

Sikap Siswa Tentang Pembelajaran Di Rumah Menggunakan Gadget Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SDN Cisaat Kecamatan Ciater Kabupaten Subang

Desi Sundari Utami

Politeknik Kesehatan TNI AU Ciumbuleuit Bandung, desisundariutami@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya perubahan kebiasaan proses pembelajaran akibat adanya pandemi yang menyerang seluruh dunia yaitu pandemi covid-19 yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan di rumah menggunakan gadget. Penelitian bertujuan untuk mengetahui Gambaran Sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan Ciater Subang. Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Penelitian ini menggunakan deskriptif dengan populasi sebanyak 145 dan mendapatkan 106 sampel menggunakan *proposional random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner, uji validitas dengan nilai valid (-0,093 – 0,824) dan reliabilitas *Cronbach's Alphan* 0,937. Hasil penelitian secara umum termasuk kategori Distribusi Frekuensi hasilnya yaitu 67 responden (63,2%) memiliki sikap *unfavorable*, 39 responden (36,8%) memiliki sikap *favorable*. Hasil sub variable kognitif favorable dan unfavorable sama dengan 53 responden (50.0%), afektif unfavorable dengan 66 responden (62,3%), konatif unfavorable dengan 57 responden (53,8%). Diharapkan pihak pendidikan dari SDN Cisaat memberikan berbagai metode pembelajaran yang efektif kepada siswa untuk menunjang keberhasilan siswa dalam memahami materi melalui online.

Kata Kunci : Sikap, siswa, pandemi Covid-19, pembelajaran di rumah dan Gadget

ABSTRACT

This research is motivated by a change in the habits of the learning process due to a pandemic that attacks the whole world, namely the Covid-19 pandemic which requires the learning process to be carried out at home using gadgets. The study aims to determine the description of students' attitudes about learning at home using gadgets during the Covid-19 pandemic at SDN Cisaat, Ciater Subang District. Attitude is a reaction or response that is still closed from someone to a stimulus or object. This study used a descriptive study with a population of 145 and got 106 samples using proportional random sampling. The research instrument used a questionnaire, validity test with valid values (-0.093 - 0.824) and the reliability of Cronbach's Alphan 0.937. The results of the study were generally included in the category of Frequency Distribution, the results were 67 respondents (63.2%) had an unfavorable attitude, 39 respondents (36.8%) had a favorable attitude. The results of the favorable and unfavorable cognitive sub-variables were the same as 53 respondents (50.0%), the unfavorable affective with 66 respondents (62.3%), the unfavorable conative with 57 respondents (53.8%). It is hoped that the education from SDN Cisaat will provide effective learning methods for students to support the success of students in understanding the material even though learning is carried out at home using gadgets.

Keywords : Attitudes, students, Covid-19 pandemic, home learning and gadgets

PENDAHULUAN

Menurut World Health Organization (WHO, 2020) Pandemi *Corona Virus Diseases* (Covid-19) telah menciptakan kebutuhan dan perlunya menjaga jarak dalam interaksi sosial. Upaya tersebut dilakukan salah satunya dengan tujuan agar sistem perawatan kesehatan tidak kewalahan akibat meningkatnya jumlah pasien yang harus dilayani, jika semakin tinggi frekuensi aktifitas di luar rumah (tempat keramaian), maka seseorang akan semakin rentan terkena virus (widyaningrum et al.,2020).

Menurut (WHO 2021) data yang terinfeksi Covid pada bulan Januari 2021 didunia mencapai angka 102.002.513 positif. 2.199.092 meninggal dunia. Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (kemenkes RI) data Covid januari 2021 di Indonesia sebanyak 1.078.314 orang positif dan 29.998 orang meninggal dunia. Maka dari itu pemerintah menerapkan beberapa kebijakan guna mengatasi penyebaran Covid-19. Seperti halnya yang tercantum dalam kebijakan daring menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) Surat Edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 menyatakan agar seluruh kegiatan belajar mengajar baik disekolah maupun perguruan tinggi menggunakan metode pembelajaran daring atau jarak jauh sebagai upaya pencegahan terhadap perkembangan dan penyebaran Covid-19.

Dengan munculnya pandemi Covid19 kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan disekolah kini menjadi belajar dirumah melalui daring. Dalam keadaan normal sebelum terjadi pandemi, pembelajaran model BDR (belajar di rumah) dan BDS (belajar di sekolah) bisa relatif sama tujuan dan kualitasnya. Perbedaannya terdapat pada sarana pendukung yang digunakan. Secara global, berdasarkan data UNESCO tanggal 19 Maret 2020, 112 negara telah menerapkan kebijakan belajar dari rumah, antara lain Malaysia, Thailand, Jerman, Austria, Meksiko,

Afrika Selatan, Yaman, dan Zambia. Dari 112 negara tersebut, 101 negara menerapkan kebijakan belajar dari rumah secara nasional. Sementara 11 negara lainnya, termasuk Indonesia, menerapkan belajar di rumah di wilayah-wilayah tertentu. Di Indonesia, kebijakan belajar dari rumah telah dilaksanakan oleh sekitar 28,6 juta siswa dari jenjang SD sampai dengan SMA/SMK di berbagai provinsi. Per 18 Maret 2020, sebanyak 276 perguruan tinggi negeri dan swasta di Indonesia telah menerapkan kuliah daring.

Walau demikian, kebijakan belajar di rumah juga membuat anak lebih sering berinteraksi dengan gadget dan dengan adanya hal tersebut dikhawatirkan akan adanya peningkatan kecanduan gadget terhadap anak-anak (Setianingsih,2018). Berdasarkan survey Asosiasi penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017, sebanyak 143,26 juta orang atau 54,68 % dari populasi Indonesia menggunakan internet terbesar diusia 13-18 tahun (75,50 persen) dan lebih dari separuh pengguna internet di Indonesia berada di wilayah Jawa (55,7%), diikuti Sumatera (21,6%), Sulawesi-Maluku-Papua (10,9%), Kalimantan (6,6%), serta Bali dan Nusa Tenggara sebesar 5,2%. Gadget adalah perangkat yang paling banyak dipakai untuk mengakses internet (44,16 persen). Menteri Komunikasi dan Informatika Rudiantara dalam acara Internet Aman untuk Anak di Jakarta, mengungkapkan sebanyak 93,52 persen penggunaan media sosial oleh individu sebanyak 65,34 persen berusia 9-19 tahun. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial, termasuk Youtube dan permainan komputer (Rudiantara, 2018).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada bulan Januari 2021 di SDN Cisaat peneliti berhasil melakukan wawancara dengan ibu Irma Yuniar, S.Pd.M.MPd selaku Kepala sekolah di SDN Cisaat, Kepala sekolah mengatakan bahwa jumlah murid yang ada di SDN Cisaat

yaitu sebanyak 145 siswa, dengan jumlah siswa kelas I sebanyak 21 orang, siswa kelas II sebanyak 22 orang, siswa kelas III sebanyak 21 orang, siswa kelas IV sebanyak 24 orang, siswa kelas V sebanyak 22 orang, dan siswa kelas VI sebanyak 35 orang. Pada saat dilakukan wawancara peneliti menanyakan tentang pembelajaran di rumah menggunakan media gadget, kepala sekolah mengatakan memang pembelajaran di rumah kali ini kurang efektif melihat banyak sekali kekurangan seperti tugas siswa yang justru di kerjakan oleh orang tuanya, siswa menjadi malas malas dan juga siswa sulit memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Selain wawancara dengan Kepala sekolah, peneliti juga melakukan wawancara dengan 6 orang tua siswa. Orang tua siswa mengatakan pola pembelajaran di rumah sangat membebani, dikarenakan setiap tugas yang diberikan oleh masing-masing guru, orang tuanya yang mengerjakan. Selain mewawancarai Kepala sekolah dan orang tua siswa, peneliti juga mewawancarai 12 orang siswa kelas 1-6 yang terdiri 5 siswa laki-laki dan 7 siswi perempuan tentang pembelajaran di rumah menggunakan media gadget di SDN Cisaat, pada saat dilakukan wawancara mengenai pembelajaran di rumah 8 dari 12 anak merasa senang pembelajaran dilakukan di rumah, tetapi mereka mengatakan sering dimarahi orang tua saat malas mengerjakan tugas. Tetapi 4 dari 12 orang siswa mengatakan bosan pada saat pembelajaran dilakukan di rumah karena mereka bilang saat di rumah tidak bisa bertemu dengan teman-teman, sulit untuk memahami materi, dan juga sering dimarahi orang tua ketika tidak bisa mengerjakan tugas.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan

akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu (Sugiyono, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan, diperoleh jumlah populasi sebanyak 145 siswa dengan total sampel yang diperoleh sebanyak 106 responden yang merupakan siswa dari SDN Cisaat, cara peneliti menentukan sampel yang didapatkan yaitu dengan menggunakan teknik *proporsional sampling* dan melakukan perhitungan menggunakan rumus *slovin* yaitu penentuan jumlah sampel dilakukan dengan melakukan perhitungan besaran sampel (Nursalam, 2015).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau daftar cek yang merupakan daftar yang berisi pernyataan atau pertanyaan yang akan diamati, responden memberikan jawaban dengan memberikan centang di kotak () sesuai dengan hasil yang diinginkan (Hidayat, 2018). Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* yaitu dengan empat pilihan jawaban pada setiap pernyataan yang terdiri dari setuju, sangat setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19. Namun sebelum kuesioner diberikan pada responden, dilakukan uji instrumen terlebih dahulu yakni dengan uji validitas dan reliabilitas.

Uji validitas dilakukan pada tanggal 16 -18 April 2021 kepada 30 siswa di SDN Cinta bagja, Skor setiap pertanyaan yang diuji validitasnya dikorelasikan dengan skor total seluruh pertanyaan dengan menggunakan rumus *pearson product moment* sedangkan untuk uji reliabilitas ini dilaksanakan bersama dengan uji validitas di SDN Cintabagja, yang dilakukan kepada 30 responden dengan menggunakan teknik koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*.

Prosedur pengumpulan data ini meliputi tahap persiapan yaitu perizinan serta pencarian fenomena masalah penelitian di SDN Cisaat, tahap pelaksanaan yaitu pembagian kuesioner kepada responden melalui walikelas masing masing kelas dan tahap akhir yaitu penyusunan laporan. Dalam pengolahan data terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh, diantaranya *Editing* adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan, *coding* yaitu mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi angka atau bilangan, *entri data* adalah data yang telah dikumpulkan dan di beri kode di masukan kedalam master tabel atau *database* komputer, dan teknik analisa. Meski demikian dalam penelitian ini peneliti juga menekankan masalah etka keperawatan yang meliputi *Informed Consent*, *Etika Anonimity* dan *Confidentiality*.

Analisa data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif (menggambarkan) yaitu statistika yang membahas cara-cara meringkas, menyajikan, dan mendeskripsikan suatu data dengan tujuan agar mudah dimengerti dan lebih mempunyai makna. Hasil pengolahan data yang diperoleh dari alat ukur kuesioner lalu dibuat kesimpulan dari tiap tiap tabel menggunakan pencapaian skor dengan menggunakan rumus skor T untuk menentukan kategori *favorabel* dan *unfavorabel*

HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi

Gambaran sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan. Ciater Subang.

Kategori	F	Presentase
<i>Favorabel</i>	39	36,8%
<i>Unfavorabel</i>	67	63,2%

Total	106	100%
-------	-----	------

Berdasarkan Tabel 4.1 didapatkan hasil dari 106 responden diketahui bahwa Gambaran sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan. Ciater Subang memiliki sikap *unfavorable* sebanyak 67 responden (63,2%).

Tabel 2. Distribusi frekuensi gambaran sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19. Berdasarkan komponen (Kognitif).

Kategori	F	Presentase
<i>Favorabel</i>	53	50.0%
<i>Unfavorabel</i>	53	50,0%
Total	106	100%

Berdasarkan Tabel 4.2 didapatkan hasil dari 106 responden diketahui bahwa sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan. Ciater Subang. berdasarkan komponen kognitif memiliki sikap *favorable* dan *unfavorabel* dengan jumlah yang sama yaitu sebanyak 53 responden (50,0%).

Tabel 3. Distribusi frekuensi gambaran sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19. Berdasarkan komponen (Afektif).

Kategori	F	Presentase
<i>Favorabel</i>	40	37,7%
<i>Unfavorabel</i>	66	62,3%
Total	106	100%

Berdasarkan Tabel 4.3 didapatkan hasil dari 106 responden diketahui bahwa sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan. Ciater Subang. Berdasarkan komponen afektif memiliki sikap *unfavorabel* dengan jumlah 66 responden

(62,3%).

Tabel 4. Distribusi frekuensi gambaran sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19. Berdasarkan komponen (Konatif).

Kategori	F	Presentase
<i>Favorabel</i>	49	46,2%
<i>Unfavorabel</i>	57	53,8%
Total	106	100%

Berdasarkan Tabel 4.4 didapatkan hasil dari 106 bahwa sikap siswatentang pembelajaran dirumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan. Ciater Subang. Berdasarkan komponen konatif memiliki sikap *unfavorable* sebanyak 57 responden (53,8%).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian Pada tabel .1 secara umum mengenai gambaran sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan. Ciater Subang pada umumnya sikap siswa cenderung ke arah *unfavorable* dengan jumlah responden sebanyak 67 responden (63,2%) dibandingkan dengan *favorable* dengan jumlah responden sebanyak 39 responden (36,8%). Hal tersebut di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu umur karena pada usia 12 tahun siswa akan mengalami perkembangan selain fisik juga terdapat perkembangat aspek kognitif, afektif dan konatif salah satunya seperti pola berpikir, mulai mengerti konsep keadilan, memahami setiap perbuatan yang dilakukan dan sudah mulai berpikir secara kompleks maka dari itu dari hasil data penelitian terdapat nilai tertinggi yaitu 26 responden (24,5%) rentan usia 12 tahun memang sangat mempengaruhi sikap seorang siswa.

Adapun faktor yang mempengaruhi lainnya adalah kebudayaan dengan hasil data tertinggi yang di dapatkan yaitu 106 responden (100%) menganut kebudayaan Sunda, oleh sebab itu kebudayaan juga mempengaruhi sikap seseorang karena didalam budaya sunda memiliki nilai yang di anut yaitu silih asih, silih asah dan juga silih asuh. Nilai lainnya jugayang melekat pada budaya sunda yaitu nilai kesopanan, rendah hati, hormat kepada yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda hal tersebut mencerminkan dimana kita tinggal maka perilaku yang ada di tempat tersebut akan mempengaruhi sikap seseorang dalam mengelola dan mengontrol emosi.

Selain kebudayaan, lembaga pendidikan atau keagamaan akan memperkuat dan membatasi rasa emosi seseorang sehingga dengan adanya agama siswa mendapatkan cara agar mereka terhindar dari sikap atau perilaku yang tidak di anjurkan karna di dalam agama diajarkan bahwa ketika kita melakukan perbuatan tidak baik akan mendapatkan dosa sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi sikap seorang siswa dalam mengontrol emosidan berperilaku, sesuai dengan hasil penelitian sebanyak 106 responden (100%) beragama islam. Selain lembaga pendidikan atau keagamaan media masa juga akan mempengaruhi sikap seseorang dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan, sesuai dengan hasil data penelitian yang di dapatkan sebanyak 93 responden (87,7%) mengatakan pernah mendapatkan informasi mengenai pembelajaran di rumah menggunakan gadget.

Selain hal tersebut rata rata siswa mendapatkan informasi dari internet sebanyak 93 responden (87,7%), lefleaf / pamflet sebanyak 6 responden (5,7%) dan pengalaman pribadi sebanyak 5 responden (4,7%). Dari hasil data data tersebut membuktikan bahwa faktor emosional, kebudayaan, media masa, institusi/lembaga pendidikan dan agama

sangat berpengaruh terhadap ketiga komponen tersebut yaitu, komponen kognitif,afektif dan konatif.

Tabel .2 Gambaran sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan. Ciater Subang. Berdasarkan komponen kognitif :Dari 106 responden didapatkan hasil bahwa sebanyak 53 responden (50,0%) komponen kognitif adalah *favorable* dan sebanyak 53 responden (50,0%) komponen kognitif adalah *unfavorable* Sehingga hasil yang didapatkan sama rata antara *favorabel* dan *unfavorabel*. Adapun faktor faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandem Covid-19 seperti hasil penelitian yang sudah di lakukan didapatkan hasil sebanyak sebanyak 93 responden (87,7%) mengatakan pernah mendapatkan informasi mengenai pembelajaran di rumah menggunakan gadget, dan rata rata siswa mendapatkan informasi dari internet sebanyak 93 responden (87,7%), leflet / pamplet sebanyak 6 responden (5,7%) dan pengalaman pribadi sebanyak 5 responden (4,7%).

Selain mendapatkan informasi umur pula berpengaruh terhadap aspek kognitif seperti hasil penelitian yang sudah di lakukan sebanyak 26 responden (24,5%) dengan rentan usia 12 tahun siswa mendapatkan banyak perubahan diantaranya mengenai aspek kognitif salah satunya seperti pola berpikir, mulai mengerti konsep keadilan, memahami setiap perbuatan yang dilakukan dan sudah mulai berpikir secara kompleks. Adapun teori menurut (Walgito,2010) mengatakan bahwa komponen kognitif merupakan komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana orang mempersepsikan terhadap objek. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian sama rata antara *favorabel* dan

unfavorabel dengan kata lain pengetahuan atau opini yang dimiliki oleh siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di wilayah penelitian kuesioner positif dan negatif sama rata.

Tabel .3 Gambaran sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan. Ciater Subang. Berdasarkan komponen afektif. Dari 106 responden didapatkan hasil bahwa sebanyak 40 responden (37,7%) komponen afektif adalah *favorable*, sedangkan sebanyak 66 responden (62,3%) *unfavorable*, sehingga rata ratanya masuk dalam kategori *unfavorabel*. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor faktor yang melibatkan perasaan atau emosional seseorang seperti hasil penelitian yang sudah di dapatkan dari hasil kuesioner number 9 yang berkaitan dengan aspek afektif didapatkan data sebanyak 70 responden (65'1%) mengatakan sangat setuju , adapun pengaruh kepercayaan yang dapat memepengaruhi aspek afektif karna dengan adanya agama siswa mendapatkan cara agar mereka terhindar dari sikap atau prilaku yang tidak di anjurkan karna di dalam agama diajarkan bahwa ketika kita melakukan perbuatan tidak baik akan mendapatkan dosa sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi sikap seorang siswa dalam mengendalikan emosinya, seperti hasil penelitian yang sudah didapatkan sebanyak 106 responden (100%) beragama islam dan selain kuesioner dan agama terdapat pengaruh usia yang dapat mempengaruhi komponen afektif yaitu sebanyak 15 responden (14,2%) dengan rentan usia 7 tahun, 16 responden (15,1%) rentan usia 8 tahun, 15 responden (14,2%) rentan usia 9 tahun, 18 responden (17,0%) rentan usia 10 tahun, 16 responden (15,1%) rentan usia 11 tahun dan 26 responden (24,5%) rentan usia 12 tahun.

Adapun teori menurut (Azwar,2013) mengatakan bahwa komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional. Aspek emosional inilah yang biasanya berakar paling dalam sebagai komponen sikap dan merupakan aspek yang paling bertahan terhadap pengaruh-pengaruh yang mungkin mengubah sikap seseorang, komponen afektif disamakan dengan perasaan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu. Peneliti menyimpulkan perasaan responden banyak yang tidak mendukung tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19

Tabel .4 Gambaran sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan. Ciater Subang. Berdasarkan komponen konatif. Dari 106 responden didapatkan hasil bahwa sebanyak 49 responden (46,2%) komponen konatif adalah *favorable*, sedangkan sebanyak 57 responden (53,8%) *unfavorabel*. Sehingga rata-ratanya masuk dalam kategori *unfavorabel* hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya adalah faktor kebudayaan dengan hasil data yang di dapatkan yaitu sebanyak 106 responden (100%) menganut kebudayaan Sunda karena didalam budaya sunda memiliki nilai yang di anut yaitu silih asih , silih asah dan juga silih asuh. Nilai lainnya juga yang melekat pada budaya sunda yaitu nilai kesopanan, rendah hati, hormat kepada yang lebih tua dan menyayangi yang lebih muda hal tersebut mencerminkan dimana kita tinggal maka perilaku yang ada di tempat tersebut akan mempengaruhi sikap seseorang dalam berperilaku. Selain kebudayaan adapun faktor kepercayaan sebanyak 106 responden (100%) beragama islam karna dengan adanya agama siswa mendapatkan cara agar mereka terhindar dari sikap atau perilaku yang tidak di anjurkan karna di dalam agama diajarkan

bahwa ketika kita melakukan perbuatan tidak baik akan mendapatkan dosa sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi sikap seorang siswa dalam bersikap .

Adapun teori menurut (Azwar,2013) menyatakan bahwa komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki oleh seseorang. Dan berisi tendensi atau kecenderungan untuk bertindak/bereaksi terhadap sesuatu dengan cara-cara tertentu dan berkaitan dengan objek yang dihadapinya adalah logis untuk mengharapkan bahwa sikap seseorang adalah dicerminkan dalam bentuk terdensi perilaku. Dari hasil diatas aspek kecenderungan perilaku responden tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 lebih banyak yang tidak mendukung (*unfavorabel*).

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan didapatkan hasil secara umum gambaran sikap siswa tentang pembelajaran di rumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan Ciater Subang yaitu *unfavorabel*, adapun beberapa komponen meliputi komponen Kognitif menunjukan sikap *favorable* sedangkan komponen Afektif dan Konatif menunjukan sikap *unfavorable*, yang berarti menandakan hal ini didasari oleh asumsi bahwa kebiasaan dan perasaan banyak mempengaruhi perilaku yang menunjukan intensitas sikap, hal tersebut menunjukan besar kecilnya kecenderungan bertindak atau perilaku seseorang terhadap sebuah objek sikap. Pengaplikasian adalah cerminan dari sikap seseorang, banyak sebab yang memungkinkan adanya perubahan sikap dalam diri seseorang sehingga dengan mengetahui sikap seseorang berarti kita dapat memprediksi prilakunya dengan benar sesuai dengan teori Azwar(2016) bahwa faktor yang mempengaruhi terbentuknya sikap yaitu,umur, pengalaman pribadi, kebudayaan, media

massa, lembaga keagamaan atau pendidikan dan faktor emosional.

KESIMPULAN

Data disimpulkan berdasarkan hasil penelitian yang sudah di lakukan kepada 106 responden dengan judul Gambaran sikap siswa tentang pembelajaran dirumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 di SDN Cisaat Kecamatan. Ciater Subang dan setelah pengolahan data dandidapatkan Distribusi Frekuensi hasiknya yaitu sebanyak 39 orang (36,8%) memiliki sikap *favorable*, sebanyak 67 orang (63,2%) memiliki sikap *unfavorable*, didapatkan juga hasil dari penelitian ini yang terdiri dari sub variable :

Mengetahui gambaran sikap kongnitif orangtua tentang pembelajaran dirumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 didapatkanhasil yaitu sebanyak 53 orang (50,0%) memiliki sikap yang sama yaitu *favorable* dan *unfavorabel*.

Mengetahui gambaran sikap afektif siswa tentang pembelajaran dirumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 didapatkan hasil yaitu sebanyak 66 orang (62,3%) memiliki sikap *unfavorable*.

Mengetahui gambaran sikap konatif siswa pembelajaran dirumah menggunakan gadget pada masa pandemi Covid-19 didapatkan hasil yaitu sebanyak 57 orang (53,8%) memiliki sikap *unfavorable*.

SARAN

Bagi SDN Cisaat diharapkan lebih kreatif dalam memberikan metode pembelajaran melalui online serta menerapkan sikap disiplin dalam penggunaannya bagi siswa yang diinformasikan kepada orangtuanya.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan ini dapat dipergunakan sebagai dasar dalam penyuluhan kepada

orangtua untuk pemantauan terhadap anaknya mengenai gadget.

REFERENSI

- Abin. 24 Maret (2020). Guru 'terpaksa' kreatif. diakses 31 Maret (2020)
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2014). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara JasaInternet Indonesia
- Agung.25 Maret 2020."bila belajar di rumah diperpanjang, Nadim takharus online dan akademis diakses 30 Februari (2020)
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak*. Dinamika penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17(2), 315–330.
- Fathoni, SA. R. (2017). *Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini*
- Fieka, N A. (2020). *Tentang pelaksanaan kebijakan belajar dari rumahdalam masa darurat Covid-19*.
- Irawan. Jaka, dkk. (2013). *Pengaruh kegunaan gadget terhadap kemampuan bersosialisasi pada remaja, jurnal An-nafs. (online). Vol. 08, __No.02*diakses 25 maret (2020)
- Iksan. 26 Maret (2020). Kemendikbud bekerja sama dengan operator telekomunikasi sukseskan pembelajaran di rumah, sukseskan- pembelajaran-di-rumah, diakses 30 Maret (2020)
- Kemendikbud. (2020). Pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah. www.kemdikbud.go.id. diakses pada 19 Agustus 2020
- Keppres No. 7 Tahun 2020 (2020) *Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 7 Tahun 2020 tentang gugus tugas percepatan*

- penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19). Indonesia.
- Keppres No. 9 Tahun 2020 (2020) *Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 Tentang perubahan atas keputusan Presiden Nomor 7 Tahun 2020 Tentang gugus tugas percepatan penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)*. Indonesia
- Maria, I., & Novianti, R. (2020). *Efek Penggunaan Gadget pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak*. Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education, 3(2), 74-81.
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan*. Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 5(2), 55-64.
- Mustakim. (2020). *Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi Covid-19 pada mata pelajaran Matematika*. Journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/13646 diakses pada 23 Februari 2021.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prof. Dr. Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Skripsi. Universitas Tanjungpura. Pontianak
- Triagustin. 27 Maret 2020. "Wabah Corona, Nadiem: Tak Semua Pembelajaran Online dari Sekolah akan Optimal", akan-optimal, diakses 30 Maret (2020)
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal Keperawatan, 6, 1-6.
- Yuniarti, Sri. (2015). *Asuhan Tumbuh Kembang Neonatus Bayi: Balitadan Anak Prasekolah*. Bandung : PT Refika Aditama.