

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil SMPN Satu Atap Ratenggoji

4.1.1 Sejarah SMPN Satu Atap Ratenggoji

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Satu Atap Ratenggoji berada di wilayah Kuasi Paroki Santo Paulus Peibenga, Keuskupan Agung Ende, di bawah kepemilikan pemerintah daerah yang berada di Desa Taniwoda Kecamatan Lepembusu Kelisoke. SMPN Satu Atap Ratenggoji berdiri pada tahun 2007. SMPN Satu Atap Ratenggoji memiliki tenaga pendidik berjumlah 9 orang guru, 1 orang tenaga administrasi sekolah. Kualitas Pendidikan meliputi 8 orang guru berkualifikasi Pendidikan S1 dan 1 orang berkualifikasi SMA/SMK atau sederajat. Adapun nama-nama yang menjabat sebagai kepala sekolah SMPN Satu Atap Ratenggoji yang *pertama* Pius Leba dari tahun 2007-2010, *kedua* Tibo Agustinus, S. Pd dari tahun 2010-2016, *ketiga* Christiforus Yosep Leta Lengo, S. Pd dari tahun 2016- sekarang ini.

4.1.2 Visi dan Misi

1. Visi

Terwujudnya peserta didik yang religius, sehat, inovatif dan berkarakter.

2. Misi

Berdasarkan visi yang telah dirumuskan, untuk mewujudkannya diperlukan suatu misi berupa kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan. Adapun misi yang dirumuskan berdasar visi adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan kegiatan sekolah dengan koridor akhlak mulia.
- b. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan melalui kegiatan kerohanian.
- c. Melaksanakan program pengembangan lingkungan belajar yang kondusif.
- d. Menanamkan perilaku hidup yang bersih dan sehat.
- e. Melaksanakan proses pembelajaran berbasis mutu dan berinovatif untuk kemajuan.
- f. Menanamkan nilai karakter dalam kegiatan P5.

3. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai SMPN Satu Atap Ratenggoji sebagai bentuk dalam bentuk mewujudkan visi sekolah yang telah ditetapkan.

4.1.3 Keadaan Geografis

SMPN Satu Atap Ratenggoji berada di wilayah Desa Taniwoda, tepatnya di Dusun Ratenggoji. Tanah lokasi sekolah ini kepemilik pemerintah daerah dengan luas tertera: 10000 m². Adapun batas lokasi sekolah sebagai berikut: bagian Barat wilayah Desa Lise Kuru, bagian Timur wilayah Desa Rutujeja, dan bagian Utara wilayah Desa Detuara.

4.1.4 Keadaan Demografis

Masyarakat pengguna jasa pendidikan SMPN Satu Atap Ratenggoji terdiri dari tiga Desa yaitu Desa Rutujeja, Desa Detuara dan Desa Taniwoda, oleh karena itu siswa-siswi yang berada di SMPN Satu Atap Ratenggoji merupakan gabungan dari tiga Desa. Setiap tahun ajaran baru SMPN Satu Atap Ratenggoji selalu menerima siswa-siswi baru yang berasal dari tiga Sekolah Dasar yang berada di tiga Desa itu.

Karena ada tiga Sekolah Dasar, maka jumlah siswa-siswi yang di terima setiap tahun berbeda-beda.

SMPN Satu Atap Ratenggoji hanya menerima siswa-siswi yang beragama katolik. SMPN Satu Atap Ratenggoji mampu menghasilkan output-output yang baik dimana ada sebagian output yang sudah bekerja, sebagian lagi sedang dalam dunia perguruan tinggi, dan sebagian lagi memutuskan untuk tidak melanjutkan keperguruan tinggi karena adanya kendala perekonomian dalam keluarga. Untuk itu jumlah siswa-siswi SMPN Satu Atap Ratenggoji tahun pelajaran 2023 sebanyak 82 orang dengan rincian: laki-laki 39 orang dan perempuan 43 orang, dengan rincian lengkap sebagai berikut:

Tabel 2. Keadaan Demografis

NO	KELAS	L	P	JUMLAH
1	KELAS VII	9	12	21
2	KELAS VII	15	16	31
3	KELAS XI	15	15	30
Total		39	43	82

Sumber data : Tata usaha SMPN Satu Atap Ratenggoji

4.1.5 Keadaan Ekonomi

Situasi ekonomi penduduk Desa Lise Kuru, Desa Rutujeja, Desa Detuara dan Desa Taniwoda berkaitan erat dengan keadaan geografis, kepemilikan lahan dan mata pencaharian. Mata pencaharian penduduk di Ratenggoji berfariasi: sebagai petani, PNS, dan wiraswasta.

4.1.6 Keadaan Sosial Budaya

Penduduk pengguna jasa SMPN Satu Atap Ratenggoji berada dalam cakupan wilayah adat Ende Lio. Masyarakat sangat terkait pada adat istiadat. Peran adat tampak dalam struktur masyarakat dan berbagai kegiatan dan upacara. Pemimpin

adat tertinggi adalah Mosalaki. Dengan demikian SMPN Satu Atap Ratenggoji juga diterapkan materi seni budaya yang bertujuan untuk melestarikan adat dan budaya setempat agar generasi-generasi penerus tidak lupa akan adat istiadat.

4.1.7 Keadaan Sosial Religius

Siswa-siswi di SMPN Satu Atap Ratenggoji menganut agama katolik. Dalam aktivitas di sekolah siswa-siswi berpartisipasi dalam pembelajaran PAK. Selain itu juga di lingkungan sekolah siswa-siswi selalu menciptakan suasana persaudaraan dan kekeluargaan yang rukun dan baik antara siswa-siswi dan guru.

4.1.8 Keadaan Guru SMPN Satu Atap Ratenggoji

Para pendidik di SMPN Satu Atap Ratenggoji berjumlah 9 orang dengan rinciaan: laki-laki 5 orang dan perempuan 4 orang, dengan berstatuskan PNS 3 orang, guru tetap 6 orang. Pendidikan terakhir guru SMPN Satu Atap Ratenggoji, S1 8 orang dan SMA 1 orang dan memiliki 3 orang guru kelas, 1 orang guru PAK dan 1 orang guru penjaskes. Data lengkap terlampir:

Tabel 3. Keadaan Guru SMPN Satu Atap Ratenggoji

No	Nama Guru	Jenis Kelamin	Status	Jenis PTK
1	Christoforus Yosep Leta Lengo	L	PNS	Kepala Sekolah
2	Antonia Rita	P	PNS	Guru Kelas
3	Bernadetha Bei	P	Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Administrasi Sekolah
4	Daniel Kristianus Reko	L	PPPK	Guru Mapel
6	Ignasius Juma	L	PPPK	Guru Mapel
7	Kanisius Lio Wenggo	L	PPPK	Guru Kelas
8	Kristianus Edo	L	Guru Honor	Guru Kelas
9	Rosa Da Lima Mogi	P	PNS	Guru Mapel
10	Yasinta Avila Eti	P	PPPK	Guru Mapel

Sumber Data: Tata usaha SMPN Satu Atap Ratenggoji

4.2 Deskripsi Tentang Narasumber

Selama proses penelitian untuk mencapai pengumpulan data penulis melakukan wawancara dengan delapan orang narasumber yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 2 guru kelas dan 5 siswa-siswi yang berada di SMPN Satu Atap Ratenggoji. Narasumber yang diambil oleh peneliti sesuai dengan batasan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Aspek Motorik Pada Siswa kelas IX SMPN Satu Atap Ratenggoji. Para narasumber yang diambil peneliti terdiri dari empat laki-laki dan empat perempuan. Mulai dari usia, satu orang berusia 43 tahun, satu orang berusia 45 tahun, satu orang berusia 33 tahun, dua orang berusia 15 tahun, dua orang berusia 14 tahun dan satu orang berusia 13 tahun.

4.3 Paparan Hasil Penelitian

4.3.1 Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek Motorik Pada Siswa

Kelas IX di Lingkungan SMPN Satu Atap Ratenggoji

Dari hasil penelitian lapangan, data diambil melalui hasil wawancara kepada narasumber di tempat penelitian tersebut. Peneliti mewawancarai secara langsung kepada setiap narasumber. Data yang diperoleh peneliti merupakan data dari narasumber, yakni data berdasarkan jawaban dari kepala sekolah, guru kelas, dan siswa-siswi itu sendiri. Ada berbagai macam jawaban yang diperoleh dari narasumber yang berkaitan dengan pertanyaan dari peneliti.

4.3.1.1 Gadget merupakan sarana untuk mencari informasi

Menurut narasumber (DKR) *gadget* merupakan sarana untuk mengakses segala jenis informasi serta sudah masuk kepada salah satu kebutuhan. Informasi yang diakses bisa mempermudah untuk melakukan aktivitas. Karena dengan *gadget* bisa *update* informasi terbaru yang terjadi saat ini. Adapun ungkapan dari (AR) mengatakan bahwa *Gadget* juga merupakan sarana utama yang digunakan banyak orang untuk mencari informasi, menelusuri dan menemukan informasi. Dengan *gedget*, orang bisa browsing internet, membaca buku atau artikel, menonton video, dan sebagainya. Semua ini bisa memberikan banyak informasi tentang berbagai topik, mulai dari berita terkini hingga pengetahuan umum.

Hal tersebut juga diungkapkan oleh (CYLL) karena *gadget* adalah sarana untuk siswa dalam bermain dan mencari informasi yang tujuannya untuk meningkatkan semangat belajar dan mempermudah siswa untuk mencari pengetahuan dan mengerjakan tugas. Sama halnya juga (RVD, KT, DKLD, MT, AB) berpendapat bahwa *gadget* juga merupakan salah satu alat teknologi yang dapat membantu manusia untuk memperoleh informasi, untuk menambah wawasan, sebagai alat komunikasi antara sesama. Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* tersebut dapat menjadi media dan sarana pembelajaran. Penggunaan *gadget* bermanfaat bagi para siswa yang mana dapat digunakan untuk menelusuri, mencari, menemukan dan mempermudah sesuatu untuk mencari informasi.

4.3.1.2 *Gadget* memiliki fungsi dan fitur-fitur yang paling banyak digemari semua orang

Menurut narasumber (DKR, AR, CYLL) berpendapat bahwa karena *gadget* banyak sekali memberikan fitur-fitur yang membantu untuk mempermudah segala kebutuhan dan kegiatan manusia, sehingga digemari dan menjadi pilihan dari berbagai kalangan, terutama kalangan pelajar pada saat ini, dengan alasan yang dapat memudahkan siswa untuk mengakses informasi dan menambah wawasan. *Gadget* sekarang ini seperti teman sendiri, karena *gadget* memiliki aplikasi dan pembaharuan yang membuat hidup manusia bisa dikatakan lebih instan.

Adapun ungkapan dari (RVD, KT, DKLD, MT, MMG) bahwa *gadget* bisa sangat membantu mempermudah pekerjaan karena memperkecil ruang lingkup dalam hal pembangunan sarana dan efisiensi modal serta jangkauan praktis untuk suatu pekerjaan yang luas dan terjangkau. Maka, berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* dapat memberikan fitur-fitur untuk mempermudah segala kebutuhan dan kegiatan yang dapat mempermudah siswa untuk mengakses informasi, media pembelajaran serta menambah wawasan.

4.3.1.3 *Gadget* mendapatkan banyak informasi yang berkaitan dengan mata pelajaran

Menurut narasumber (RVD) bahwa *gadget* bisa memberikan sumber informasi yang sangat berharga untuk belajar tentang berbagai mata pelajaran. Dengan *gadget* dan akses internet, siswa bisa membaca buku dan artikel online tentang berbagai topik, menonton video edukatif atau tutorial, menggunakan aplikasi belajar online. Adapun ungkapan dari (KT, DKLD) berpendapat bahwa karena dengan *Gadget* bisa membantu siswa dalam mengakses ilmu pengetahuan, sebagai media belajar, untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, dan mengakses sumber belajar,

berpartisipasi dalam forum diskusi online. Jadi, gadget memang bisa menjadi alat belajar yang efektif jika digunakan dengan benar.

Hal tersebut juga dikatakan oleh (MMG) bahwa karena dengan *gadget* dapat menjadi sumber informasi yang sangat berharga untuk berbagai mata pelajaran. Ada banyak sumber online yang bisa diakses melalui gadget yang membantu siswa untuk belajar dan memahami berbagai topik. Sama halnya disampaikan oleh (MT) yang berpendapat bahwa *gadget* akan mendapatkan informasi tentang ilmu pengetahuan, media belajar, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan mata pelajaran. Siswa dapat menggunakan *gadget* untuk membaca buku tentang berbagai topik, mengakses dan menyediakan pelajaran dan latihan, menggunakan aplikasi belajar yang dirancang khusus untuk mata pelajaran tertentu. Jadi dengan *gadget* bisa mendapat banyak informasi dan sumber belajar yang berkaitan dengan mata pelajaran.

Dalam konteks di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa *gadget* dapat mempermudah siswa untuk mengakses informasi, menambah wawasan, sebagai media pembelajaran, media untuk mengakses mata pelajaran, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, membaca buku tentang berbagai topik, menggunakan aplikasi belajar yang dirancang khusus untuk pelajaran, dan mengikuti kursus online atau webinar yang berkaitan dengan mata pelajaran.

4.3.1.4 Bermain *gadget* pada saat pelajaran berlangsung membantu pemahaman terhadap pelajaran

Menurut narasumber (RVD, KT, DKLD, MT) bawah bermain *gadget* pada saat pelajaran berlangsung juga dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa-siswi saat mengikuti pelajaran berlangsung. Adapun ungkapan (MMG) berpendapat bawah dengan bermain *gadget* pada saat pelajaran berlangsung dapat membantu siswa untuk mengakses mata pelajaran yang diberikan, akan tetapi jika siswa dalam pelajaran berlangsung lebih berfokus pada *gadget* akan berpengaruh konsentrasi siswa saat pelajaran berlangsung. Maka berdasarkan hasil wawancara di atas maka disimpulkan bawah sebagai media pembelajaran bagi siswa untuk mencari informasi tambahan, mengakses materi digital, berpartisipasi dalam diskusi online yang berkaitan dengan pelajaran. Dengan menggunakan *gadget* siswa lebih mudah memahami dari berbagai sumber ilmu pengetahuan.

4.3.1.5 Gadget dapat menemukan informasi, ide-ide dan inspirasi baru

Berdasarkan ungkapan dari (DKR) bawah dengan *gadget* dapat mengakses internet untuk memperoleh informasi secara cepat dan mudah serta memberikan inspirasi baru dengan memanfaatkan fitur-fitur dan tutorial yang ada didalamnya. Sama halnya diungkapkan oleh (AR) bawah *gadget* bisa menjadi alat yang sangat yang efektif untuk mengakses ragam informasi, inspirasi, dan ide-ide baru. Dengan akses internet orang bisa mencari informasi tentang topik yang diminati, sehingga menambah wawasan dan juga menambah pengetahuan yang dibutuhkan oleh para pengguna.

Sedangkan menurut narasumber (CYLL) bawah *gadget* bisa menjadi alat yang sangat berguna untuk menemukan informasi-informasi, ide-ide dan inspirasi baru, seperti internet (google) yang bisa disearching dan mencari informasi-informasi

yang dibutuhkan, menggunakan *gadget* untuk membaca artikel online, menonton video tutorial, bahkan berpartisipasi dalam webinar atau kursus online. Berdasarkan konteks di atas maka disimpulkan *gadget* banyak sekali memberikan informasi baik dunia pendidikan, ekonomi dan hal lainnya. *Gadget* juga memberikan banyak kontribusi untuk dunia pendidikan yang dialami sekarang seperti, pembelajaran daring yang bisa memberikan akses sekolah lewat aplikasi yang disediakan oleh *gadget* itu sendiri, membaca artikel online, dan berpartisipasi dalam webinar online.

4.3.1.6 Pengaruh penggunaan *gadget* pada siswa di lingkungan sekolah

Adapun ungkapan dari (DKR) bawah *gadget* sangat berpengaruh karena dengan *gadget* siswa jarang bergerak serta lebih banyak menghabiskan waktu baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Sama halnya juga dengan (AR, CYLL) berpendapat bawah penggunaan *gadget* yang berlebihan akan mempengaruhi perkembangan siswa sehingga menimbulkan siswa kurang fokus pada proses belajar yang tidak dapat terkontrol. Penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah juga memiliki dampak positif dan dampak negatif. Pada dampak positif, *gadget* bisa menjadi alat belajar yang efektif, sedangkan pada dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi siswa dan mengurung waktu untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara di atas maka dapat disimpulkan bawah tugas sekolah yang diberikan, siswa lebih memilih untuk searching di google, karena anggapan itu lebih mudah dan tidak banyak membuang waktu dan biaya, itu juga sangat berpengaruh terhadap mental, usaha dan upaya kerja keras dari siswa untuk

mencari tau dan mendalami tugas yang diberikan, dimana tugas yang diberikan itu untuk melatih tanggungjawab siswa.

4.3.1.7 Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Siswa di Lingkungan Sekolah

Adapun ungkapan dari (DKR) bawah siswa di waktu luang lebih banyak mengakses *gadget* dari pada memanfaatkan buku serta tugas yang diberikan, siswa juga susah diatur, kurang belajar dan mengerjakan tugas sekolah, terganggu dari notifikasi dari media sosial atau game, yang bisa mengganggu konsentrasi belajar siswa. Hal tersebut juga diungkapkan oleh (AR) bawah penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi siswa di kelas. Siswa lebih mungkin tertarik untuk bermain game atau menghabiskan waktu dengan *gadget* dari pada memperhatikan pelajaran.

Sama halnya dikatakan oleh (CYLL) bawah karena ketetergantungan siswa pada media *gadget* juga memiliki dampak negatif jika tidak diatur dengan baik. Sehingga, mental dan pola berpikir siswa terganggu oleh notifikasi game yang mengganggu konsentrasi belajar siswa. Maka sesuai dengan pernyataan di atas maka peneliti menyimpulkan bawah penggunaan *gadget* dapat membawa pengaruh baik bagi pertumbuhan belajar siswa, akan tetapi *gadget* juga dapat membuat para siswa memiliki mental yang instan dalam memperoleh sesuatu, bahwa segala hal yang dibutuhkan berkaitan dengan pengetahuan, semua dapat diakses dengan *gadget*, sedangkan siswa terdidik dengan mental yang instan bukan dengan kemampuan sendiri untuk berpikir kritis.

4.3.1.8 Dampak dari penggunaan *gadget* pada aspek motorik siswa di lingkungan sekolah

Menurut narasumber (DKR) bawah penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan minat belajar semakin berkurang, konsentrasi belajar menurun, kurangnya aktivitas gerak, masalah pada kesehatan seperti sakit leher dan pinggang, dan mengganggu kesehatan mata. Adapun ungkapan dari (AR) bawah dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional siswa. Dampak buruk penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah siswa tidak konsentrasi dengan mata pelajaran dan menjadi pribadi yang tertutup.

Hal tersebut juga disampaikan oleh (CYLL) bawah dampak dari *gadget* adalah siswa kurang bergaul dan interaksi sosial sesama teman juga berkurang dan juga sangat berpengaruh terhadap mental siswa dimana diri siswa cenderung tertutup karena ketergantungan pada media *gadget*. Maka berdasarkan hasil wawancara di atas maka peneliti menyimpulkan bawah penggunaan *gadget* secara berlebihan akan menyebabkan kurangnya minat belajar, konsentrasi belajar menurun, minimnya gerak fisik, berkurangnya sosialisasi bersama teman sebaya, dan siswa cenderung menjadi pribadi yang tertutup. Dari sini jelas bahwa dampak penggunaan *gadget* pada siswa sangat buruk. Lebih dari itu, dampak penggunaan *gadget* turut menyeret aspek intelektual dan emosi siswa kedalam situasi yang buruk. Secara ringkas, penggunaan *gadget* secara berlebihan membuat kualitas intelektual menurun, kemampuan fisik melemah dan keadaan emosi menjadi tidak baik.

4.4 Analisis dan Interpretasi Data

4.4.1 Manfaat Penggunaan *gadget* pada siswa

Penggunaan *gadget* dalam dunia pendidikan akan memudahkan pelajar dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat. *Gadget* dapat memberikan informasi yang sangat luas dan tidak terbatas yang dapat mengkondisikan proses pembelajaran secara meluas dan integrative. Penggunaan *gadget* juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar (Sari, dkk. 2020: 17-19). Berdasarkan hasil penelitian bawah *gadget* sangat penting untuk Pendidikan anak-anak maupun para pengguna. Hal ini dikarenakan lebih mudah untuk mengakses segala informasi, menambah wawasan, mempermudah untuk melakukan aktivitas, memperoleh informasi secara cepat dan memberikan inspirasi dan ide-ide baru. Penggunaan *gadget* bagi siswa-siswi ialah *gadget* mampu menjadi sumber pengetahuan. Dimana para pengguna memperoleh berbagai informasi terbaru melalui *gadget*. *Gadget* juga bisa menjadi sumber untuk memperoleh berbagai informasi terbaru melalui *gadget* sehingga, siswa lebih mudah menambah wawasan, dan memotivasi siswa-siswi untuk belajar.

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas maka peneliti menyimpulkan bawah manfaat penggunaan *gadget* sangat penting bagi para pengguna, terlebih khusus bagi siswa-siswi. Karena dengan *gadget* siswa-siswi dapat memperoleh pengetahuan, menambah wawasan, sebagai media pembelajaran, mempermudah dalam berkomunikasi, sebagai media refreasing, memperluas jaringan sosial, mempercepat dalam mengerjakan tugas sekolah, memperoleh informasi dan ide-ide terbaru yang dibutuhkan.

4.4.2 Dampak penggunaan *gadget* terhadap siswa

Dampak penggunaan *gadget* memiliki dua sisi yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif dari *gadget* itu siswa akan dengan mudah berkomunikasi dengan teman yang lain serta mengakses informasi dan membua t siswa menjadi lebih kreatif (Iqbal, 2020: 19). Sedangkan untuk dampak negatif dari pengguna *gadget* pada aspek fisik dan psikomotorik, perilaku yang muncul dapat diakibatkan karena *gadget* sehingga dapat mengganggu penglihatan dan sakit kepala, kurang beraktivitas dan juga perilaku yang muncul yang diakibatkan karena *gadget* berpengaruh pada perkembangan moral dan berdampak pada kedisiplinan. Perilaku yang muncul diakibatkan karena *gadget* dapat berpengaruh pada penurunan konsentrasi belajar, malas menulis dan membaca (Sari, dkk 2023: 20).

Sesuai dengan hasil penelitian penggunaan *gadget* memiliki dua sisi dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* antara lain memberikan informasi, memudahkan siswa untuk mengakses informasi-informasi yang berkaitan dengan pendidikan, serta mengasah kreativitas dan kecerdasan siswa untuk mengaplikasi sesuatu lewat media informasi dengan mudah. Sedangkan Penggunaan *gadget* berlebihan juga berdampak pada perkembangan sosial, emosional siswa, penurunan konsentrasi belajar siswa, siswa kurang bergaul dengan teman sebaya, kurang kreativitas, menjadi pribadi yang tertutup dan dapat mempengaruhi perilaku siswa.

Berdasarkan uraian di atas dan pengamatan peneliti, maka disimpulkan bawah dampak dari penggunaan *gadget* di Lembaga SMPN Satu Atap Ratenggoji adalah dapat menambah wawasan, sebagai media pembelajaran, mengembangkan

keterampilan siswa, siswa lebih kreatifitas, lebih mudah untuk mengerjakan tugas, lebih cepat mencari informasi. Adapun dampak dari peyalagunaan *gadget*. Penyalagunaan *gadget* dapat dilihat dari sikap siswa yang kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, berubahnya karakter siswa menjadi pribadi yang malas, kurangnya kreatifitas pada siswa, dalam proses pembelajaran di dalam kelas siswa lebih fokus menggunakan *gadget*, kurangnya konsentrasi saat pembelajaran, dan menurunnya prestasi siswa. Adapun dampak lain dari penggunaan *gadget* yaitu gangguan pada penglihatan, gangguan saraf, jadi malas belajar, tidak berkonsentrasi, pribadi yang tertutup, kurangnya interaksi secara langsung dengan sesama.

4.4.3 Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Aspek Motorik Siswa

Senada dengan hal tersebut, Khadija & Amelia (2020: 16) juga menjelaskan bawah motorik halus ialah gerakan yang membutuhkan kontrol mata dan tangan sebagai tumpuannya dan otak sebagai pusat kendali dalam aktivitas tersebut. Kegiatan-kegiatan dalam mengembangkan motorik halus dapat dilakukan dengan bermain, misal kegiatan dalam menggunting, menggambar, meronce dan kegiatan lainnya yang berkaitan dengan koordinasi antara mata dan tangan. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan *gadget* pada aspek motorik siswa yang berlebihan akan menimbulkan minat belajar semakin berkurang, konsentrasi belajar menurun, kurangnya aktivitas gerak, masalah pada kesehatan seperti sakit leher dan pinggang, dan mengganggu kesehatan mata.

Berdasarkan kajian teori di atas dan pengamatan peneliti, maka disimpulkan bawah dampak penggunaan *gadget* terhadap aspek motorik memiliki dua sisi

dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* terhadap aspek motorik antara lain mengembangkan kemampuan motorik halus penggunaan *gadget* memerlukan gerakan-gerakan halus seperti mengetuk dan menggeser layar, meningkatkan koordinasi mata dan tangan saat bermain game atau menggambar di *gadget*, siswa melatih koordinasi antara mata dan tangan.

Namun, penggunaan *gadget* juga berdampak negatif terhadap aspek motorik antara lain kurangnya aktivitas fisik siswa yang terlalu menggunakan *gadget* cenderung kurang bergerak, gangguan postur siswa yang terlalu lama dan posisi yang salah bisa menyebabkan gangguan postur dan masalah kesehatan lainnya, seperti sakit leher dan sakit pinggang, mengganggu kesehatan mata tampilan layar *gadget* dalam waktu lama bisa menyebabkan mata lelah dan berpotensi mengganggu penglihatan.