

**MANAJEMEN WAKTU PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA
BERPRESTASI DALAM PERSPEKTIF TEORI METAKOGNITIF PADA
SISWA KELAS XI IPS DI SMA ISLAM KEPANJEN**

SKRIPSI

Oleh:

Lutfiatul Fajariyah

NIM. 15130059



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2019

MANAJEMEN WAKTU PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA
BERPRESTASI DALAM PERSPEKTIF TEORI METAKOGNITIF PADA
SISWA KELAS XI IPS DI SMA ISLAM KEPANJEN

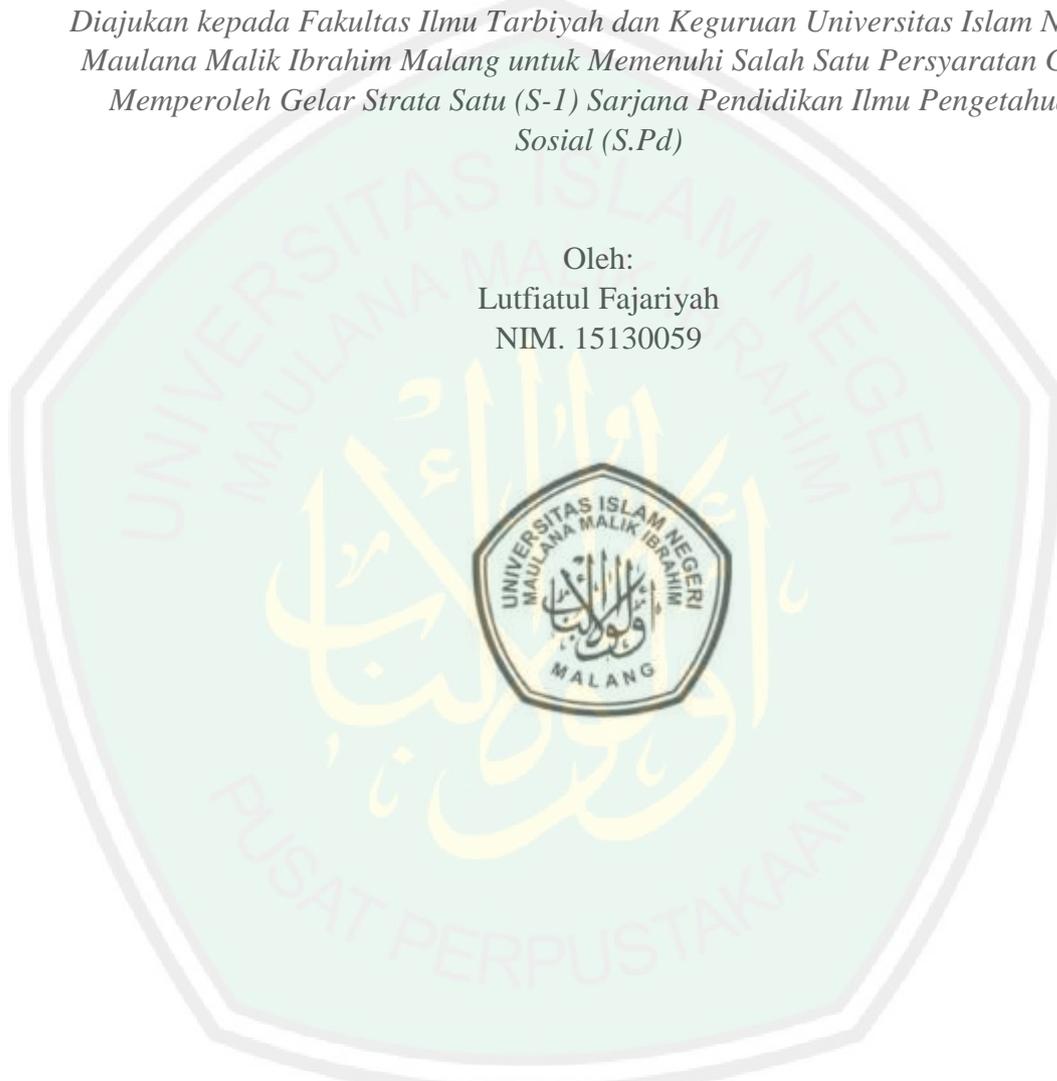
SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu (S-1) Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan
Sosial (S.Pd)*

Oleh:

Lutfiatul Fajariyah

NIM. 15130059



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2019

LEMBAR PERSETUJUAN

MANAJEMEN WAKTU PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA
BERPRESTASI DALAM PERSEPEKTIF TEORI METAKOGNITIF PADA
SISWA KELAS XI JURUSAN IPS DI SMA ISLAM KEPANJEN

SKRIPSI

Oleh:

Lutfiatul Fajariyah
NIM. 15130059

Telah Disetujui,

Oleh:
Dosen Pembimbing



Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

MANAJEMEN WAKTU PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA BERPRESTASI DALAM PERSEPEKTIF TEORI METAKOGNITIF PADA SISWA KELAS XI JURUSAN IPS DI SMA ISLAM KEPANJEN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Lutfiatul Fajariyah (15130059)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 November 2019 dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Penguji

Tanda Tangan

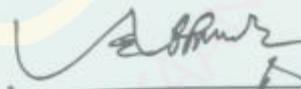
Ketua Sidang,
Kusumadyahdewi, M.AB
NIP. 19720102201411 2 005



Sekretaris Sidang,
Dr. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003



Dosen Pembimbing,
Dr. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003



Penguji Utama,
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang




Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 1965081719983 1 003

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
Dosen Fakultas Tarbiyah Ilmu dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Lutfiatul Fajariyah

Malang, 06 November 2019

Lamp. : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa
maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di
bawah ini:

Nama : Lutfiatul Fajariyah

NIM : 15130059

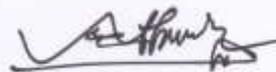
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Manajemen waktu penggunaan gadget pada siswa berprestasi
dalam persepektif Teori Metakognitif pada siswa kelas XI jurusan
IPS di SMA Islam Kepanjen

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah
layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 06 November 2019



Lailatul Fajriyah
NIM. 15130059

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim.... Alhamdulillahirobbilalamin.....

Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada baginda Muhammad SAW yang telah membawa kita kepada kebenaran yakni Islam.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Dua orang yang telah memberikan saya kesempatan menjadi manusia yang turut hadir di dunia ini, kedua orang tua tercinta dan terkasih saya Ibu Siti Munawaroh dan Ayahanda tercinta Eko Budi Wiyono yang selalu rela memberikan hembusan nafasnya untuk melimpahkan segala do'a, harapan serta fasilitas-fasilitas untuk menuntuk ilmu sejauh ini. Tidak lupa untuk kakak satu-satunya yang terhebat dalam hidup saya Wahyu Inggriana panutan dan yang selalu mendukung saya untuk mengerjakan skripsi ini.

Untuk semua guru-guru yang memberikan ilmu pengetahuan yang luas dan bimbingan dalam hidup ini. Untuk sahabat/saudara Nadzifatul Muktamaroh, Siti Kholifah yang sudah mendukung dan mau meminjami saya laptop guna memperlancar saya dalam pengerjaan skripsi ini, terimakasih kawan. Dan semua teman-teman yang tidak akan dapat saya sebutkan satu demi satu. Trimakasih sudah mau menjadi teman saya dan setia mendukung dengan berbagai pengalaman yang luar biasa dalam hidup ini.

Untuk semua teman-teman kelas P.IPS A 2015, yang setia menjadi bagian teman maupun sahabat dan berbagi kelas sampai 4 tahun lamanya kuliah. Semoga Allah selalu memberikan kita semua keberkahan dalam hidup yang sedang kita jalani dan yang akan kita jalani, kesehatan, rezeki yang barokah dan kebahagiaan serta kesabaran.

Amin Ya Rabbal Alamin.



MOTTO

“Yaa Allah, Tiada satu kemudahan melainkan Engkau jadikan mudah, dan dengan kehendak Mu sesuatu yang sulit menjadi mudah” (H.R. Muslim)



KATA PENGANTAR



Segala puji syukur atas segala karunia Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Manajemen waktu penggunaan *gadget* pada siswa berprestasi dalam perspektif Teori Metakognitif pada siswa kelas XI jurusan IPS di SMA Islam Kapanjen” dengan baik. Hal ini merupakan kewajiban sebagai salah satu persyaratan guna mendapatkan gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S. Pd) Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sholawat serta salan semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan umatnya menuju jalan kebenaran dan semoga kita diberi kekuatan untuk melanjutkan perjuangan beliau.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa pengarahan dan bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. H. Dr. Abdul Haris, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Ibu Dr. Alfiyana Yuli Eviyanti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. H. Abdul Bashith, M,Si selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan tulus ikhlas dan penuh tanggung jawab telah memberikan bimbingan, petunjuk dan motivasi kepada penulis di tengah-tengah kesibukannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh karyawan dan staf Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah melayani dengan baik.
6. Ayah dan Ibu yang selalu mendo'akan dan memberikan motivasi kepada penulis untuk terus belajar. Merekalah yang telah mendidik dan senantiasa memberikan kasih sayangnya kepada penulis.
7. Bapak Drs. H. Musholi Haris, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Islam Kepanjen yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Zubaida Nuraini S.Pd, Bapak Didik Sunariyanto S.Pd, Bapak Risang Tunggul Manik, S.Pd dan Bapak bagus Prihandoko, S.Pd selaku guru IPS di SMA Islam Kepanjen yang telah memberikan informasi dan data yang penulis butuhkan selama penelitian berlangsung.
9. Peserta didik berprestasi akademik maupun non akademik yang juga turut berpartisipasi membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga dapat terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Kepada semua pihak tersebut di atas, semoga Allah SWT memberikan imbalan pahala yang sepadan dan balasan yang berlipat ganda di dunia dan di akhirat kelak, aamiin.

Akhirnya dengan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak dan penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987/ yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَي = ay

إِي = î

أُو = û

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Wawancara untuk narasumber

Tabel 3.2 Pelaksanaan Observasi di SMA Islam Kepanjen

Tabel 4.1 Prasarana yang dimiliki di sekolah SMA Islam Kepanjen

Tabel 4.2 Tabel tenaga kerja yang dimiliki di sekolah SMA Islam Kepanjen

Tabel 4.3 Prestasi siswa-siswi Non Akademik

Tabel 4.4 Prestasi siswa-siswi Akademik



DAFTAR LAMPIRAN

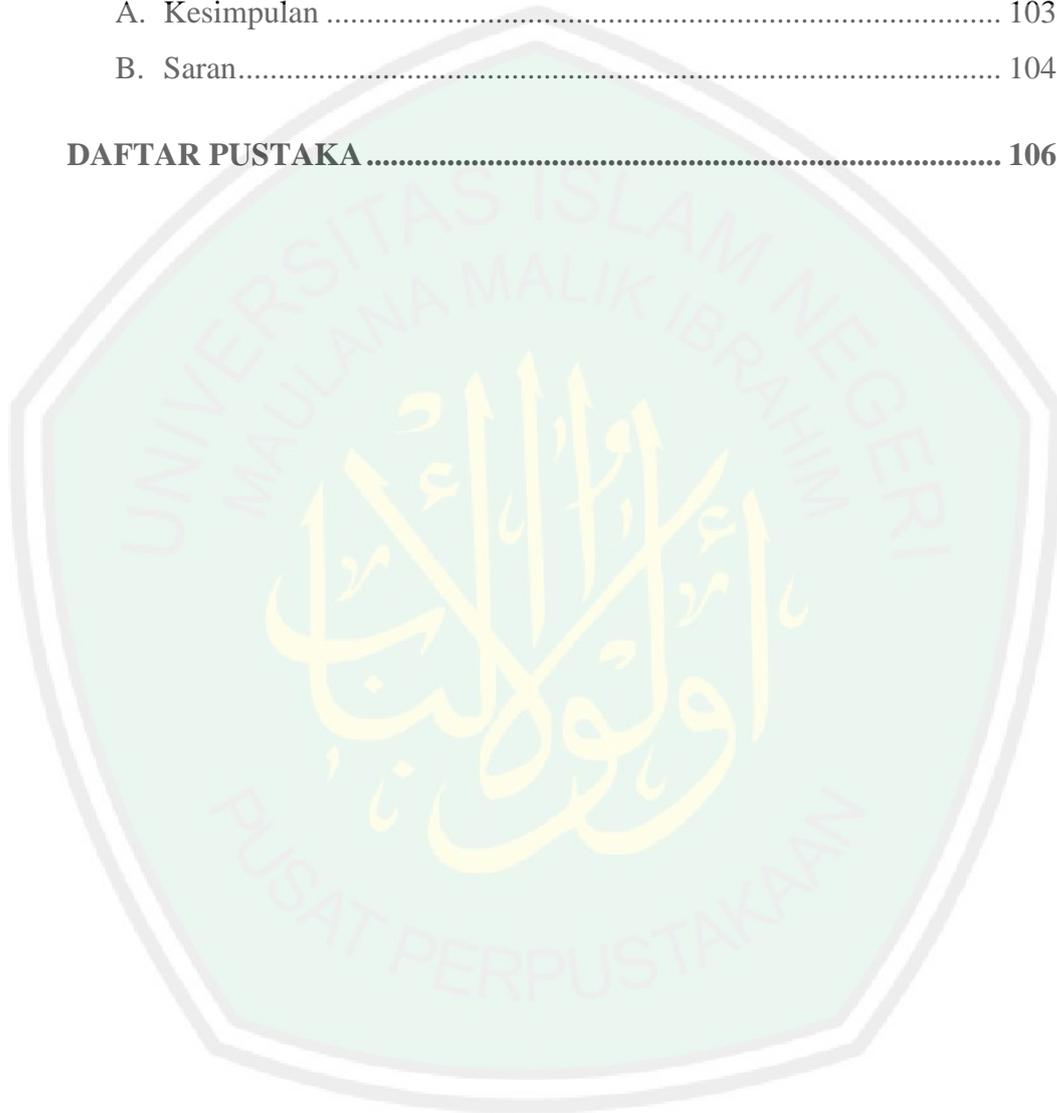
- Lampiran 1 Surat Izin dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 2 Surat keterangan izin penelitian dari sekolah SMA Islam Kepanjen
- Lampiran 3 Pedoman wawancara untuk siswa berprestasi dan guru di Kelas XI IPS di SMA Islam Kepanjen
- Lampiran 4 Pedoman Observasi
- Lampiran 5 Dokumen wawancara 1 (Kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)
- Lampiran 6 Dokumen wawancara 2 (Kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)
- Lampiran 7 Dokumen wawancara 3 (Kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)
- Lampiran 8 Dokumen wawancara 4 (Kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)
- Lampiran 9 Dokumen wawancara 1 (Guru Geografi Kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)
- Lampiran 10 Dokumen wawancara 2 (Guru Akuntansi kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)
- Lampiran 11 Dokumen wawancara 3 (Guru Seni budaya kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)
- Lampiran 12 Dokumen wawancara 4 (Guru Sejarah kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)
- Lampiran 13 Dokumentasi beberapa wawancara dengan siswa-siswi berprestasi akademik maupun non akademik dan guru IPS
- Lampiran 14 Bukti Konsultasi
- Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
SURAT PERNYATAAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK	xviii
ABSTRAC.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Masalah.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Originalitas Penelitian.....	8
F. Definisi Istilah.....	14
G. Sistematika Pembahasan	16

BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Landasan Teori	19
1. Kajian Tentang Manajemen waktu	19
2. Kajian Tentang <i>Gadget</i>	30
3. Kajian tentang Siswa berprestasi	32
4. Kajian tentang Teori Metakognitif.....	37
B. Kerangka berfikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan jenis penelitian	47
B. Kehadiran Peneliti.....	47
C. Lokasi Penelitian.....	48
D. Sumber data.....	49
E. Teknik pengumpulan data.....	49
F. Pengecekan keabsahan data	52
G. Analisis Data	56
H. Tahap-tahap Penelitian.....	59
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	61
A. Paparan Data.....	61
B. Hasil Penelitian.....	72
1. Manajemen waktu penggunaan <i>gadget</i> dikalangan siswa berprestasi pada siswa kelas XI di SMA Islam Kepanjen dalam perspektif teori metakognitif	72
2. Dampak penggunaan <i>gadget</i> dikalangan siswa berprestasi siswa kelas XI di SMA Islam Kepanjen dalam perspektif teori metakognitif	85
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	87
1. Manajemen Waktu Penggunaan <i>Gadget</i> dikalangan siswa berprestasi kelas XI IPS dalam perspektif teori metakognitif... 87	

2. Dampak penggunaan <i>gadget</i> bagi siswa berprestasi di kelas XI IPS dalam perspektif teori metakognitif	95
BAB VI PENUTUP	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	106



ABSTRAK

Fajariyah, Lutfiatul 2019. *Manajemen Waktu Penggunaan Gadget pada siswa berprestasi dalam perspektif teori metakognitif pada siswa kelas XI IPS di SMA ISLAM KEPANJEN*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Berprestasi adalah dambaan semua pelajar dan keinginan orang tua pada diri seorang anak. Pada dasarnya siswa berprestasi adalah siswa yang memiliki karakter tekun, ulet dan mau bekerja keras. Karena pada zaman era modernisasi ini pastinya pelajar tidak akan terlepas dari pengaruh penggunaan *gadget*. Maka dari itu agar siswa dapat berprestasi siswa harus dapat manajemen waktu belajar maupun manajemen waktu penggunaan *gadget*. Agar prestasi yang diinginkan dapat terwujud.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) manajemen waktu penggunaan *gadget* dikalangan siswa berprestasi di kelas IPS SMA Islam Kepanjen dalam perspektif teori metakognitif, (2) dampak penggunaan *gadget* dikalangan siswa berprestasi di kelas IPS SMA Islam Kepanjen dalam perspektif teori metakognitif.

Demi mencapai tujuan diatas, digunakan penelitian kualitatif jenis penelitian ini penelitian lapangan (*Field Research*), dengan mengambil latar di SMA Islam Kepanjen. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa berprestasi akademik maupun non akademik di kelas IPS. Analisis dilakukan dengan cara kualitatif deskriptif. Pengecekan keabsahan data menggunakan metode Triangulasi sumber yaitu membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara dan dokumen yang berkaitan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Manajemen waktu penggunaan *gadget* dikalangan siswa berprestasi akademik maupun non akademik dapat mengontrol diri dalam penggunaannya, meskipun masih ada seseorang yang tidak memanajemen waktu penggunaan *gadget* dan tidak dapat mengontrol diri dalam penggunaannya. (2) Dampak penggunaan *gadget* dikalangan siswa berprestasi akademik maupun non akademik terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaannya dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Siswa berprestasi, Manajemen waktu, Penggunaan *gadget*

ABSTRACT

Fajariyah, Lutfiatul 2019. Time Management The use of gadgets for high achieving students in the perspective of metacognitive theory in class XI IPS students in Islamic high schools in Kepanjen. Thesis, Social Sciences Education Departement, Tarbiyah and Teacher Training Faculty of, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Letcurer: Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Achievement is the dream of all students and the desire of parents in a child. Basically, high achieving students are students who have persevering character, are tenacious and are willing to work hard. Because in this modernization era students will certainly not be separated from the influence of the use of gadgets. Therefore, for students to excel, students must be able to manage learning time and manage time to use gadgets. So that desired achievements can be realized.

The aims of this study are: (1) management the gadget usage time among high achieving students in Kepanjen Islamic High School social science class in perspective of metacognitive theory, (2) the impact of using gadgets is hampered by high achieving students in Kepnajen Islamic High School IPS class in perspective of metacognitive theory.

This study is qualitative approach with field research, which Islamic high schools in Kepanjen as the background of this study. The data was collected by doing observation, deep interview, and documentation. Subject of this study are Social science teachers and the students itself. The Analysis has done in a descriptive way by applying an inductive mindset. In checking the data validity this study using the source Triangulation method, by comparing the observational data with the result of interview which related to the document.

The results of these research show that, (1) Management of gadget use time among students with academic and non-academic achievements is best used even though there is still someone who does not manage gadget use time properly. (2) The impact of the use of gadgets among students with academic and non-academic achievements has both positive and negative impacts on their use, although there are some teachers who oppose the positive effects used in learning for these outstanding studentps.

Keywords: Student achievement, Time management, Use of gadgets

مستخلص البحث

لطفية الفجرينتي : 2019. إدارة الوقت الاستخدام جوال على الطلاب المنجاز في نظرية التفكير النقدي عن طلاب الفصل الحادي عشر العلوم الاجتماعية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية كافنجن. بقسم تعليم العلوم الاجتماعية كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالاج.

المشرف: الدكتور الحج عبد الباسط الماجستير

انجازا هو رغبة جميع الطلاب ورغبات والدين لأبنائهم، أساسية الطالب الإنجازي هو طالب الذي لديه شخصية محددة و طالب المثالي. لان في هذا عصرنا الحديث لن يتم فصل الطلاب عن تأثير استخدام جوال. ولذلك كي يستطيع الطالب انجازا، وجب على الطالب يستطيعون إدارة أوقات تعلم أو إدارة أوقات الاستخدام جوال.

يهدف هذا البحث لـ: (1) إدارة وقت استخدام الجوال على الطالب الإنجازي في الفصل الحادي عشر العلوم الاجتماعية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية كافنجن وفقا على نظريات اتقان المجال المعرفي "Metakognitif". (2) تأثير استخدام على الطلاب المنجاز في الفصل الحادي عشر العلوم الاجتماعية في المدرسة العالية الإسلامية الحكومية كافنجن وفقا على نظريات اتقان المجال المعرفي "Metakognitif".

للوصول إلى أهداف البحث استخدمت الباحثة البحث الكيفي ونوعه هو البحث الميدانية (Field Research)، مكان البحث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية كافنجن. جمع البيانات استخدام بملاحظة، ومقابلة، ووثائق. الشخص المقصود هذا البحث هو الطالب الإنجازي في الاكاديمية وغير اكااديمية في فصل علوم الاجتماعية. تحليله بطريقة الوصفية النوعية. وتحليل البيانات بطريقة "Triangulasi" من خلال مقارنة نتائج الملاحظات بنتائج المقابلات والوثائق الموجودة.

ونتايج هذا البحث تدل على أن: (1) إدارة الوقت في استخدام الجوال على الطالب الإنجازي اكااديمية كانت أو غير اكااديمية تنظم مستخدم هذا الجوال، ولو كان بعض الطلاب لا يدير وقت استخدام الجوال و لا يستطيع أن ينظم نفسه. (2) استخدام الجوال للطلاب الإنجازي اكااديمية كانت أو غير اكااديمية أثر إيجابي و سلبي في عملية التعليم

الكلمات الأساسية : الطلاب المنجاز، إدارة الوقت، الاستخدام جوال

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu cita-cita bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang mana dapat diwujudkan melalui pendidikan. Di zaman yang seperti ini pendidikan merupakan sesuatu yang memiliki tujuan yang sangat penting. Dalam skala nasional, tujuan dalam pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Dalam kerangka inilah pendidikan diperlukan dan dipandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakat Indonesia yang memiliki wilayah yang sangat luas. Pendidikan mempunyai peranan sangat penting dalam pembangunan manusia di Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa.

¹Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3.

Dalam suatu lembaga pendidikan keberhasilan proses belajar-mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar tersebut merupakan prestasi belajar peserta didik yang dapat diukur dari nilai siswa setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru pada saat evaluasi dilaksanakan.

Hambatan-hambatan yang terjadi berkaitan pada hasil belajar individu yang mengalami proses belajar tidak sesuai dengan keadaan yang diinginkannya. Keadaan-keadaan tersebut berdampak pada timbulnya masalah pada proses belajar selanjutnya. Motivasi belajar siswa yang rendah akan menjadi hambatan yang sangat berarti pada proses pembelajaran, karena dapat mengakibatkan prestasi siswa rendah. Oleh karena itu guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan prestasi siswa.

Dengan adanya hambatan-hambatan yang terjadi maka, seorang siswa/siswi juga perlu untuk memajemen waktunya agar waktu yang digunakan berguna untuk prestasi yang akan datang. Karena seluruh kehidupan manusia pada hakikatnya bergelut dalam dimensi waktu. Manusia tidak hanya bergerak dalam lingkaran waktu, tetapi juga bernapas dalam ruang lingkup waktu, karena manusia berada dalam siklus waktu, maka setiap aktivitasnya bermula dan berkesudahan dengan waktu.²

Kemudian, peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi

² Syaiful Bahri Djamarah, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2002) hlm. 18

yang cepat dan tepat. Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang dan waktu. Penyatuan berbagai fungsi dari alat-alat komunikasi telah menyatu dalam sebuah alat komunikasi yang bernama *gadget*. *Gadget* merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya. Kehadiran dari *gadget* ini memang mampu memberi berbagai manfaat dan kemudahan bagi penggunanya, khususnya bagi remaja SMA yang akan menempuh sarjana. Ada yang menggunakan *gadget* dengan hal yang positif, namun ada juga yang menggunakan secara negative. Memang dalam pengaplikasiannya, *gadget* berguna dan sangat membantu dalam mengeksplorasi berbagai pengetahuan baru dan sangat membantu.³

Pada zaman saat ini, dimana perkembangan alat komunikasi yang sangat pesat. Apa lagi perkembangan *gadget* saat ini. *Gadget* adalah alat elektronik yang mudah dibawa kemana saja untuk keperluan komunikasi ataupun mengetahui informasi. Pada saat ini *gadget* sudah lebih berkembang yang awalnya hanya dapat melakukan komunikasi sampai sekarang sudah bisa melakukan apapun yang orang inginkan sehingga *gadget* digunakan oleh banyak kalangan, mulai dari kalangan anak kecil, anak muda, hingga orang tua. *Gadget* dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi dan ketergantungan pada siswa/siswi sekolah manapun.

³ Trivena, Intan. *Penggunaan Smartphone dalam menunjang Aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa fispol Unsrat Manado*. E-journal "Acta Diuma" volume VI. No 1. Tahun 2017

Diperkirakan 70% orang menggunakan ponsel dalam 1 jam pertama setelah bangun tidur di pagi hari, 56% mengecek ponsel mereka sebelum pergi tidur, dan 51% mengecek ponselnya secara terus-menerus bahkan di saat momen liburan. Penelitian tentang perilaku yang berkaitan dengan penggunaan ponsel secara berlebihan di kalangan siswa SMA menunjukkan bahwa mereka memiliki perilaku yang sesuai dengan kriteria adiksi atau kecanduan. Sebuah survey juga menunjukkan bahwa 44% respondennya mengalami kecemasan dan mudah marah ketika tidak dapat menggunakan ponsel selama seminggu.

Penelitian yang dilakukan oleh seorang psikolog dari Universitas Texas menunjukkan bahwa 13% pengguna internet di kalangan siswa SMA memenuhi kriteria ketergantungan, di mana 72% di antaranya adalah laki-laki. Di antara orang-orang yang senang berselancar di dunia maya (*web surfers*), sekitar 5–10% mengalami ketergantungan dan menunjukkan gejala depresi serta cemas. Ternyata menurut sebuah penelitian di China, para siswa yang merupakan *internet addict* mengalami pengecilan ukuran bagian otak yang mengatur ingatan jangka pendek dan kemampuan pengambilan keputusan. Sepertinya ini sejalan dengan suatu kondisi yang dinamakan *digital amnesia syndrome*.⁴

Jadi, untuk menghilangkan ketergantungan yang dialami siswa saat ini maka akan diperlukan manajemen waktu. Setiap orang akan sangat

⁴<https://www.google.com/amp/s/saintif.com/kecanduan-gadget/amp/> diakses pada tanggal 5 september 2019

sulit untuk memajemen waktu dengan baik. Maka dari itu harus dapat memanfaatkan memajemen waktu dengan baik. Bagi pelajar, khususnya bagi siswa SMA kelas XI karena waktu adalah musuh utama. Walaupun hal itu terasa sulit, namun masih ada solusinya. Cara memanfaatkan waktu dengan baik adalah sebagai berikut: Prioritaskan kegiatan belajar dalam jadwal mingguan, susun tugas-tugas yang telah diberikan di sekolah, jadwal ujian, dan tulis *deadline* pengumpulan tugas pengumpulan pekerjaan rumah, mengatur waktu belajar, biasakan tidur malam 6-9 jam setiap harinya, jagalah kesehatan, susunlah jadwal sebaik mungkin agar rutinitas harian bisa berjalan dengan lancar.

Sedangkan definisi teori metakognitif sebagai kesadaran seseorang tentang bagaimana ia belajar, kemampuan untuk menilai kesukaran sesuatu masalah, kemampuan untuk mengamati tingkat pemahaman dirinya, kemampuan menggunakan berbagai informasi untuk mencapai tujuan, dan kemampuan menilai kemajuan belajar sendiri. Sementara menurut, Margaret W. Martlin, metakognitif adalah, *“knowledge and awareness about cognitive processes or our thought about thinking”*. Jadi metakognitif adalah suatu kesadaran tentang kognitif kita sendiri, bagaimana kognitif kita bekerja serta bagaimana mengaturnya. Kemampuan ini sangat penting terutama untuk keperluan efisiensi penggunaan kognitif kita dalam menyelesaikan masalah. Secara

ringkas metakognitif dapat diistilahkan sebagai “*thinking about thinking*”.⁵

Berdasarkan studi yang dilakukan di SMA Islam Kepanjen terlihat bahwa pengguna *gadget* di lingkungan sekolah sangat ditunjang dengan penyediaan adanya fasilitas wifi oleh pihak sekolah yang dapat mempermudah bagi siswa maupun guru untuk bisa terhubung ke internet maupun adanya materi yang tidak terdapat pada buku. Dengan adanya kondisi seperti ini, siswa sangat lebih leluasa untuk melakukan kegiatan yang intens dengan dunia maya, seperti Instagram, WhatsApp, youtube, facebook, dan lain sebagainya. Kondisi ini akan mendorong siswa untuk melupakan cara manajemen waktu penggunaan *gadget* dengan baik.

Dengan adanya hal tersebut, untuk mengkaji lebih mendalam berkaitan dengan hal yang disebabkan oleh pengguna *gadget* dimana saja siswa tersebut berada, maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian guna mengetahui “**Manajemen waktu penggunaan Gadget terhadap siswa berprestasi dalam teori metakognitif pada siswa kelas XI jurusan IPS di SMA Islam Kepanjen**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti menentukan focus penelitian yang disusun dalam pertanyaan sebagai berikut:

⁵ Desmita, *Psikologi peserta didik*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2006) hlm. 137

1. Bagaimana manajemen waktu penggunaan *gadget* dikalangan siswa berprestasi dikalangan siswa kelas XI SMA Islam Kepanjen dalam perspektif teori metakognitif?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* dikalangan siswa berprestasi di kelas XI SMA Islam Kepanjen dalam perspektif teori metakognitif?

C. Tujuan Masalah

Dari focus penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui manajemen waktu penggunaan *gadget* dikalangan siswa berprestasi dikalangan siswa kelas XI SMA Islam Kepanjen dalam perspektif teori metakognitif.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* dikalangan siswa berprestasi di kelas XI SMA Islam Kepanjen dalam perspektif teori metakognitif.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk kepentingan teoritis dan praktis. Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat Antara lain:

1. Bagi lembaga

Dengan adanya penelitian ini, sebagai masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang ada termasuk para pendidik yang ada di dalamnya dan penentu kebijakan dalam lembaga pendidikan, sebagai pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya.

2. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Dengan adanya penelitian ini, sebagai bahan referensi dalam ilmu pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan.

3. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini, bisa di jadikan penemuan awal untuk di teliti lebih lanjut mengenai prestasi-prestasi yang sudah diperoleh oleh siswa, serta sebagai bahan pembelajaran dan keilmuan dalam bidang penelitian mengenai bidang yang terkait.

4. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, bagi siswa harus tetap mempertahankan prestasi dan tetap mempertahankan motivasi belajarnya di SMA Islam Kepanjen ini, karena mereka berperan untuk kemajuan SMA Islam Kepanjen dengan prestasi-prestasi yang sudah diperoleh selama menimba ilmu di lembaga tersebut.

E. Originalitas Penelitian

Dalam originalitas penelitian ini peneliti mencoba memberi pemahaman mengenai penelitian yang berkaitan dengan manajemen penggunaan *gadget* terhadap siswa berprestasi dalam perspektif teori metakognitif pada siswa kelas XI jurusan di SMA Islam Kepanjen agar mudah dipahami. Maka, peneliti menjelaskan penelitian yang berkaitan dengan penelitian saya dan kemudian membuat tabel berikut ini:

1. Dalam jurnal yang ditulis oleh Dr. Ranjan Bhattacharyya yang berjudul *Addiction to Modern Gadgets and Thechnologies*

AcrossGenerations. Berdasarkan jurnal tersebut terdapat perbedaan yaitu *gadget* dan teknologi modern telah menjadi penentu utama social ekonomi status dan tidak hanya terbatas pada remaja tetapi menyebar cepat ke lintas generasi. Kecanduan teknologi menyebabkan hilangnya produktivitas secara signifikan serta masalah dalam hubungan antar pribadi hubungan. Adapun langkah-langkah rehabilitasi untuk memperbaiki penggunaan internet yang berlebihan yaitu: mari kita sambut teknologinya revolusinya dengan kesadaran luas akan potensi bahayanya, generasi hari ini perlu maju dengan visi yang cerah dan hari esok yang lebih baik.

2. Dalam jurnal yang ditulis oleh Sundus M yang berjudul *The Impact of using Gadgets on Children*. Berdasarkan jurnal tersebut terdapat persamaan yaitu Teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Ini termasuk permainan elektronik, computer di rumah, perangkat genggam dan berbagai jenis *gadget*. *Gadget* sangat populer pada anak-anak dan kemungkinan besar pada orang tua. Dalam norma ini kita tidak bisa mempertahankannya. Dalam hal ini peneliti telah melakukan bagaimana *gadget* berdampak pada ketrampilan kognitif dan motorik anak. Juga menjelaskan cara untuk orang tua bagaimana mereka dapat memantau anak mereka dengan membatasi waktu penggunaan *gadget* mereka. Seiring bertambahnya *gadget* hari demi ahir, itu mengarah pada kecanduan teknologi di kalangan anak.

3. Dalam Thesis yang ditulis oleh Jyoti Ranjan Muduli yang berjudul *Addiction to Technological Gadget and Its Impact on Health and Lifestyle : A Study on College Students*. Berdasarkan thesis tersebut terdapat kesamaan yaitu pada era sekarang pengenalan *gadget* teknologi modern telah menarik perhatian populasi global. Ketergantungan orang pada *gadget* dan layanan teknologi ini disebabkan oleh ini telah mencapai pada tingkat itu sehingga, mereka tidak bisa memikirkan langkah maju kearah pertumbuhan mereka. Tingkat ketergantungan mengarah pada kecanduan perangkat dan layanan teknologi. Pemuda adalah kelompok yang paling rentan di antara populasi kecanduan teknologi. Studi ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden muda menghabiskan banyak waktu bersama dengan *gadget* dan layanan teknologi yang telah disediakan. Tujuan penggunaan dalam kebanyakan kasus adalah kesenangan didorong daripada kebutuhan. Sekali lagi, itu mengungkapkan kecanduan perangkat teknologi memiliki banyak dampak negative pada aspek yang berkaitan dengan kesehatan mental dan menjadi faktor penyebab perubahan gaya hidup peserta muda.
4. Dalam skripsi yang ditulis oleh kursiwi yang berjudul *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi social mahasiswa smester V jurusan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. Berdasarkan skripsi tersebut terdapat perbedaan yaitu dampak positif dan negative dalam penggunaan

gadget pada mahasiswa. Dampak positif penggunaan *gadget* meliputi: memudahkan mahasiswa menjalin komunikasi dengan orang yang jauh dan memudahkan mahasiswa memperoleh informasi perkuliahan secara tepat. Adapun dampak negative penggunaan *gadget* meliputi: mahasiswa mengalami difusi social, intensitas interaksi langsung dengan mahasiswa lain berkurang, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi langsung sangat rendah. Meski demikian bentuk interaksi yang berlangsung Antara mahasiswa cenderung ke arah asosiatif artinya mahasiswa memanfaatkan *gadget* telekomunikasi untuk melakukan kerjasama dengan mahasiswa lain dengan membentuk grup-grup pada media *chatting* dan media social.

5. Dalam skripsi yang ditulis oleh yossy putri novanti yang berjudul *Pengaruh Manajemen Waktu terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS mata pelajaran ekonomi kota Blitar*. Berdasarkan skripsi tersebut terdapat perbedaan yaitu untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal peserta didik memerlukan ketekunan dalam belajar, dan juga manajemen waktu yang baik karena pengaturan waktu adalah sesuatu yang dibutuhkan untuk memperoleh hasil yang maksimal. Manajemen waktu yang baik akan menghasilkann sesuatu yang baik pula, seperti hasil belajar yang memuaskan atau prestasi belajar yang sesuai dengan harapan dan juga para siswa akan semakin belajar untuk menghargai waktu dan menggunakan waktu sebaik mungkin.

Tabel 1.1
Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu

No	Nama peneliti, Judul, Penerbit dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Dr. Ranjan Bhattacharyya (2015). Dengan judul “<i>Addiction to Modern Gadgets and Thechnologies Across Generation</i>” • Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang kecanduannya sebuah alat teknologi berupa <i>gadget</i> yang terjadi pada anak-anak maupun orang dewasa • Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian ini meneliti tentang kecanduan terhadap anak-anak dibawah umur yang terjadi dilingkungan rumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap anak-anak yang terjadi di lingkungan tempat tinggal
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Sundus M (2018) “<i>The Impact of using Gadgets on Children</i>” • Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang dampak dari pengguna <i>gadget</i> pada anak-anak. • Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menggunakan dengan meniru penggunaannya secara modern 	<ul style="list-style-type: none"> • Dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak-anak dan ketrampilan waktu
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Jyoti Ranjan Muduli (2013) “<i>Addiction to Technological Gadget and Its Impact on Health and Lifestyle : A Study on College Students</i>” • Thesis 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang gaya hidup remaja di era saat ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Kecanduan teknologi <i>gadget</i> dan dampaknya pada kesehatan dan gaya hidup remaja

4.	<ul style="list-style-type: none"> • Kursiwi (2016) “Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi social mahasiswa semester V jurusan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta” • Skripsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif • Objek yang digunakan adalah mahasiswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi social mahasiswa
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Yossy putri novanti (2015) “Pengaruh manajemen waktu terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS mata pelajaran ekonomi kota Blitar” • Skripsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang pengaruh manajemen waktu pada siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Objek yang digunakan adalah siswa SMA kelas XII IPS 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh manajemen waktu terhadap belajar siswa di mata pelajaran ekonomi

F. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami batasan-batasan yang diuraikan dalam penelitian ini sehingga mudah dipahami diantaranya.

1. Manajemen waktu

Manajemen waktu merupakan perencanaan, pengorganisasian, pentataan dan pengawasan produktifitas waktu. Waktu menjadi salah satu sumber daya kerja yang mesti dikelola secara efektif dan efisien. Efektifitas terlihat dari tercapainya tujuan menggunakan waktu yang telah ditetapkan sebelumnya. Efisien bermakna pengurangan waktu yang ditentukan dan investasi menggunakan waktu yang ada. Manajemen waktu bertujuan pada produktivitas yang berarti rasio output dengan input.⁶ Bagaimana seorang siswa itu membagi waktunya sehingga waktu tersebut tidak akan terbuang percuma tanpa mendapatkan apapun. Dalam penelitian ini peneliti berharap siswa kelas X Jurusan IPS di SMA Islam Kepanjen dapat mengatur ataupun memajemen waktu mereka dengan baik sehingga mendapatkan sesuatu yang baik pula.

2. Gadget

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu

⁶Khusnul dan M.As'ad, 2013. *Manajemen waktu, Efikikasi-Diri dan Prokrastinasi*. Jurnal Psikologi Indonesia Vol 2, No. 3, hlm 217-222

pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya seperti : HP, phalet, laptop, camera, dll.⁷ Mempunyai keterbatasan sendiri. Pada era sekarang ini, *Gadget* mempunyai perluasan arti. *Gadget* tidak hanya di lihat dari fisiknya saja, tapi bisa dilihat dari software di dalam *Gadget* itu sendiri. Dengan adanya perkembangan zaman sampai sekarang ini *Gadget* selalu di perbarui kecanggihannya untuk meningkatkan stabilitasnya.

3. Siswa berprestasi

Menjadi siswa berprestasi adalah impian setiap anak usia sekolah yang menonjol diantara siswa siswi lainnya. Prestasi yang didapat tentu didasarkan dengan suatu kemampuan terhadap pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing siswa, sehingga prestasi ini bahkan sangat membantu memperoleh kehidupan yang baik di masa mendatang. Setiap lembaga pendidikan khususnya pada sekolah menengah atas selalu memiliki visi dan misi yang berorientasi pada lulusan yang cerdas, unggul dalam prestasi, berwawasan luas dan mewujudkan peringkat penilaian bertaraf internasional.

4. Teori Metakognitif

Metakognitif adalah suatu kata yang berkaitan dengan apa yang diketahui tentang dirinya sebagai individu yang belajar dan

⁷Widawati, 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. (Jakarta: universitas Budi Luhur) hlm. 106

bagaimana dia mengontrol serta menyesuaikan perilakunya. Seseorang dapat menyadari kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya. Disini lain metakognitif adalah suatu bentuk kemampuan untuk melihat pada diri sendiri sehingga apa yang dia lakukan dapat terkontrol secara optimal. Dengan kemampuan seperti ini seseorang dimungkinkan memiliki kemampuan tinggi dalam memecahkan masalah, sebab dalam setiap langkah yang dia kerjakan senantiasa muncul pertanyaan: “Apa yang saya kerjakan?”, “Mengapa saya mengerjakan ini?”, “Hal apa yang membantu saya untuk menyelesaikan masalah ini?”.⁸

G. Sistematika Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini akan disistematika menjadi lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Sebelum memasuki pada bab pertama akan didahului dengan : sampul merupakan bagian awal dari pembukaan proposal yang berisi judul, pembuat naskah, logo, dan nama universitas. Daftar isi berisi pokok-pokok yang akan dibahas dan terdapat halaman, dan kemudian akan dilanjutkan pada bab-bab berikutnya.

BAB I Pendahuluan pertama terdiri dari latar belakang masalah berisi tentang masalah-masalah yang akan dibahas di dalam pembahasan. Kemudian fokus penelitian berisi tentang rumusan yang akan dibahas pada pembahasan. Tujuan penelitian menjabarkan suatu rumusan hasil dari

⁸Husamah dan Yanuar setyningrum, *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. (Bandung: Prestasi Pustaka, 2011). hlm. 179

penelitian. Originalitas penelitian menjabarkan keaslian penelitian yang mana didalamnya membandingkan skripsi, jurnal maupun tesis dengan judul yang agak mirip dengan judul kita. Definisi istilah menjabarkan pendeskripsian makna yang seharusnya tidak menyimpang dari makna umum atau makna yang dikenal luas secara akademik. dan yang terakhir yakni sistematika pembahasan berisi tentang rencana yang akan di bahas pada pembahasan. Jadi didalam bab II ini terdiri dari: Latar belakang masalah, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Originalitas Penelitian, Definisi Penelitian (sistematika pembahasan)

BAB II kajian pustaka terdiri atas beberapa landasan teori yang terkait dengan penelitian dan terdapat juga kerangka berfikir merupakan penelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan dalam sebuah topik penelitian.

BAB III Metode Penelitian terdiri atas pendekatan dan jenis penelitian merupakan peneliti akan menggunakan penelitian kualitatif. Kehadiran peneliti berisi pihak yang merasakan adanya suatu masalah. lokasi penelitian berisi tempat yang akan di kunjungi oleh peneliti dan diadakan penelitian. Data dan sumber data berisi subyek dari mana data dapat diperoleh. Pustaka sementara berisi refrensi yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian terdiri atas hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian dalam penelitiannya ini memuat gambaran umum lokasi penelitian dan paparan data hasil penelitian.

BAB V Pembahasan didalam penelitian ini terdiri atas pembahasan manajemen waktu pengguna *gadget* pada siswa berprestasi dalam perspektif teori metakognitif dan dampak pengguna *gadget* pada siswa berprestasi.

BAB VI Kesimpulan terdiri atas kesimpulan dan saran di dalam bab ini merupakan rangkaian pembahasan, baik dalam bab pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima, sehingga pada bab enam ini berisikan kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kajian Tentang Manajemen waktu

a. Manajemen waktu

Dalam Bahasa Inggris, *management* berasal dari kata *to manage* yang berarti mengurus, mengatur, melaksanakan dan mengelola.⁹ Menurut George R. Terry dan Leslie W. Rue manajemen adalah suatu proses atau kerangka kerja, yang melibatkan bimbingan atau pengarahan suatu kelompok orang-orang kearah tujuan-tujuan organisasi. Mungkin manajemen dapat digambarkan sebagai tindakan nyata, Karena ia tidak dapat dilihat, tetapi hanya terbukti oleh hasil-hasil yang ditimbulkannya “output” atau hasil kerja yang memadai, kepuasan manusiawi dan hasil-hasil produksi serta jasa yang lebih baik.¹⁰

Manajemen merupakan salah satu kata yang memiliki konotasi “pengaturan” dalam segala hal. Boleh jadi kata “manajemen” secara etimologis memiliki arti kata yang sepadan dengan kata “mengelola, memeriksa atau mengawasi dan mengurus”. Oleh sebab itu, ketika kata “manajemen” disandingkan dengan kata “pendidikan”, maka akan memiliki konotasi yang spesifik yaitu tata pengelolaan di bidang

⁹*Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, Cet. Ke-24) hlm. 372

¹⁰ George R. Terry dan Leslie W. Rue, *Principles of Management* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2000). hlm. 1 (diterjemahkan oleh Bixby Vision)

pendidikan sebagai ruang lingkup operasionalnya. Begitu juga jika disandingkan dengan kata lain akan memiliki konotasi dan operasionalisasi yang berbeda pula tergantung pada kata yang menyandinginya.¹¹

Menurut Slamet menghasilkan sesuatu hanya mungkin jika kita gunakan waktu dengan efisien. Menggunakan waktu tidak berarti bekerja lama sampai habis tenaga, melainkan bekerja sungguh-sungguh dengan sepenuh tenaga dan perhatian untuk menyelesaikan suatu tugas yang khas. Pedoman kita disini ialah: jangan melakukan lebih dari satu tugas serempak, tetapi selesaikanlah tugas yang diundur sampai besok. Tugas yang diundur sering tak kunjung dikerjakan.¹²

Sedangkan manajemen waktu adalah suatu kemampuan untuk mengalokasikan waktu dan sumber-sumber untuk mencapai tujuan. Ketrampilan dalam mengelola waktu adalah bagaimana kita meluangkan waktu untuk memprioritaskan dan mencapai beberapa tujuan kehidupan serta menghasilkan kesejahteraan. Manajemen waktu merupakan ketrampilan personal dan manajerial. Hal ini merupakan proses untuk menyusun dan mencapai tujuan, memperkirakan waktu dan sumber-sumber waktu yang dibutuhkan untuk mencapai masing-masing tujuan dan mendisiplinkan diri sendiri memfokuskan pada tujuan. Selain itu, manajemen waktu dapat mengurangi tingkat stress.

¹¹ Sukarji, *Manajemen dalam Pendidikan Islam*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2014), hlm. 15

¹² Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hlm. 79

Dalam kutipan oleh Bahrur Edwin mendefinisikan manajemen waktu sebagai suatu ilmu dan seni yang mengatur pemanfaatan waktu secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu melalui unsur-unsur yang ada didalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Lakein, ia mengatakan bahwa manajemen waktu merupakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan produktivitas waktu. Waktu merupakan salah satu sumberdaya yang harus dikelola secara efektif dan efisien untuk menunjang aktivitas.¹³

Waktu merupakan komoditi yang terbatas. Semua orang mempunyai sumber waktu yang sama yaitu 24 jam atau 86,400 detik setiap hari. Namun ada sebagian orang yang mengaku tidak mempunyai waktu yang cukup untuk melakukan sesuatu, sebagian lagi justru dapat menyelesaikan banyak hal dibandingkan dengan orang lain. Waktu adalah sumber daya yang unik. Dari hari ke hari, setiap orang memiliki jumlah waktu yang sama. Waktu tidak mungkin dikumpulkan. Waktu tidak dapat diperhatikan atau dijalankan. Waktu tidak dapat diganti. Waktu juga harus digunakan 60 detik dalam setiap menit.¹⁴

Kebiasaan-kebiasaan yang seringkali dilakukan bahkan menjadi sumber masalah adalah pemborosan waktu. Kebiasaan seperti melakukan hal-hal yang sebetulnya tidak perlu dilakukan sama sekali tanpa didasari adalah sesuatu yang sering kali dilakukan. Ini merupakan cara yang umum

¹³ Bahrur Rosyidi Duraisy, "Manajemen Waktu (Konsep dan Strategi)", <https://bahurrosyididuraisy.wordreess.com/>, diakses 5 September 2019

¹⁴ Haynes Marion E, *Manajemen Waktu untuk Diri Sendiri*, (Binarupa Aksara, Jakarta, 1991) hlm 2

dilakukan oleh banyak orang terutama yang dilakukan oleh siswa saat ini. Contoh kebiasaan ini antara lain mengerjakan hal-hal yang tidak penting hanya karena sejak lama hal itu sudah biasa dilakukan, dan masih melakukan sistem manual padahal sudah dapat dikerjakan dengan komputer.

Kebiasaan lain adalah melakukan sesuatu yang dapat dan seharusnya dikerjakan orang lain. Seseorang seringkali merasa lebih cepat mengerjakan sesuatu pekerjaan dibandingkan dengan orang lain. Seseorang tidak percaya atas kemampuan atau kinerja orang lain, sehingga pertanggung jawaban tugas kurang. Oleh karena itu, waktu yang digunakan terbuang hanya gara-gara kekhawatiran yang sebenarnya tidak perlu dilakukan.

b. Fungsi-fungsi Manajemen waktu

Manajemen waktu memiliki beberapa fungsi untuk pengelolaan waktu agar menjadi lebih efektif dan efisien. Fungsi-fungsi manajemen waktu sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*) Manajemen waktu

Perencanaan diartikan sebagai suatu proses untuk memmentukan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai dengan mengambil langkah-langkah yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam artian ini perencanaan waktu merupakan penentuan waktu yang tepat agar sesuai dan tepat

dengan tujuan yang direncanakan berkaitan dengan waktu, maka rencana membuat jadwal bisa harian, mingguan dan bulanan. Rencana dibuat dengan menitikberatkan prioritas kerja seseorang. Ciri-ciri perencanaan waktu, yaitu

- a) Jelas, dalam mengidentifikasi pekerjaan yang dilakukan. Jadwal kegiatan harus didistribusikan secara harian, mingguan, dan bulanan sehingga seseorang dapat mengerjakan tugas yang diembannya.
- b) Realistis, dalam arti berdasarkan pemikiran dalam mengatur jadwal, bila anda baru saja menyelesaikan tugas jangan memaksa diri untuk menyelesaikan tugas selanjutnya. Jadi, jangan sampai anda terkekang dengan jadwal yang anda buat tersebut.
- c) Fleksibel, dalam artian ini, jadwal kegiatan sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi serta dapat mengantisipasi perubahan yang ada.
- d) Berkesinambungan, dalam arti perencanaan jadwal kegiatan pimpinan berjalan terus menerus sehingga stagnam atau berhenti pada periode tertentu.

b. Pengorganisasian (*Organizing*) Manajemen waktu

Pengorganisasian dilakukan dengan tujuan membagi suatu kegiatan besar menjadi kegiatan-kegiatan yang lebih kecil. Dalam hal ini pengorganisasian waktu adalah kegiatan dan mengelola

waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengorganisasikan waktu yang dimiliki, yaitu:

- a) Membuat daftar kerja yang dilakukan
 - b) Menetapkan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut.
 - c) Mengatur jumlah yang terlibat dalam tugas tersebut
- c. Pengkoordinasian (*Actuating*) Manajemen waktu

Pengkoordinasian manajemen waktu merupakan suatu usaha untuk mengkoordinasikan dan mengarahkan orang lain atau diri sendiri agar mau bekerja secara efektif dan efisien sesuai dengan rencana dan tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini pengkoordinasian waktu adalah kegiatan untuk mengkoordinasikan dan menyelaraskan kegiatan agar kegiatan dapat tercapai secara efisien serta sesuai dengan perencanaan waktu yang telah dibuat serta tujuan yang diinginkan.

- d. Pengawasan (*Controlling*) Manajemen waktu

Pengawasan adalah kegiatan untuk memastikan apakah sama pekerjaan telah berjalan sesuai rencana yang telah ditetapkan. Dalam hal ini pengawasan waktu adalah kegiatan untuk menyesuaikan jadwal kegiatan dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mengoreksi jadwal yang tidak sesuai dengan rencana, ketetapan waktu dan kualitas

pekerjaan yang dihasilkan pada masing-masing kegiatan ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan menyusun jadwal selanjutnya.¹⁵

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi-fungsi manajemen waktu antara lain perencanaan waktu, penentuan waktu dan sasaran dengan mengambil langkah-langkah yang tepat, pengorganisasian waktu mengalokasikan sumber daya waktu dan melakukan pengaturan kegiatan yang tepat, pengkoordinasian waktu yaitu menyelaraskan kegiatan secara efektif dan efisien, sedangkan pengawasan waktu melakukan terhadap kegiatan yang dilakukan agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan agar menajapai tujuan yang diinginkan.

c. Manajemen waktu dalam pandangan Islam

Dalam pandangan islam waktu adalah kehidupan dan bila manusia tidak memanfaatkannya dengan sebaik-baiknya, maka ia akan termasuk golongan orang yang merugi. Oleh karena itu, yang perlu dilakukan oleh seorang muslim adalah bagaimana mengatur aktivitasnya semaksimal mungkin, yaitu aktivitas yang memenuhi kategori iman kepada Allah dan amal saleh. Waktu termasuk salah satu nikmat Allah yang sangat besar. Rasulullah dalam hadis yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari telah bersabda, bahwa ada dua nikmat yang sering dilupakan manusia yaitu

¹⁵Scott, W. (2002) *Effective Time Management*.

<http://www.tonyrobbins.com/product/time> diakses pada tanggal 14 oktober 2019, pukul 05.44

nikmat sehat dan nikmat waktu luang. Oleh karena itu, manusia akan mempertanggungjawabkan segala amal perbuatan di dunia ini, di hadapan Allah kelak.

Untuk mengisi waktu dalam kehidupan dunia, manusia dituntut untuk selalu melakukan perbuatan dalam kerangka iman kepada Allah, agar tidak merugi ketika mempertanggungjawabkannya di akhirat kelak. Manusia hendaknya mengisi waktunya dengan karya positif dan bermanfaat, sehingga kehidupan dunianya dapat tertata lebih baik. Kesadaran akan waktu, dapat pula dilakukan dengan melihat betapa pendeknya usia kita. Hal ini mengandung arti, bahwa waktu tersedia sangat sedikit. Sesuatu yang diharapkan dari seorang hamba adalah mengisi hidupnya dengan ibadah sebaik-baiknya. Ibadah yang dilandasi rasa ikhlas, sebagai ungkapan syukur atas nikmat waktu yang telah diberikan oleh Allah.¹⁶

Setiap insan beriman wajib untuk mememanajemen waktunya, yakni antara kewajiban-kewajiban dan amal-amal baik, urusan agama maupun urusan dunianya. Agar tidak terjadi benturan antara yang satu dengan yang lainnya, baik benturan antara yang urgen dengan yang tidak, yang harus tepat waktu dengan yang tidak. Dan harus memilah pekerjaan mana yang harus didahulukan dan pekerjaan mana yang masih bisa di tunda pelaksanaannya.

¹⁶ Tanjung hendri. *Manajemen Waktu*, Amzah: Jakarta, hlm 3

Termasuk juga manajemen waktu adalah bagaimana mengatur saat untuk istirahat dan bersantai. Manusia terkadang mengalami kebosanan jika selalu bersikap serius, maka hendaknya meluangkan waktunya untuk bercanda dan berhibur dengan hal-hal yang diperolehkan oleh syariat.¹⁷

Dan juga kehidupan modern seperti sekarang ini, semua orang dituntut untuk dapat lebih professional dalam bekerja maupun menjalani kehidupan pribadi. Tuntutan tersebut sangat dirasakan ketika upaya pelayanan dalam berbagai bidang menjadi hal yang sangat vital. Untuk itu, dalam menjalani kehidupan terutama dalam menyelesaikan pekerjaannya, seseorang perlu melakukan manajemen diri. Manajemen waktu merupakan salah satu manajemen diri dalam menyelesaikan pekerjaannya, seseorang perlu melakukan manajemen diri dalam upaya agar seseorang dapat lebih professional bekerja.¹⁸ Bahkan dalam ayat Al-Qur'an telah menegaskan bahwa dengan menggunakan waktu tersebut seorang hamba dapat mengambil pelajaran dan bersyukur, sebagaimana firman Allah swt:

وَهُوَ الَّذِي جَعَلَ اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ خِلْفَةً لِّمَنْ أَرَادَ أَنْ يَذَّكَّرَ أَوْ أَرَادَ شُكُورًا

Artinya: Dan dia (pula) yang menjadikan malam dan siang silih berganti bagi orang yang ingin mengambil pelajaran atau yang ingin bersyukur.

(Q.S Al-Furqan:62)¹⁹

¹⁷Al-Qardhawi Yusuf, *Manajemen Waktu seorang Muslim*, (Ziyadvisi media, Surakarta. 2007) hlm 39

¹⁸Rosita, *Manajemen waktu yang efektif*, hlm. 1

¹⁹Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan tafsirnya* (Edisi yang Disempurnakan, Jakarta: Widya Cahya. 20015) hal. 766

d. Dasar-dasar manajemen waktu pelajar

Ada beberapa panduan yang dapat digunakan untuk mengatur waktu dengan baik. Pertama, harus termotivasi. Ini sangat penting karena ketika pelajar tidak cukup termotivasi untuk sukses di sekolah, maka akan mudah terganggu. Masalahnya, banyak siswa atau siswi yang beranggapan bahwa mereka sudah menuju puncak kedewasaan. Jadi, jika mereka tidak termotivasi untuk belajar, mereka akan bolos dan mendapatkan nilai jelek.

Kedua, perlu fokus pada tujuan. Sebelum masuk ke pelajaran, pelajar harus yakin pada tujuan yang ingin di capai. Agar bisa focus dan harus mempunyai rencana. Ketika membuat rencana, hal itu akan mempermudah untuk tetap fokus dan terbebas dari gangguan.

Ketiga, setelah pelajar buat rencana spesifik dengan tindakan dari jadwal yang sesuai maka inilah cara terbaik melatih untuk mengikuti rencana tanpa gagal. Dengan begitu, bisa tetap melatih waktu dan menghindari gangguan.

Keempat, lihat kembali tujuan dan buat perubahan yang dibutuhkan. Tapi, jika harus mengubah jadwal pastikan untuk mengubahnya dengan tepat dan hindari *overlapping* (tumpang tindih).

Kelima, jika harus berhadapan dengan tugas yang sulit dan mudah, kerjakan tugas yang mudah terlebih dahulu. Dengan begitu, dapat

menyesuaikan tugas lebih cepat dan memiliki lebih banyak waktu untuk mengerjakan tugas yang sulit.²⁰

Jarang ada pelajar yang mempunyai kebiasaan belajar dan manajemen waktu yang bagus. Manajemen waktu, yang melibatkan kebiasaan belajar bagus, sangat penting dalam mencapai pendidikan yang bagus. Banyak halangan di sekolah termasuk tekanan teman, hiburan, maupun *gadget*. Semua hal ini bisa teratasi dengan sedikit peningkatan pada manajemen dan kebiasaan belajar. Maka harus siap untuk menghentikan apa yang telah di mulai jika benar-benar ingin produktif dan sukses. Ada beberapa tips berikut ini:

1. Tentukan apa yang lebih penting dan buatlah daftar sesuai dengan tingkat kepentingan
2. Buat to-do-list mingguan/harian.bulanan yang mudah dicapai. Ini akan membantu mengisi waktu kosong saat menunggu pelajaran berikutnya atau kegiatan sekolah yang lain.
3. Cari tempat belajar dimana anda akan merasa nyaman. Hindari belajar kelompok. Karena belajar sendiri atau hanya berdua lebih efektif daripada belajar dalam kelompok besar. Alasannya jelas, karena saat berkumpul lebih seru untuk bergosip daripada belajar.²¹

²⁰ Aquariuslearning, *Kiat Praktis Mengendalikan Waktu*, hlm. 4

²¹ Ibid. hal. 8

2. Kajian Tentang *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah alat elektronik yang mudah dibawa kemana saja untuk keperluan komunikasi ataupun mengetahui informasi. Pada saat ini *gadget* sudah lebih berkembang yang awalnya hanya dapat melakukan komunikasi sampai sekarang sudah bisa melakukan apapun yang orang inginkan sehingga *gadget* di gunakan oleh banyak kalangan.²²

Sampai saat ini banyak *Gadget* yang sudah tersebar luas di seluruh dunia. Meski perkembangan *Gadget* ini sangat luas, tapi masih banyak kelebihan dan kekurangannya, hal itu tergantung dari merek dan spesifikasinya. *Gadget* bisa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya *Gadget* masyarakat merasa dekat dari yang jauh, menjauhkan diri dari yang dekat. Dalam posisi seperti ini *Gadget* mempunyai pengaruh besar terhadap orang disekitarnya. Karena kritikan seseorang yang sedang asyik main *Gadget* dia lupa terhadap waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya.²³

Menurut penelitian dari *University Of Oxford* yang dikutip oleh Rahma lillahi – detikInet bahwa dari hasil perhitungan peneliti, durasi ideal untuk melakukan aktivitas online adalah epanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Dengan durasi itu, peneliti meyakini remaja tak

²² Nurmalasari dan Devi W. *Pengaruh gadget terhadap Tingkat Prestasi siswa SMPN Satu Pakisjaya Karawang*. Jurnal Ilmu Pengetahuan dan teknologi Komputer. 2018. Hlm . 111 (<https://www.nirsamandiri.ac.id> diakses pada tanggal 14 oktober 2019 Pukul 11.39 WIB)

²³ www.kompasiana.com diunggah pada tanggal 12 Januari pukul 09:28

hanya memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Diatas waktu tersebut, barulah *gadget* dianggap mampu mengganggu kinerja otak remaja.²⁴ Penggunaan *gadget* bagaimanapun juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siswa, hal ini tergantung bagaimana siswa-siswi dapat manajemen penggunaan *gadget* dengan baik. Peran orang tua dan guru di sekolah sangat penting untuk membantu siswa-siswi agar dapat manajemen dalam penggunaan *gadget*.

b. Dampak positif dan negatif gadget

- 1) Dampak negatif penggunaan *gadget* :
 - a. Menjadi pribadi yang tertutup karena kecanduan pada *gadget*
 - b. Kesehatan terganggu mata terutama karena mengalami kelelahan menatap layar *gadget*, mata mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
 - c. Gangguan tidur pada anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya.
 - d. Suka menyendiri karena bermain *gadget*-nya merasa bahwa itu adalah teman yang menyenangkan
 - e. Ancaman *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telpon seluler. Ketika seseorang

²⁴ <https://m.detik.com/inet/cyberlife/d-3398914/berapa-lama-waktu-ideal-gunakan-gadget> oleh Rahma Lillahi Sativa. Diakses pada tanggal 30 Oktober, pukul 22:24

menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadi *Cyberbullying* lebih tinggi.²⁵

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* tidak hanya berdampak negative saja melainkan ada pula dampak positifnya. Menurut Yordi Anugrah Pertama dampak positif penggunaan *gadget*.

- 2) Dampak positif penggunaan *gadget*
 - a. Mempermudah komunikasi
 - b. Menambah Pengetahuan
 - c. Menambah teman
 - d. Munculnya metode-metode pembelajaran baru²⁶

3. Kajian tentang Siswa berprestasi

a. Siswa berprestasi

Setiap orang khususnya orang tua pasti menginginkan dan bangga anaknya berprestasi. Prestasi anak adalah hal yang dimana ada keterkaitan antara anak dengan sekolah ataupun orang tua serta guru. Sekolah hanya fasilitator dan juga sebagai “tempat mengasah potensi”. Lembaga sekolah sangat memfasilitasi siswa-siswa yang berprestasi. Akan tetapi di lain kasus masih banyak sekolah yang kurang memerhatikannya. Dalam artian sekolah hanya terima kabar gembira tanpa ada tindak lanjut terhadap

²⁵ Susanti atik. *Pengaruh pemanfaatan gadget dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKN*. hlm. 7 (Penelitian) <https://media.neliti.com>. Diakses pada tanggal 12 januari 2019 pukul 12.30 WIB.

²⁶ Seminar Internasional, *Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak*. 1 November 2017. UIN Malang. Yang dikutip oleh Puji Amaul Chusna, *pengaruh gadget Pada Perkembangan Karakter anak*. Dinamika Penelitian. hlm. 324 diunggah pada tanggal 14 Oktober 2019 pukul 12.18 WIB

siswa yang berprestasi tersebut. Di sebagian sekolah kecenderungan seseorang anak “dihargai” bukan berdasarkan bakat dan potensinya (ekstrakurikuler) tapi lebih kepada nilai akademisnya. Kemampuan ekstrakurikuler dianggap sebagai kemampuan kelas dua. Padahal dalam lapangan kehidupan banyak orang yang sukses bukan berdasarkan pada nilai akademisnya semata tetapi pada pengembangan bakat dan potensi yang dimilikinya. Hal semacam itu menjadi banyak pandangan yang tidak menyenangkan sebagaimana pemahaman tentang prestasi itu sendiri.²⁷

Berprestasi adalah dambaan setiap orang, namun tidak semua bisa menjadi orang berprestasi. Prestasi belajar sesungguhnya bisa di capai oleh semua orang tak mengenal ia kaya, miskin, orang yang berasal dari kota atau pedesaan semuanya bisa berprestasi.

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Gagne menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom dalam Suharsimi Arikunto bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Kesatuan tersebut sangatlah penting untuk mengukur prestasi siswa.tidak hanya pandangan dari satu arah tetapi aspek-aspek

²⁷<https://www.google.com/amp/s/afidburhanuddin.wordpress.com/2014/01/09/pengelolaan-siswa-berprestasi-2/amp/> diunggah pada tanggal 13 Februari 2019 pukul 20.39

tersebut juga harus diperhatikan. Tidak hanya secara kognitif atau secara konsep semata, keterkaitan Antara semua spek juga harus diperlukan.²⁸

Berprestasi tidak hanya pada akademik maupun non akademiknya saja. Pengertian prestasi dari akademik adalah kemampuan, kecakapan dan presatasi yang didapatkan seseorang dimana kemampuan tersebut dapat bertambah dari waktu ke waktu karena adanya proses belajar dan bukan disebabkan karena proses pertumbuhan. Prestasi akademik ini dapat dinilai ataupun diukur dengan menggunakan tes yang baku atau tes yang sudah ada standarnya. Contoh prestasi akademik: Juara olimpiade, dan ranking 1 di kelas dll.

Sedangkan pengertian dari nonakademis adalah segala sesuatu di luar hal-hal yang bersifat ilmiah dan tidak terpaku pada satu teori tertentu. Berbeda dengan kemampuan akademis, kemampuan nonakademis seseorang sulit diukur secara pasti karena tidak ada salah dan benar di dalamnya. Misalnya seperti seni melukis dimana tidak ada ukuran salah dan benar di dalamnya karena keindahan sebuah lukisan bisa berbeda-beda tergantung orang yang melihatnya. Contoh dari prestasi non akademis: berkomunikasi, kemampuan berorganisasi, mempunyai kepribadian yang kuat, kemampuan kerjasama dll.²⁹

Perbedaan akademik dengan non akademik adalah akademik berkaitan dengan kegiatan formal yang diadakan sebuah institusi atau

²⁸Negoro Adi. 2001. "Prestasi dan Pengelolaan Siswa. *Journal of Education Global catch Research*, hlm 128-133.

²⁹<http://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-akademis-dan-nonakademis/>Diunggah pada tanggal 6 maret 2019, pukul 22.50

lembaga tertentu dengan syarat tertentu. Sedangkan nonformal dimana kita bisa mendapatkan kemampuan-kemampuan dari mana saja dan tidak harus dari lembaga tertentu.

Kemampuan akademik seseorang sering diidentikkan dengan kecerdasan otak kiri karena berhubungan dengan logika, sementara kemampuan nonakademis diidentikkan dengan kecerdasan otak kanan yang lebih mengandalkan rasa, kreatifitas, emosi, imajinasi dll. keduanya sama-sama penting dioptimalkan dalam diri seseorang karena sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Berprestasi adalah hal yang patut dibanggakan. Setiap orang memiliki ciri-ciri yang berbeda-beda. Banyak pandangan orang mengenai hal tersebut. Akan tetapi mayoritas atau karakter yang ditunjukkan oleh siswa tersebut ada banyak ciri. Orang yang mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi, sebagai berikut.

- a) Mempunyai tanggung jawab pribadi. Siswa yang mempunyai motivasi berprestasi akan melakukan tugas sekolah atau bertanggungjawab terhadap pekerjaannya. Siswa yang bertanggung jawab terhadap pekerjaan akan puas dengan hasil pekerjaan karena merupakan hasil usahanya sendiri.
- b) Menetapkan nilai yang akan dicapai atau menetapkan standar unggulan. Untuk mencapai nilai yang sesuai dengan standar keunggulan, siswa harus menguasai secara tuntas materi pelajaran.

- c) Berusaha bekerja kreatif. Siswa yang bermotivasi tinggi, gigit dan giat mencari cara yang kreatif untuk menyelesaikan tugas sekolahnya. Siswa mempergunakan beberapa cara belajar yang diciptakannya sendiri, sehingga siswa lebih menguasai materi pelajaran dan akhirnya memperoleh prestasi yang tinggi.
- d) Berusaha mencapai cita-cita. Siswa yang mempunyai cita-cita akan berusaha sebaik-baiknya dalam belajar atau mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar. Siswa akan rajin mengerjakan tugas, belajar dengan keras, tekun dan ulet dan tidak mundur waktu belajar.
- e) Melakukan kegiatan sebaik-baiknya. Siswa yang mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi akan melakukan semua kegiatan belajar sebaik mungkin dan tidak ada kegiatan lupa di kerjakan. Siswa membuat kegiatan belajar dari mentaati jadwal tersebut.
- f) Jujur dan taat peraturan. Dari pandangan beberapa kejadian anak yang berprestasi biasanya adalah anak yang jujur, karakter yang ditunjukkan juga berbeda-beda dan juga taat akan peraturan sekolah. Selain itu dalam memupuk siswa berprestasi perlu adanya motivasi baik dari guru maupun kemauan siswa tersebut.³⁰

³⁰<https://www.google.com/amp/s/afidburhanuddin.wordpress.com/2014/01/09/pengelolaan-siswa-berprestasi-2/amp/> diunggah pada tanggal 6 maret 2019, pukul 22.50

4. Kajian tentang Teori Metakognitif

a. Teori Metakognitif

1) Perkembangan kognitif anak

Perkembangan kognitif adalah suatu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Sementara menurut Chaplin dijelaskan bahwa kognisi adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan, termasuk didalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga dan menilai. Secara tradisional, kognisi sering dipertahankan dengan konotasi (kemauan) dan dengan afeksi (perasaan).³¹

Perkembangan kognitif berlangsung sejak masih bayi walaupun potensi-potensi terutama secara biologis sudah dimulai semenjak masa prenatal. Piaget meyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahap pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa. Kemampuan bagi melalui tahap-tahap tersebut bersumber dari tekanan biologis untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui asimilasi dan akomodasi serta adanya pengorganisasian struktur berpikir. Pada masa bayi (0-2 tahun), Piaget menyebutnya tahap sensori motorik sementara masa anak-anak awal (2-7 tahun) adalah

³¹ Abdul Dindin, *Perkembangan metakognitif dan pengaruhnya pada kemampuan belajar anak*. hal: 1 (jurnal). Yang dikutip di buku Desmita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

tahap preoperasional dan anak-anak akhir (7-12 tahun) adalah tahap operasional konkrit. Adapun setelah itu adalah tahap formal operasional.

Perkembangan kognitif masa bayi kemudian berlanjut sampai dewasa dengan sesuai tahapan menurut Piaget dengan kualitas yang berbeda. Seiring dengan meningkatnya kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan, karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik yang disertai dengan meningkatnya kemampuan untuk bertanya dengan menggunakan kata-kata dapat dimengerti oleh orang lain, maka dunia imajinasi anak-anak pra sekolah terus bekerja, dan daya serap mentalnya tentang dunia makin meningkat. Peningkatan pengertian anak tentang orang, benda dan situasi baru diasosiasikan dengan arti-arti yang telah dipelajari semasa bayi.

Seiring dengan masuknya anak ke sekolah, maka kemampuan kognitifnya turut mengalami perkembangan pesat. Karena dengan masuk ke sekolah, berarti dunia dan minat anak bertambah luas, dan dengan meluasnya minat maka, bertambah pula pengertian tentang manusia dan objek-objek yang sebelumnya kurang berarti bagi anak.³²

Menurut Desmita pada umumnya teori-teori tentang kemampuan metakognitif mendapat inspirasi dari penelitian J.H Plavel mengenai pengetahuan metakognitif dan penelitian A.L Brown mengenai

³²*Ibid.*, Abdul didin. hal.2

metakognitif atau pengontrolan pengetahuan diri (*self-regulation*) selama pemecahan masalah.

Dalam Desmita dinyatakan bahwa penelitian Flavel tentang metakognitif lebih difokuskan pada anak-anak. Flavel menunjukkan bahwa anak-anak yang masih kecil telah menyadari adanya pikiran, memiliki keterkaitan dengan dunia fisik, terpisah dari dunia fisik, dapat menggambarkan objek-objek dan peristiwa-peristiwa secara akurat atau tidak akurat, dan secara aktif menginterpretasi tentang realitas dan emosi yang dialami. Anak-anak usia 3 tahun telah mampu memahami bahwa pikiran adalah peristiwa mental internal yang menyenangkan, yang referensial (merujuk pada peristiwa-peristiwa nyata atau khayalan), dan yang unik bagi manusia. Mereka juga dapat membedakan pikiran dengan pengetahuan.³³

Dari beberapa penelitian lain terungkap bahwa anak-anak yang masih kecil usia 2 - 2,5 tahun telah mengerti bahwa untuk menyembunyikan sebuah objek dari orang lain mereka harus menggunakan taktik penipuan, seperti berbohong atau menghilangkan jejak mereka sendiri. Sementara Wellman dan Gelman menunjukkan bahwa pemahaman anak tentang pikiran manusia tumbuh secara ekstensif sejak tahun-tahun pertama kehidupannya. Kemudian pada usia 3 tahun anak menunjukkan suatu pemahaman bahwa kepercayaan-

³³ Abdul Dindin, *Perkembangan metakognitif dan pengaruhnya pada kemampuan belajar anak*. Hal: 3 (jurnal) yang dikutip di buku Desmita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

kepercayaan dan keinginan-keinginan internal dari seseorang berkaitan dengan tindakan-tindakan orang tersebut. Secara lebih rinci Wellman menunjukkan kemajuan pikiran anak usia 3 tahun dalam empat tipe pemahaman yang menjadi dasar bagi pikiran teoritis mereka, yaitu : (1) memahami bahwa pikiran terpisah dari objek-objek lain; (2) memahami bahwa pikiran menghasilkan keinginan dan kepercayaan; (3) memahami tentang bagaimana tipe-tipe keadaan mental yang berbeda-beda berhubungan; dan (4) memahami bahwa pikiran digunakan untuk menggambarkan realitas eksternal.

Berdasarkan hal ini, berarti kemampuan metakognitif telah berkembang sejak masa anak-anak awal dan terus berlanjut sampai usia sekolah dasar dan seterusnya mencapai bentuknya yang lebih mapan. Pada usia sekolah dasar seiring dengan tuntutan kemampuan kognitif yang harus dikuasai oleh anak/siswa, mereka dituntut pula untuk dapat menggunakan dan mengatur kognitif mereka.

Kemampuan metakognitif anak tidak muncul dengan sendirinya, tetapi memerlukan latihan sehingga menjadi kebiasaan. Suherman menyatakan bahwa perkembangan metakognitif dapat diupayakan melalui cara dimana anak dituntut untuk mengobservasi tentang apa yang mereka ketahui dan kerjakan, dan untuk merefleksikan tentang apa yang dia observasi. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru atau pendidik (termasuk orang tua) untuk mengembangkan kemampuan

metakognitif baik melalui pembelajaran ataupun mengembangkan kebiasaan di rumah.³⁴

2) Pengertian metakognitif

Istilah metakognisi (*metacognition*) pertama kali diperkenalkan oleh John Flavell pada tahun 1976. Metakognisi terdiri dari imbuhan “*meta*” dan “*kognisi*”. Meta merupakan awalan untuk kognisi artinya sesudah. Penambahan awalan “*meta*” pada kognisi untuk merefleksikan ide bahwa metakognisi diartikan sebagai kognisi tentang kognisi, pengetahuan tentang pengetahuan atau berfikir tentang berfikir.³⁵

Menurut Livingstone mendefinisikan metakognitif sebagai *thinking about thinking* atau berfikir tentang berfikir. Metakognitif menurut tokoh tersebut adalah kemampuan berfikir di mana yang menjadi objek berfikirnya adalah proses berfikir yang terjadi pada diri sendiri. Sementara menurut Matlin metakognitif adalah pengetahuan, kesadaran dan control terhadap proses kognitif yang terjadi pada diri sendiri. Karena itu, metakognitif dapat dikatakan sebagai berfikir seseorang tentang berpikirnya sendiri atau kognisi seseorang tentang kognisinya sendiri.³⁶

³⁴*ibid.* Abdul Didin. hlm 4

³⁵ Desmita, *Psikologi peserta didik*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2010) hal 132.

³⁶ Dwi ribka. 2013. *Metakognisi dan penyesuaian diri siswa akselerasi*. Jurnal psikologi volume 8 no 1. Hal:658

Sedangkan Matlin menyatakan “*metacognition is our knowledge, awareness, and control of our cognitive proces*”. Metakognisi menurut Martlin adalah pengetahuan, kesadaran dan control seseorang terhadap proses kognitifnya yang terjadi pada diri sendiri. Bahkan Matlin juga menyatakan bahwa metakognisi sangat penting untuk membantu dalam mengatur lingkungan dan menyeleksi strategi dalam meningkatkan kemampuan kognitif selanjutnya.³⁷

Metakognitif pada dasarnya adalah kemampuan belajar bagaimana seharusnya belajar dilakukan yang didalamnya dipertimbangkan dan dilakukan aktivitas-aktivitas sebagai berikut yang mengacu pada komponen mekognitif yakni:

- a) Mengembangkan suatu rencana kegiatan belajar
- b) Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya berkenaan dengan kegiatan belajar serta disiplin dalam belajar
- c) Menyusun suatu program belajar untuk konsep ketrampilan dan ide-ide yang baru
- d) Mampu menyadari kesalahan dalam proses belajar dan memperbaikinya
- e) Memanfaatkan teknologi modern sebagai sumber belajar
- f) Berperan serta dalam diskusi dan aktif mengelola informasi

³⁷ Usman mulbar, *Metakognisi siswa dalam menyelesaikan masalah maetematika*, makalah disajikan pada seminar nasional pendidikan matematika IAIN Sunan AMpel Surabaya tanggal 24 Mei 2008, hal 4

- g) Belajar dari dan mengambil manfaat pengalaman orang-orang tertentu yang telah berhasil dalam bidang tertentu
- h) Memahami faktor-faktor pendukung keberhasilan belajarnya
- i) Mengetahui dan mengenal kemampuan belajar diri sendiri
- j) Dapat mengatur waktu serta menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi.³⁸

3) Pembelajaran strategi metakognitif

Strategi metakognitif berkaitan dengan cara untuk meningkatkan kesadaran tentang proses berfikir dan pembelajaran yang berlangsung. Apabila kesadaran itu ada, seseorang dapat mengontrol pikirannya.

Siswa dapat menggunakan strategi metakognitif dalam pembelajaran meliputi tiga tahap yaitu: merencanakan apa yang hendak dipelajari, memantau perkembangan diri dalam belajar, dan menilai apa yang dipelajari. Strategi metakognitif dapat digunakan untuk setiap pembelajaran bidang studi apapun. Hal ini penting untuk mengarahkan siswa agar bisa secara sadar mengontrol proses berfikir dan pembelajarannya yang dilakukan siswa.

Dengan menggunakan strategi metakognitif, siswa akan mampu mengontrol kelemahan diri dalam belajar dan kemudian memperbaiki kelemahan tersebut. Siswa dapat menentukan cara belajar yang tepat sesuai dengan kemampuannya sendiri. Siswa dapat menentukan cara belajar yang tepat sesuai dengan kemampuannya sendiri, siswa dapat

³⁸*Ibid.* Usman mulbar. hal 658

menyelesaikan masalah-masalah dalam belajar baik yang berkaitan dengan soal-soal yang diberikan oleh guru atau masalah-masalah yang timbul berkaitan dengan proses pembelajaran, dan siswa dapat memahami sejumlah keberhasilan yang telah ia capai dalam belajar.³⁹

b. Paradigma *Self Regulated Learning*

Self Regulated Learning dalam istilah bahasa Indonesia disebut sebagai “pengelolaan diri dalam belajar” merupakan suatu strategi belajar. Terdapat tiga aspek determinan atau faktor yang berpengaruh dalam pengelolaan diri dalam belajar, yakni “aspek diri, perilaku dan lingkungan”. Keterlibatan ketiga proses ini saling menjadi kausalitas bagi proses yang lain, dimana (a) *person* berusaha untuk meregulasi diri sendiri (*self regulate*), (b) hasilnya berupa kinerja atau perilaku, dan (c) dampaknya pada perubahan lingkungan dan demikian seterusnya, dalam proses tersebut masing-masing aspek determinan saling berpengaruh.

Paris menyatakan bahwa “Peserta didik yang melaksanakan pengelolaan diri dalam belajar mengambil tanggungjawab terhadap kegiatan belajar mereka. Mereka mendefinisikan tujuan dan masalah-masalah yang akan dihadapi, mengembangkan standar tingkat

³⁹ Abdul, Dindin. *Perkembangan metakognitif dan pengaruhnya pada kemampuan belajar anak*. Jurnal. Hal 9

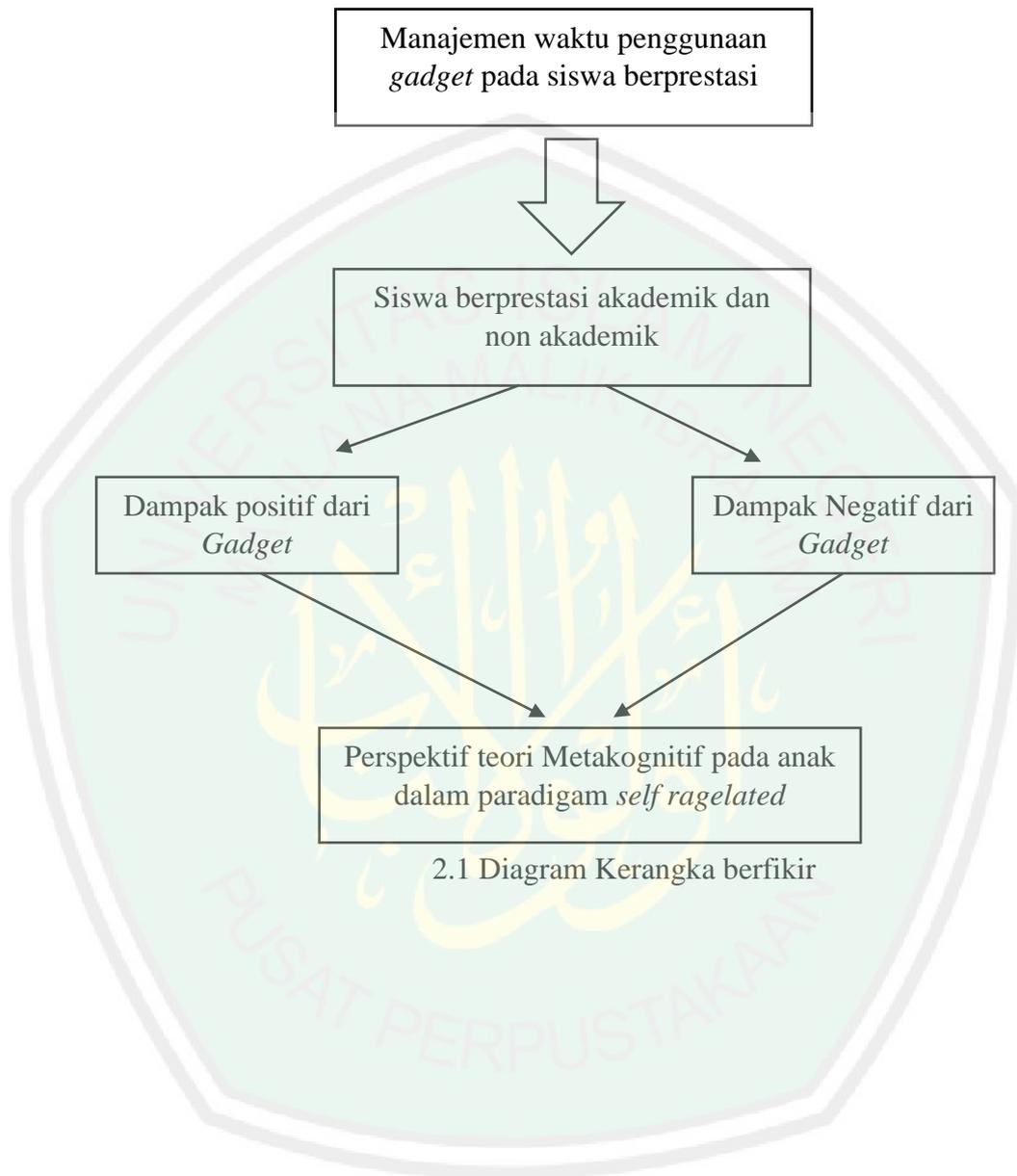
kesempurnaan dalam pencapaian tujuan, dan mengevaluasi cara yang paling baik untuk mencapai tujuan”.⁴⁰

B. Kerangka berfikir

Manajemen waktu penggunaan *gadget* terhadap siswa berprestasi digunakan untuk membantu siswa berprestasi untuk menggunakan *gadget* dengan bijaksana. Agar kedepannya dapat mempermudah pengaturan waktu dalam belajar siswa. Kemuadia cara untuk memajemen waktu penggunaan *gadget* bagi siswa adalah mentukan apa yang lebih penting dan membuat daftar sesuai dengan tingkat kepentingan, buat to-do-list yang mudah dicapai, cari tempat belajar yang merasa nyaman, hindari belajar kelompok.

Manajemen waktu penggunaan *gadget* tersebut untuk siswa berprestasi sedangkan siswa berprestasi tersebut memiliki 2 kreteria yaitu siswa berprestasi dalam bidang akademik dan bidang non akademik. Kemudian pembahasan tersebut dikaitkan dengan teori metakognitif dalam paradigm *self regulated*. Berikut adalah alur kerangka berfikir dari teori yang akan ditetapkan oleh peneliti.

⁴⁰ Yulanda, Novidya. *Pentingnya self regulated learning bagi peserta didik dalam penggunaan gadget*. Journal Of Education. Vol. 3 No. 2 April 2017. Hal:166



2.1 Diagram Kerangka berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan management waktu penggunaan *gadget* pada siswa SMA Islam Kepnajej peneliti secara aktif meneliti dan mengumpulkan data tentang bagaimana penggunaan *gadget* terhadap siswa-siswi yang berprestasi yang ada di SMA ini, untuk penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif. Secara definisi Bogdan dan Taylor mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tulisan dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁴¹

Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan wawancara, observasi serta laporan bertujuan untuk mendiskripsikan suatu peristiwa atau proses dari suatu kejadian ataupun kegiatan sehingga mendapatkan hakikat dari proses tersebut.

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrument utama bertindak sebagai pelaksana, pengamat dan sekaligus pengumpulan data. Sebagai pelaksana, peneliti melaksanakan penelitian di SMA Islam Kepnajej. Sebagai pengamat peneliti mengamati bagaimana pembelajaran berlangsung pada saat berada didalam kelas. Dan sebagai pengumpulan

⁴¹ Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016) hlm 3

data, peneliti secara langsung berperan sebagai pewawancara untuk mengumpulkan beberapa data.

Kemudian penelitian yang dilakukan ini telah diketahui setatusnya oleh beberapa informan, karena peneliti telah mengajukan surat perizinan kedalam lembaga. Setelah mengajukan surat izin maka, peneliti diizinkan untuk memperoleh beberapa data di dalam lembaga tersebut.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang berkaitan dengan sasaran atau permasalahan peneliti dan juga merupakan salah satu jenis sumber data yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti.⁴² Pemilihan lokasi atau *site selection* menurut Sukamdinata berkenaan dengan penentuan unit, bagian, kelompok dan tempat dimana orang-orang terlibat dalam kegiatan atau peristiwa yang akan diteliti.⁴³

Lokasi penelitian ini adalah di SMA Islam Kepanjen tempatnya di Jl. Diponegoro No. 152, Ardirejo Kepanjen Malang Jawa Timur 65163. Lokasi ini dipilih sebagai tempat untuk mengadakan penelitian dikarenakan peneliti mengambil sekolah tersebut karena, SMA Islam Kepanjen merupakan salah satu sekolah yang mempunyai banyak siswa yang berprestasi di dalamnya, yang mana terdapat beberapa siswa-siswi yang memiliki prestasi akademik maupun non akademik.

⁴²Sutopo, *Metodologi Penelitian kualitatif*, Surakarta: Sebelas Maret university Press, 2002. hlm. 52

⁴³Sukamdinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosdakrya, 2007. hlm. 102

D. Sumber data

Sumber data utama dalam penelitian ini menurut Laflond dalam Lexy J. Maleong ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.⁴⁴ Sumber data penelitian ini, penelitian memperoleh data-data dari 2 sumber yaitu:

- a) Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari hasil observasi dan wawancara mendalam dengan informan di lapangan. Dalam penelitian ini sumber data primer yang berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan informan yaitu dengan beberapa guru kelas XI IPS dan siswa berprestasi akademik maupun non akademik di kelas XI IPS
- b) Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Sumber data sekunder dari penelitian ini berasal dari dokumen gambaran secara umum SMA Islam Kepanjen.

E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau teknik yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dan fakta-fakta yang ada di lapangan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data.⁴⁵ Pada peneliti ini terdapat tiga cara dalam pengumpulan sebagai berikut:

⁴⁴ *Ibid.*, hlm 157

⁴⁵ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz media, 2012) hlm

a) Metode Wawancara

Dalam wawancara ini terdapat proses interaksi yang dilakukan oleh pewawancara atau peneliti dengan responden. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan oleh peneliti, serta agar mendapatkan data yang valid dan akurat sehingga dari proses wawancara ini dapat menyuguhkan secara holistik. Dari metode wawancara tersebut peneliti ingin memperoleh data tentang management waktu penggunaan *gadget* pada siswa berprestasi di SMA Islam Kapanjen

Tabel. 3.1
Wawancara untuk Narasumber

No	Narasumber	Tujuan
1	Guru Seni Rupa	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengetahui hasil presatasi yang dimiliki siswa kelas IPS • Cara memotivasi agar siswa tersebut mempertahankan prestasinya
2	Guru Sejarah	
3	Guru Geografi	
4	Guru Akuntansi	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengetahui penggunaan <i>gadget</i> siswa kelas IPS
5	4 Siswa kelas IPS	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk mengetahui cara manajemen waktu penggunaan <i>gadget</i> pada siswa berprestasi • Dampak <i>gadget</i> bagi kehidupan sehari-hari

b) Metode Observasi

Merupakan metode yang disengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena sosial, dan gejala-gejala alam dengan cara pengamatan dan

pencatatan. Disini peneliti mengambil data dengan mengamati tentang bagaimana manajemen penggunaan *gadget* terhadap siswa yang berprestasi di SMA Islam Kepanjen. Jadi, peneliti akan terjun langsung melihat dilapangan, kemudian diikuti dengan wawancara kepada siswa berprestasi di kelas X IPS.

Tabel. 3.2
Pelaksanaan Observasi di SMA Islam Kepanjen

No	Tujuan Observasi	Waktu
1.	Penelitian Pra Lapangan	24 Juli 2019
2.	Penelitian Pengambilan Data	10 September 2019-hingga selesai

c) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat. Agenda serta foto-foto kegiatan. Menurut Meleong dokumen yang digunakan dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni dokumen pribadi dan dokumen resmi.⁴⁶

Pada penelitian ini metode dokumentasi diperlukan untuk memperoleh sebuah data tentang manajemen penggunaan *gadget* pada siswa berprestasi, pembelajaran yang ada di kelas IPS, beberapa kegiatan non akademik yang ada di sekolah SMA Islam Kepanjen.

⁴⁶*Ibid*, hlm 228

F. Pengecekan keabsahan data

Pemeriksaan terhadap data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang diundang kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif.⁴⁷

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negative dan *membercheck*.⁴⁸

1) Perpanjang Pengamatan

Dengan perpanjangan pengamatan dapat meningkatkan kredibilitas/kepercayaan data. Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang ditemui maupun sumber data yang lebih baru. Perpanjangan pengamatan berarti hubungan antara peneliti dengan sumber akan semakin terjalin, semakin akrab, semakin terbuka, saling timbul kepercayaan, sehingga informasi yang diperoleh semakin banyak dan lengkap.

⁴⁷Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007) hlm 320

⁴⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*, (Bandung: elfabeta, 2007) hlm 270

Perpanjangan pengamatan untuk menguji kredibilitas data penelitian difokuskan pada pengujian terhadap data yang telah diperoleh. Data yang diperoleh setelah dicek kembali ke lapangan benar atau tidak, ada perubahan atau masih tetap. Setelah dicek kembali ke lapangan data yang telah diperoleh sudah dapat dipertanggungjawabkan atau benar berarti kredibel, maka perpanjangan pengamatan perlu diakhiri.⁴⁹

2) Meningkatkan kecermatan dalam penelitian

Meningkatkan kecermatan atau ketekunan secara berkelanjutan maka kepastian data dan urutan kronologis peristiwa dapat dicatat atau dikerak dengan baik dan sistematis. Meningkatkan kecermatan merupakan salah satu cara mengontrol/mengecek pekerjaan apakah data yang telah dikumpulkan, dibuat dan disajikan sudah benar atau belum.

Untuk meningkatkan ketekunan peneliti dapat dilakukan dengan cara berbagai referensi, buku, hasil penelitian terdahulu dan dokumen-dokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang terdahulu dan dokumen-dokumen terkait dengan membandingkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan cara demikian, maka peneliti akan semakin cermat dalam membuat laporan yang pada akhirnya laporan yang dibuat akan semakin berkualitas.

⁴⁹*Ibid.*,. Sugiyono hlm 270-271

3) Triangulasi

Wiliam Wiersma mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu.

a) Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*membercheck*) dengan tiga sumber data.

b) Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar.

c) Triangulasi waktu

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.⁵⁰

4) Analisis kasus negatif

Melakukan analisis kasus negatif berarti peneliti mencari data yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan data yang telah ditemukan. Bila tidak ada lagi data yang berbeda atau bertentangan dengan temuan, berarti masih mendapatkan data-data yang bertentangan dengan data yang ditemukan, maka peneliti mungkin akan mengubah temuannya.

5) Menggunakan Bahan Referensi

Yang dimaksud referensi adalah pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Dalam laporan penelitian sebaiknya data-data yang dikemukakan perlu dilengkapi dengan foto-foto atau dokumen autentik, sehingga menjadi lebih dapat dipercaya.

⁵⁰*Ibid.*, Sugiyono hal 273-274

6) *Membercheck* data

Tujuan *membercheck* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Jadi tujuan *membercheck* adalah agar informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.⁵¹

G. Analisis Data

Moleong berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memfokuskan pada paparan kalimat, sehingga lebih mampu memahami kondisi psikologi manusia yang kompleks yang tidak cukup apabila hanya diukur dengan menggunakan skala saja. Hal ini terutama didasari oleh asumsi bahwa manusia merupakan *animal symbolicum* (makhluk simbolis) yang mencari makna dalam hidupnya. Sehingga penelitian ini memerlukan peran kualitatif guna melihat manusia secara total.⁵²

Menurut Miles & Huberman analisis terdiri dari tiga laur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: Reduksi data, Penyajian data, Penarikan kesimpulan/verifikasi.⁵³ Berikut ketiga alur tersebut secara lebih lengkapnya:

⁵¹*Ibid.*, Sugiyono hal 275

⁵² Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016) hlm 2

⁵³ Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*.(Jakarta: Universitas Indonesia Press. 2014) hlm. 16

a) Pengumpulan data

Pada analisis pertama dilakukana adalah pengumpulan data hasil wawancara, hasil observasi dan berbagai dokumen berdasarkan kategori yang sesuai dengan masalah penelitian yang kemudian dikembangkan penajaman data melalui pencarian data selanjutnya.

b) Reduksi data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan trnasformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif. Antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memusatkan konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian dan pendekatan pengumpulan data mana yang dipilihnya. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (menginput ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisipasi, membuat memo).Reduksi data/transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun.

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengerahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi.⁵⁴

⁵⁴ *Ibid*,.Milles dan Haberman hal. 16

Dengan reduksi data peneliti tidak perlu mengartikannya sebagai kuantifikasi. Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara, yakni: melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan dalam satu pola yang lebih luas dan sebagainya.

c) Penyajian Data

Milles & Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Mereka meyakini bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid, yang meliputi: matrik, grafik, jaringan dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih. Dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar atautkah terus melangkag melakkan anlisis yang menurut saran yang dikisahkan oleh penyajian sebagai sesuatu yang mungkin berguna.

d) Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan menurut Miles & huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran yang melintas dalam pikiran peneliti selama ia menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan

atau mungkin menjadi bagian seksama dan menghabiskan tenaga dengan pertinjauan kembali serta tukar pikiran di antara teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan

Dalam peneliti ini akan mengelola data yang disesuaikan dengan fokus penelitian. Fokus penelitiannya sesuai dengan apa yang telah ditentukan, yaitu pertama mengetahui manajemen waktu penggunaan *gadget* terhadap siswa berprestasi kelas XI IPS, kedua dampak manajemen waktu penggunaan *gadget* terhadap siswa berprestasi. Kemudian akan disesuaikan dengan landasan teori yang telah ditentutakaan yaitu menggunakan teori metakognitif secara umum. Maka nantinya akan diperoleh kesimpulan penelitian sesuai pada fokus penelitian.

H. Tahap-tahap Penelitian

Dari tahap-tahap penelitian kualitatif ini akan dibagi menjadi beberapa bagian, berikut adalah bagian dari tahap-tahap penelitian:

a. Tahap Pra Lapangan

Pada Tahapan ini melakukan kebutuhan atau evaluasi diri dengan mengamati kenyataan yang ada dilapangan. Dalam analisis kebutuhan ini dilakukan pendataan mengenai mengapa, bagaimana, dan apa saja yang diperlukan.

b. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pengumpulan data pada tahap ini yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data adalah :

- 1) Wawancara dengan guru kelas IPS dan murid Jurusan IPS kelas X

- 2) Observasi langsung dan pengambilan data langsung dari lapangan
 - 3) Menelaah teori-teori yang relevan
- c. Mengidentifikasi data

Data yang sudah terkumpul dari hasil wawancara dan observasi diidentifikasi agar memudahkan dalam menganalisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

- d. Tahap akhir penelitian
- 1) Penyajian data dalam bentuk deskripsi
 - 2) Menganalisis data dalam tujuan yang dicapai



BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil Sekolah SMA Islam Kepanjen

Sekolah SMA Islam Kepanjen ini terletak di Jl. Diponegoro No. 79, Ardirejo Kepanjen, Malang Jawa Timur 65163, Indonesia. SMA Islam Kepanjen merupakan salah satu sekolah menengah swasta yang ada di Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1985, sekolah ini telah mendapat akreditasi A, sehingga merupakan sekolah swasta terfavorit yang ada di Kepanjen. Sekolah ini memiliki banyak fasilitas yang menampung beberapa bakat dan minat para siswa.

Dalam memulai pelajaran di SMA Islam Kepanjen menerapkan proses baca Al-Qur'an dan literasi sejenak untuk mengembangkan pola pikir siswa. Semua pelajaran wajib pada sekolah umum diberikan dengan mengacu pada ketuntasan dan kelanjutan lulusan dalam menempuh perkuliahan diperguruan tinggi negeri maupun swasta. Dengan bimbingan guru yang religius dan profesional dapat menciptakan siswa yang taqwa cerdas, kompeten dan peduli yang dapat menjunjung tinggi nilai sosial siswa-siswi. Selain mendapat pelajaran umum SMA Islam Kepanjen telah mendaulat sebagai sekolah berlabel Islam, tentunya juga memberikan bekal siswa dan siswi untuk mendalami ilmu agama Islam. SMA Islam ini tidak hanya difokuskan untuk siswa-siswi yang akan melanjutkan kuliah,

sekolah ini juga memberikan bekal kepada siswa yang tidak bisa melanjutkan kuliah karena tidak ada biaya. SMA Islam mempunyai program unggulan seperti yang ada pada sekolah kejuruan (SMK) yaitu program *empowering school* contohnya tehnik computer dan jaringan (TKJ), Desain Grafis, Otomotif dan Tata boga. Kegiatan ini dilakukan hanya pada hari sabtu, semua siswa yang memilih salah satu dari keempat *empowering* diberi jatah masing-masing untuk menerima materi dan praktik khusus selama 2 jam penuh secara bergiliran menurut kelompoknya masing-masing. Dan juga memiliki 3 jurusan yaitu IPA, IPS dan Bahasa.

Sekolah ini juga menyediakan berbagai fasilitas penunjang pendidikan bagi anak didiknya. Terdapat guru-guru dengan kualitas terbaik yang kompeten dibidangnya, kegiatan penunjang pembelajaran seperti ekstrakurikuler (ekskul), organisasi siswa, komunitas belajar, tim olah raga dan perpustakaan sehingga siswa dapat belajar secara maksimal. Proses belajar dibuat senyaman mungkin bagi siswa.

2. Sejarah Berdirinya SMA Islam Kepanjen

Berdasarkan Hasil Musyawarah Yayasan Pendidikan Islam “Hasyim Asy’ari” tanggal 27 Nopember 1984 tentang PANITIA PENDIRI SMA ISLAM KEPANJEN, maka secara resmi berdirilah SMA Islam Kepanjen, dan Ir. Lalu Abdul Mananselaku Kepala Sekolahnya, yang kemudian menggunakan Gedung SD NU Jl. Sawunggaling No.71 sebagai

tempat belajar dengan status “TERCATAT”. (Surat izin pendirian sekolah dari Kantor Wilayah Depdikbud Propinsi Jawa Timur tanggal 1 Oktober 1985).

Pada tahun 1987 Bapak Drs. Musoli Haris resmi menjadi Kepala Sekolah menggantikan Bapak Ir. Lalu Abdul Mananyang mendapatkan tugas baru di Proyek Brantas Tengah Wilayah Kediri.

- a) Pada Periode ini merupakan periode yang sangat sulit karena sekolah menggunakan dua tempat belajar yaitu SD NU dan SMP Islam Kepanjen.
- b) Sejalan dengan itu pula sekolah memperoleh jenjang akreditasi yang lebih baik, yaitu : DIAKUI dengan SK. 009/ C/ Kep./ I/ 1990.

Tahun 1991 - 2000.

Pada tahun 1991 Berdirilah sebuah lembaga kursus yang diberi nama : “HACE COURSE” (Hasyim Asy’ari Computer and English Course) yang sekarang menjadi Laboratorium Komputer. Dengan tujuan tidak hanya membekali siswanya dengan Ilmu Pengetahuan saja tetapi juga ketrampilan, agar setelah lulus dan memasuki dunia kerja mereka telah memiliki ketrampilan khusus.

Pada Periode Tahun 1993 / 1994 ini sekolah mendapatkan penghargaan sebagai sekolah berprestasi Akademis Juara I untuk sekolah swasta se Jawa Timur. (Untuk Jurusan BAHASA). Sejalan dengan itu pula SMA Islam mulai berpikir untuk membangun Gedung sendiri, maka

mulailah membeli sebidang tanah di Jalan Diponegoro 152 dengan Luas Tanah 7.668 m²

Bulan Desember 1994 mulailah membangun Gedung SMA Islam yang dit andai dengan peletakan Batu Pertama Oleh Romo Kh. Mahfudz Muchtar (*Alm.*) Dengan dana awal adalah murni bantuan masyarakat dan sumbangan dari Bapak Ibu Guru. Gedung tahap I terdiri dari 8 ruang teori, 5 kamar mandi, 1 ruang Perpustakaan, 1 ruang BP/ BK, selesai tanggal 15 Juli 1995, dan diresmikan Oleh Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Jawa Timur: Bapak Basofi Sudirman pada tanggal 24 Oktober 1995.

Pada Tahun itu pula, secara resmi SMU Islam Kepanjen pindah dari SD NU dan SMP Islam ke Jl. Diponegoro No. 152 Kelurahan Ardirejo Kecamatan Kepanjen. Pada tahun ini pula terealisasinya Lapangan Olahraga.

Tahun Pelajaran 1996 – 2000 secara berturut-turut :

- a) Terealisasi 2 lokal yang terletak di sebelah utara Mushola menghadap ke timur. (Ruang Guru dan Perpustakaan)
- b) Terealisasi pembangunan Mushola dengan kapasitas ± 500 Jama'ah.
- c) Terealisasi 2 lokal bangunan kelas dengan posisi di sebelah selatan Mushola menghadap ke timur.

Pada Periode ini sekolah mendapatkan penghargaan sebagai sekolah berprestasi Akademis Juara II untuk sekolah swasta se Kabupaten

Malang. Terealisasi 3 lokal bangunan kelas dengan posisi paling selatan menghadap ke utara. Dan mulai tahun pelajaran 2000/ 2001, semua kelas rombongan belajar bisa masuk pagi.

Periode 2001 – Sekarang .

Tahun pelajaran 2001-2002, Sekolah memfokuskan Bidang pembinaan yang mencakup : Bidang Akhlaq, Bidang Akademis dan Bidang Ketrampilan. Pada tahun ini sekolah membangun pagar belakang dan Center Food (pusat jajan) siswa dan dananya dari (Guru dan OSIS). Dan mendapat Hibah tanah dari Bu Sumilah seluas 196 m².

Tahun pelajaran 2002-2003, Tepatnya tanggal 1 Oktober 2002, SMA Islam Kapanjen mencanangkan Visi dan Misi Sekolah, sebagai berikut: Beriman, Bertaqwa, Berbudi Pekerti, Berbudaya, Berpengetahuan, Berketrampilan Dan Berkepedulian.

Tahun pelajaran 2003-2005, Sekolah fokus pada Pembangunan Gedung Perkantoran Lantai 3 dan Alhamdulillah pada akhir bulan Agustus 2003 sudah dapat ditempati dan diselesaikan 2 lantai dengan peruntukan : Lantai I untuk perkantoran, Lantai II untuk Laboratorium IPA dan Laboratorium Komputer. Dan terealisasi Ruang belajar berlantai 2 yang berada di sebelah selatan menghadap utara, Laboratorium Bahasa dengan posisi paling timur menghadap selatan, yang sekarang menjadi Ruang Multimedia dan perluasan ruang perpustakaan sehingga lebih representatif.

Dan secara berturut-turut tahun 2004 dan 2005 mengirimkan duta pertukaran pelajar ke Jerman (Siswa Jurusan BAHASA).

Tahun pelajaran 2005-2006, jumlah lokal sudah terpenuhi dari realisasi pembangunan pada tahun pelajaran sebelumnya. Tahun pelajaran 2007 – 2010, penambahan sarana prasarana difokuskan pada paving lapangan volly, tempat parkir siswa, penyelesaian gedung perkantoran pada lantai 3 digunakan untuk aula. Dan penambahan sarana berupa : Ruang kelas lantai 2 sebelah timur mushola, ruang OSIS, ruang BAND dan ruang Multimedia sehingga menjadi representatif.

Tahun 2009 Membeli tanah sebelah selatan Sekolah seluas 393 m². Untuk perluasan tempat parkir. Dan pada tahun ini juga sekolah bertekad untuk memberikan pelayanan prima dengan cara:

- a) Tertib Administrasi
- b) Pemenuhan sarana dan prasarana kerja
- c) Berkomitmen selalu menjalankan sistem manajemen mutu yang mengacu pada standar ISO 9000:2001 secara konsisten dan melakukan perbaikan terus menerus untuk menghasilkan lulusan siswa terbaik. Dan memperoleh sertifikat ISO 9000:2001 tepat ulang tahun SMA Islam Kepanjen Ke-23.

Pertengahan Tahun Pelajaran 2009/2010 SMA Islam Kepanjen mencanangkan program baru EMPOWERING (Otomotif, Tata Boga dan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) agar lulusan SMA Islam dapat

bersaing secara kompetitif dalam dunia kerja. Untuk mendukung program tersebut sekolah merenovasi center food, dari satu tingkat menjadi 2 tingkat (atas untuk Center Food, lantai bawah untuk kegiatan EMPOWERING).

Awal Tahun Pelajaran 2010/ 2011 SMA Islam Kapanjen mencanangkan Sekolah Model, (Sekolah Ramah) dengan tujuan untuk menghilangkan segala bentuk perintah, kekerasan, hukuman baik fisik maupun non fisik. Dan kebijakan Sekolah tentang tenaga pendidik untuk berfokus di SMA Islam Kapanjen.

Awal Tahun Pelajaran 2011-2012 SMA Islam memfokuskan pembinaan warganya kearah mental spiritual dengan mewajibkan semua warga sekolah untuk shalat dhuha dan dhuhur berjamaah. Juga memperluas tempat parkir dan menambah taman.

Awal Tahun pelajaran 2012-2013, Sekolahtelah menyelesaikan Pembangunan Gedung 2 tingkat yang terletak di sebelah barat lapangan volly, lantai bawah untuk ruang guru, ruang BK dan ruang UKS sedangkan lantai atas untuk Perpustakaan dan Ruang TKJ. Dan membangun ruang Laboratorium Kimia sebelah UtaraLapangan Volly, dananya merupakan bantuan dari pemerintah.

Awal Tahun pelajaran 2013-2014, tepatnya 1 Oktober 2013 SMA Islam Kapanjen mencanangkan 2 hal :

1. Green School, (Sekolah Peduli dan Berbudaya Terhadap Lingkungan Hidup) dengan tujuan untuk: Mewujudkan warga

sekolah (Guru, siswa, karyawan dan warga sekolah lainnya) yang bertanggung jawab dalam upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup melalui tata kelola sekolah yang baik untuk mendukung pembangunan berkelanjutan.

2. Visi sekolah yang baru, dari Beriman, Bertaqwa, Berbudi Pekerti, Berbudaya, Berpengetahuan, Berketrampilan Dan Berkepedulian. Menjadi Membentuk Generasi Taqwa, Cerdas, Kompeten Dan Peduli.

Misi sekolah Membiasakan ajaran Islam sebagai pedoman dalam berperilaku dan bertuturkata, Membudayakan perilaku disiplin, jujur dan toleran, Mengembangkan semangat kompetitif dalam kegiatan akademis maupun non akademis, Menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan kompeten, Menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan

Tahun pelajaran 2014 – 2015, Sekolahtelah menyelesaikan Pembangunan Sanggar Pramuka dan Seni, Gedung 2 tingkat, untuk memenuhi kekurangan ruang kelas, yang terletak di sebelah Selatan lapangan Basket, Merenovasi:

- a) Taman agar tampak lebih Indah dan Asri.
- b) Kamar mandi sebelah selatan Mushola.
- c) Kamar mandi lantai 2, sebelah timur Lab. Biologi.

Tahun pelajaran 2015-2016, Sekolahtelah menyelesaikan Pembangunan Ruko, yang terletak di sebelah Barat area Parkir. Dan merenovasi 3 ruang kelas sebelah selatan Lapangan Basket. Mendirikan

Studio Radio SMAISAKA Pro One 101, 90 FM., membeli Mini Bus LUXIO SMAISAKA, merenovasi kamar mandi sebelah utara mushola, merintis Asrama/ Pondok sekolah.

Tahun pelajaran 2016-2017, Sekolahmendapat bantuan Ruang Kelas Baru (RKS) dan Lab. Komputer, yang terletak di sebelah Barat Kantin atau di atas Lab. Kimia.

Tahun pelajaran 2017-2018, Sekolahmendapat bantuan Pengecoran Parkir, 2 Ruang Kelas Baru (RKB) dan Komputer 40 Unit. Awal tahun pelajaran 2018-2019, menambah 2 Ruang Kelas Baru (RKB) di atas parkir, dan pertengahan semester 1 tahun 2018-2019 mendapat bantuan rehab untuk pengecoran 4 (empat) ruang kelas lama paling timur.

3. Sarana prasarana dan prasarana yang dimiliki
 - a. Prasarana yang dimiliki :

Tabel. 4.1
Prasarana yang dimiliki di SMA Islam Kapanjen

No	Keterangan	Jumlah
1	Kelas/ ruang belajar	24
2	Rombongan belajar	18
3	Laboratorium Komputer	2
4	Laboratorium Bahasa (Ruang Multimedia)	1
5	Laboratorium Biologi	1
6	Laboratorium Fisika dan Kimia	1
7	Perkantoran (R. Kepala Sekolah, R. Waka., dan R. Tata Usaha)	1

8	Ruang BK dan Ruang UKS	1
9	Ruang Guru	1
10	Ruang Perpustakaan	1
11	Mushola	1
12	Ruang Musik	1
13	Ruang OSIS	1
14	Ruang BDI	1
15	Ruang Impowering (Otomotif, Tata Boga dan TKJ)	1
16	Sanggar Prauka dan Seni	1
17	Kamar Mandi/ WC	14
18	Gudang	2
19	Dapur	1
20	Ruko	1
21	Mini Bus Luxio	1
22	Asrama (Mahad)	1
23	Center Food (Pusat Jajanan Siswa)	-
24	Tempat Parkir	-
25	Lapangan Olahraga (Basket, Bola Volly, Bak Lompat, Sepak Bola, Bulu tangkis)	-
26	Aula	-

Seluruh sarana dan prasarana yang dimiliki 70% lebih merupakan hasil swadaya orang tua/wali murid dan masyarakat Kepanjen yang peduli Pendidikan.

b. Tenaga yang dimiliki :

Tabel. 4.2
Tabel tenaga yang dimiliki di SMA Islam Kepanjen

No	Keterangan	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1
2	Orang Guru (1 Orang GTY, 6 Orang Guru DPK, 40 GTT dan 6 Orang Pembina Ekstrakurikuler)	46
3	Tenaga Administrasi dan Pembantu Pelaksana.	12
4	Jumlah Siswa	449
5	Jumlah Lulusan	4808

4. Prestasi yang telah diperoleh SMA Islam Kepanjen

Tabel. 4.3
Prestasi Siswa Non Akademik di tahun 2018

No	Nama siswa	Bidang Non Akademik	Prestasi
1	Alfiah Damayanti	Seni	Juara 1
2	Suhaimi Trisna Putra	Seni	Juara 1
3	Endra Romadhoni	Pencak Silat	Juara 1
4	Igustin Dian Lisma	FSS	Editor terbaik
5	Lusia Wulandari	Olahraga Catur	Juara 3
6	Afifah Nur Shohibrina	Oalhraga Lompat jauh	Juara 1

Tabel. 4.4
Prestasi Siswa Akademik di tahun 2018

No	Nama siswa	Bidang Akademik	Prestasi
1	Siti Ismi Nur Azizah	Ekonomi	Juara 2
2	Olivina Iswahyudi Lesmana	Geografi	Juara 1
3	Siti Aminah	Biologi	Juara 1

B. Hasil Penelitian

1. Manajemen waktu penggunaan *gadget* dikalangan siswa berprestasi pada siswa kelas XI di SMA Islam Kapanjen dalam perspektif teori metakognitif.

Siswa yang memiliki prestasi akademik dan non akademik itu cenderung siswa yang memiliki IQ yang setara biasanya siswa yang berprestasi akademik juga memiliki prestasi non akademik. Jika disimpulkan biasanya anak yang pandai cenderung enjoy dengan pelajaran seni budaya, karena sebetulnya anak-anak yang pandai adalah anak yang tekun, biasanya anak yang tekun lebih unggul dengan temnanya. Karena anak pandai memiliki karakter sabar, kerja keras dibanding dengan anak yang secara akademis memang kurang (W.4. Bg. 4a)⁵⁵

Seperti contohnya, di kelas anak IPA rata-rata yang prestasinya baik, itu rata-rata karyanya bagus semua karena mereka mempunyai karakter itu tadi, karena juga daya bersaing antar teman itu tinggi, jadi jika temannya bisa membuat begini dia sendiri harus bisa membuat yang lebih dari itu. Jika di anak IPS juga sama yang juara 1-5 mereka juga memiliki karakter seperti tadi dan memiliki daya saing yang tinggi antar teman (W.4. Bg. 4b)⁵⁶

Jika dikelas siswa berprestasi cukup baik dalam menjalankan proses belajar-mengajar didalam kelas. Pendapat guru terhadap siswa berprestasi adalah anak yang berprestasi lebih memperhatikan, lebih respon, lebih

⁵⁵ Hasil wawancara dengan Bpk. Bagus (guru seni budaya) di SMA Islam Kapanjen, Pada hari selasa, 10 Sepetember 2019, Pukul 11.00

⁵⁶ *Ibid.*, Pak bagus

tanggap di saat ada pertanyaan, dan jika ada tugas lebih cepat menyelesaikan. (W.4. Rg. 4a).⁵⁷ Maka dari itu selain mereka harus belajar terus menerus agar mempertahankan prestasi mereka juga mendapat dorongan dari guru mereka, untuk memotivasi agar anak mempertahankan prestasi tentunya, guru harus punya variasi dalam pembelajaran, jadi dibuat permainan sehingga setidaknya anak yang berprestasi itu lebih termotivasi untuk bagaimana cara berkompetisi dengan sesama anak yang berprestasi juga (W.5. Rg. 5a)⁵⁸

Maka dari itu selain untuk mempertahankan prestasi mereka juga harus manajemen waktu penggunaan *gadget* pada era modernisasi dikalangan siswa-siswi yang berprestasi akademik maupun non akademik di kelas XI IPS SMA Islam Kapanjen ini, karena teknologi *gadget* saat ini dapat mempengaruhi hal-hal positif maupun negative pada pelajar. Maka untuk mengatur manajemen penggunaan *gadget* bagi peserta didik yang memiliki prestasi akademik dan non akademik memiliki fokus dalam proses manajemen penggunaannya, terdapat 4 fungsi utama manajemen waktu yaitu:

a. Perencanaan waktu pada siswa kelas XI IPS di SMA Islam Kapanjen

Perencanaan diartikan sebagai suatu proses untuk menentukan tujuan yang akan dicapai dengan mengambil langkah yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Jadi, dalam artian ini

⁵⁷ Hasil wawancara Bpk. Risang (selaku guru sejarah) di SMA Islam Kapanjen, pada hari Kamis, 12 September 2019, pukul 13.00 WIB

⁵⁸ *Ibid.*, Bpk Risang

perencanaan waktu yang sesuai dan tepat dengan tujuan yang direncanakan berkaitan dengan waktu, maka dapat membuat rencana jadwal seperti mingguan, bulanan, dan harian. Rencana dibuat dengan menitik beratkan tujuan yang akan dicapai oleh seseorang.

Semua siswa berprestasi rata-rata mengatur perencanaan dalam penggunaan waktu mereka. Setiap hari merencanakan belajar entah itu dikerjakan atau tidak dan diusahakan harus istiqomah merencanakannya (W.1. Oa. 1a).⁵⁹ Cara mereka untuk mengatur waktu berbeda-beda. Apalagi waktu yang mereka lakukan kadang tidak tercapai dengan apa yang telah mereka atur. Ada juga mereka jika menurut jadwal yang sudah direncanakan sering menggunakan waktu dengan tepat (2. Fa. 2a).⁶⁰ Tetapi memang pada umumnya manusia mempunyai sifat malas jadi biasanya melenceng dari jadwal yang sudah ditentukan (W.2. Fa. 2b). Dengan adanya perencanaan waktu maupun belajar tersebut berarti mereka memajemen waktu maupun belajar, dengan kesadaran dan control mereka untuk berfikir kritis atas penggunaan *gadget* maupun manajemen waktu belajar dan sehari-hari.⁶¹

Di dalam berprestasi siswa SMA Islam Kepanjen memiliki 2 kategori prestasi ada kategori siswa berprestasi akademik dan siswa berprestasi non akademik. Cara mengatur waktu yang dilakukan salah

⁵⁹ Hasil wawancara dengan Olyvina salah satu siswa berprestasi akademik di SMA Islam Kepanjen kelas XI IPS, Pada hari Selasa, 10 September 2019, Pukul 13.30 WIB

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Faradila salah satu siswa berprestasi akademik di SMA Islam Kepanjen kelas XI IPS, Pada hari Kamis, 12 September 2019, Pukul 13.15 WIB

⁶¹ *Ibid*, Faradila

satu siswa non akademik ini dengan cara, senin sampai jumat rutinitas seorang pelajar melaksanakan sekolah, sepulang sekolah mandi makan bermain *gadget*, hari sabtu latihan silat, minggu bersih-bersih rumah dan keperluan sekolah, kemudian main bersama teman, malamnya main *gadget* (W.3. Ea. 3a).⁶² Memang pada dasarnya manusia memiliki waktu yang berbeda-beda dan menggunakan waktu tersebut dengan cara berbeda-beda pula, jika siswa berprestasi non akademik mengatur waktu dengan sedemikian rupa, maka siswa berprestasi akademik untuk cara mengatur waktu adalah sepulang sekolah makan, istirahat sebentar, mandi, sholat magrib, belajar. Karena itu dilakukan setiap hari maka berjalan dengan begitu saja (W.3. Oa. 3a).⁶³

Sebagaimana telah dikemukakan oleh Bu Zubaida guru geografi kelas XI IPS bahawa dalam prestasi siswa kelas IPS di tahun ini secara keseleruhan mengalami kenaikan daripada di tahun kemarin, jadi ditahun 2018 sudah mencapai ranking pararel yang biasanya di capai oleh kelas IPA (W.1. Za. 1a).⁶⁴ Dari mereka yang berprestasi dan dengan adanya modernisasi zaman yang sebar canggih ini mereka juga tidak terpisahkan oleh tehnologi *gadget*. Selain mereka harus merencanakan/mamanage penggunaan efektifitas belajar denagn baik mereka juga harus memanage penggunaan *gadget* agar tidak merasa

⁶² Hasil wawancara dengan Endra salah satu siswa berprestasi non akademik di SMA Islam kepanjen kelas XI IPS, Pada hari Selasa 17 September 2019, Pukul 11.00 WIB

⁶³ Op.cit, Olyvina

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Zubaida S.Pd (guru geografi di kelas XII IPS) di SMA Islam Kapanjen, Pada hari Selasa, 10 September 2019, Pukul 13.00 WIB

kecanduan dalam mengoperasikannya dan agar tidak berdampak buruk bagi prestasi mereka. Ada bagi siswa yang berprestasi akademik yang Tidak pernah memanage penggunaan *gadget*, selalu bermain *gadget* semaunya (W.5. Fa. 5a).⁶⁵ Misal dalam perencanaan menggunakan *gadget*, saat sepulang sekolah setelah solat ashar bermain *gadget*, kemudian setelah sholat magrib bermain *gadget* sebentar kemudian belajar, tetapi setelah belajar itupun jarang juga menggunakan *gadget* (W.5. Fa. 5b).⁶⁶

Berbeda pula dengan pendapat yang dikemukakan oleh Olyvna sebagai siswa yang berprestasi akademik dalam mengatur penggunaan *gadget*nya. Karena belajar dia harus serius dan memperhatikan jadi harus benar-benar paham, jadi tidak sempat untuk bermain *gadget* kecuali waktu istirahat. Itu jika di sekolah. (W.5. Oa. 5a).⁶⁷ Namun, jika dirumah dalam keadaan belajar kadang memakai *gadget* jika membutuhkan saja. Tapi jika belajar sudah selesai bebas bermain atau tidak (W.5. Oa. 5b).⁶⁸ Memang dalam penggunaan *gadget* harus sadar akan pengaruh yang akan terjadi jika penggunaan tersebut tidak di batasi dengan baik. Ada beberapa siswa berprestasi yang memanage penggunaan *gadget* yaitu Sepulang sekolah selesai membuat list belajar menggunakan *gadget* sebentar kemudian dimatikan, berkatifitas lain hingga pekerjaan selesai, setelah selesai

⁶⁵ Faradila, *Loc.Cit*

⁶⁶ *Ibid*

⁶⁷ Olyvina, *Loc.Cit*

⁶⁸ *Ibid*

menghidupkan *gadget* kembali sambil beristirahat, kemudian sholat magrib, setelah itu belajar (W.5. Un. 5a)⁶⁹. Dan jika belajar terdapat tugas yang sulit menggunakan *gadget* agar pekerjaan cepat selesai, tetapi jika tidak membutuhkan *gadget* tidak akan memainkan selama belajar. Dan jika hari libur bebas untuk bermain *gadget* (W.5. Un. 5b)

Jadi, jika disimpulkan dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas bahwa siswa berprestasi akademik maupun non akademik menggunakan waktu mereka dengan baik, dan terdapat beberapa siswa yang berprestasi untuk merencanakan waktunya agar mereka mempertahankan prestasi tersebut. Selain mereka harus mempertahankan prestasi yang sudah diperoleh mereka juga harus memanage waktu penggunaan *gadget*, agar tidak berdampak buruk bagi prestasi maupun manajemen waktu belajar. Dan mereka menggunakan *gadget* dalam waktu tertentu agar tidak mengganggu mereka saat belajar dan saat mereka membutuhkan untuk browsing atau hal-hal positif lainnya.

b. Pengorganisasian Waktu Penggunaan *gadget* pada siswa berprestasi di SMA Islam Kepanjen kelas XI IPS

Pengorganisasian menurut manajemen waktu diartikan sebagai suatu perintah untuk mengalokasikan sumber daya serta mengalokasikan sumber daya serta pengaturan kegiatan secara terstruktur kepada setiap individu dan kelompok agar sesuai dengan

⁶⁹ Uswatun,. *Loc.Cit*

rencana yang telah ditetapkan. Dalam manajemen waktu, pengorganisasian waktu adalah kegiatan mengidentifikasi, mengelompokkan, menganalisis kegiatan dan mengelola waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut.

Siswa yang berprestasi harus menggunakan waktunya dengan baik-baiknya, mengorganisasikan waktu penggunaan *gadget* maupun waktu belajar agar tujuan mereka terstruktur dan mendapat prestasi yang mereka inginkan. Memang tak semua orang dapat mengorganisasi waktu yang telah mereka miliki. Terdapat ada beberapa siswa yang menentukan waktu belajar setelah magrib, tetapi untuk menarget belajar tidak pernah ditarget harus berapa jam, jika sudah merasa capek tidak memaksakan, biasanya jika tugas rumah lumayan sulit dalam pengerjaannya walaupun capek terus di kejar (W.6. Oa. 6a).⁷⁰

Dari siswa yang berprestasi akademik maupun non akademik terdapat pula yang menentukan waktu belajar ketika besoknya akan menghadapi ujian, ulangan harian atau ketika terdapat tugas rumah. Dalam pengorganisasian waktu belajar untuk siswa berprestasi tersebut kurang efisien. Melihat dari kurangnya efisien dalam pengorganisasian waktu tersebut lebih banyak dikarenakan siswa berprestasi tersebut malas. Tetapi memang pada dasarnya semua orang pastinya memiliki rasa malas dan menunda-nunda dalam belajar

⁷⁰ Hasil wawancara dengan Olyvina salah satu siswa berprestasi akademik di SMA Islam Kepanjen kelas XI IPS, Pada hari Selasa, 10 September 2019, Pukul 13.30 WIB

maupu melakukan pekerjaan, tetapi perilaku tersebut tidak hanya siswa berprestasi akademik maupun non akademik saja.

Jika dilihat dari pendapat Olyvina siswa berprestasi, jika bermalas-malasan ketika belajar disekolah karena tergantung guru jika asyik belajar semangat belajarnya dan jika dirumah kalau capek kadang-kadang menunda belajar (W.8. Oa. 8a)⁷¹. Namun berbeda pula dari pendapat Faradila siswa berprestasi akademik kelas XI IPS, dia berpendapat jika belajar itu penting, dia juga tidak pernah bermalas-malasan ketika belajar, karena belajar itu wajib, jika bermalasan tidak akan menangkap pembelajaran yang telah dijelaskann oleh guru (W.8. Fa. 8b).⁷²

Karena kurang efisiennya belajar oleh siswa berprestasi diatas disebabkan oleh waktu penggunaan *gadget* yang berlebihan. Karena waktu yang digunakan oleh siswa berprestasi tersebut jika diprosentase 60% waktu untuk bermain *gadget* dan jika 40%nya untuk melatih fisik dan bermain diluar rumah. Jika pulang sekolah tidak sempat bermain *gadget* karena pulang terlalu sore. Jika hari jum'at dan sabtu bermain *gadget* mulai jam 1 hingga baterai habis (W.9. Ea. 9a).⁷³

Tetapi tidak semua siswa berprestasi yang menggunakan *gadget* tersebut hingga berlarut-larut mereka juga mengutamakan belajar

⁷¹ *Ibid.*, Olyvina

⁷² Hasil wawancara dengan Faradila salah satu siswa berprestasi akademik di SMA Islam kepanjen kelas XI IPS, Pada hari Kamis, 12 September 2019, Pukul 13.15 WIB

⁷³ Hasil wawancara dengan Endra salah satu siswa berprestasi non akademik di SMA Islam kepanjen kelas XI IPS, Pada hari Selasa 17 September 2019, Pukul 11.00 WIB

daripada bermain *gadget*. Memang saat ini dengan perkembangan *gadget* yang sangat canggih semua siswa lebih banyak waktu menggunakan *gadgetnya* dari pada waktu belajar. Ada yang berpendapat jika waktunya belajar tidak bermain *gadget*, jika sudah selesai boleh bermain *gadget*, tetapi jika belajar tidak mengerti browsing sebentar atau bertanya teman (W.11. Oa. 11a).⁷⁴ Ada juga anak yang berprestasi non akademik mengaku jika waktunya lebih banyak digunakan untuk menggunakan *gadget*, karena dia harus melihat referensi-referensi sket untuk bahan berkarya melukis dan berimajinasi.

Dari observasi yang dilakukan peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa siswa berprestasi 80% memanfaatkan *gadget* untuk mengerjakan tugas, bersenang-senang, maupun untuk mendukung kelancaran berkaryanya. Tetapi tidak ada salahnya mereka harus mengorganisasikan penggunaan *gadget* dengan baik dan waktu yang tepat. Karena dari mereka mengaku bahwa kebanyakan bermain *gadget* daripada belajar.

c. Penggerakan/pengarahan Waktu Penggunaan *gadget* pada siswa berprestasi di SMA Islam Kepanjen kelas XI IPS

Dalam fungsi pengarahannya merupakan sebagai upaya agar perencanaan yang telah dibuat dapat berjalan dengan lancar. Jadi pengarahannya perlu dilakukan agar segala sesuatu yang dilakukan

⁷⁴ Olyvina., *Loc. Cit*

dapat berjalan sesuai dengan arahan atau rencana. Agar pengarahan yang sudah direncanakan oleh siswa berprestasi tercapai siswa mengarahkan waktu agar mereka produktif dengan cara membaca, mengerjakan tugas yang belum terselesaikan, meresum materi dan masih ada juga yang bermain *gadget*.

Karena *gadget* seperti kebutuhan primer bagi remaja maupun kalangan orangtua mereka harus mengarahkan manajemen waktu penggunaan tersebut dengan baik. Dari penelitian mereka ada yang menggunakan *gadget* hingga larut malam dan ada yang menggunakan *gadget* hingga tidak larut malam. Seperti pendapat yang dinyatakan oleh Endra salah satu siswa berprestasi non akademik yang menggunakan *gadget* hingga larut malam hanya untuk bermain *Mobile Legend* atau sedang chattingan bersama doi biasanya tidur larut malam (W.15. Ea. 15a).⁷⁵ Berbeda dengan siswa berprestasi lainnya yang tidur larut malam hanya untuk mengerjakan tugas dan jika sulit menggunakan *gadget* untuk membantu memperoleh informasi agar tugas tersebut cepat selesai.

Tidak hanya dirumah, sekolah atau dimana saja mereka menggunakan *gadget* disekolah dan pada saat jam pelajaran berlangsung semua siswa berprestasi mengaku bahwa jika guru mengizinkan untuk menggunakan *gadget*, maka mereka baru menggunakan *gadget* tersebut. Seperti dinyatakan oleh Bapak

⁷⁵ Endra. *Loc. Cit*

Risang selaku guru sejarah di kelas XI IPS bahwa dalam pembelajaran sejarah khususnya boleh membuka *gadget* tapi untuk mencari materi atau jawaban dan karena di perpustakaan buku materinya kurang jadi boleh untuk mencarinya di internet (W.10. Rg. 10b).⁷⁶

Jika dilihat dari segi siswa mereka juga pernah mengoperasikan *gadget* saat pembelajaran berlangsung itupun jika guru memerintah untuk browsing, jika guru tidak memerintah tidak mengoperasikan (W.16. Oa. 16a).⁷⁷ Selain itu seluruh siswa berprestasi mengakui juga menggunakan *gadget* ketika guru mengizinkan untuk mencari materi karena di materi yang terdapat di buku cetak tidak ada.

d. Pengendalian manajemen waktu penggunaan *gadget* pada siswa berprestasi di SMA Islam Kepanjen Kelas XI IPS

Bagian akhir dari proses manajemen adalah pengawasan (*controlling*) merupakan kegiatan untuk menyesuaikan jadwal kegiatan dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Meskipun merasa terbawa suasana oleh *gadget* harus ada keterbatasan dari diri sendiri ataupun dari orang tua mereka. Siswa-siswi berprestasi juga akan merasakan ketergantungan saat memainkan *gadget* jika mereka tidak memanager penggunaannya dengan bijaksan.

⁷⁶ Hasil wawancara Bpk. Risang (selaku guru sejarah) di SMA Islam kepanjen, pada hari kamis, 12 September 2019, pukul 13.00 WIB

⁷⁷ Olyvina., *Loc. Cit*

Dari hasil data wawancara oleh seluruh siswa berprestasi kelas XI IPS bahwa terdapat keterbatasan menggunakan *gadget* jika dirumah keterbatasan tersebut dari orang tua pasti, biasanya jika tidak terlepas dari *gadget* dalam satu hari *gadget* akan diambil diatas jam 9 malam (W.17. Un. 17a).⁷⁸ Dengan adanya keterbatasan tersebut dapat menterbatasi siswa berprestasi untuk tidak menggunakan *gadget* terlalu lama. Dari hasil wawancara juga terdapat keterbatasan dari diri sendiri, keterbatasan tersebut harus bisa sadar diri untuk tidak terlalu bermain *gadget* (W.17. Un. 17b).⁷⁹

Mereka juga ada yang tidak membatasi diri sendiri untuk bermain *gadget*, mereka akan menggunakan *gadget* hingga data internet atau baterai *gadget* tersebut habis, baru mereka akan berhenti untuk menggunakannya. Siswa berprestasi juga berpendapat bahwa keterbatasan menggunakan *gadget* dari diri sendiri yaitu harus sadar kewajiban yang harus dikerjakan oleh seorang pelajar (W.17. Oa. 17a).⁸⁰ Meskipun terdapat keterbatasan dari diri sendiri maupun orang tua dirumah. Guru juga ikut mendukung dalam hal keterbatasan menggunakan *gadget* bagi peserta didik yang berprestasi maupun tidak berprestasi. Jika ada yang nyolong untuk bermain *gadget* saat menegerjakan tugas akan menyuruhnya untuk

⁷⁸ Hasil wawancara dengan Uswatun salah satu siswa berprestasi non akademik di SMA Islam kepanjen kelas XI IPS, Pada hari Selasa 17 Sepetember 2019, Pukul 11.00 WIB

⁷⁹ *Ibid.*, Uswatun

⁸⁰ Hasil wawancara dengan Olyvina salah satu siswa berprestasi akademik di SMA Islam Kepanjen kelas XI IPS, Pada hari Selasa, 10 September 2019, Pukul 13.30 WIB

menaruh didalam tas, sebelum itu dilihat dulu pekerjaannya jika sudah beres tidak masalah bermain *gadget* asalkan tidak mengganggu temannya (W.10. Dk. 10a)⁸¹

Agar mereka tidak tertarik terus menerus dengan *gadget* mereka harus mempunyai kesempingan, misalnya membaca buku, menyibukkan diri sendiri, dan mengingat tujuan yang akan dicapai. Dengan cara tersebut siswa berprestasi akademik maupun non akademik akan dapat terlepas dari *gadget*. seperti yang dikemukakan pendapat oleh endra bahwa jika dia akan tertarik terus menerus-menerus menggunakan *gadget* akan menggunakan cara beraktivitas silat didalam rumah, dengan itu jadi lupa *gadget*. Positifnya badan sehat karena olahraga silat (W.18. Ea. 18a)⁸²

Jika diambil kesimpulan dengan pendapat diatas bahwa orang tua siswa tersebut juga ikut mengawasi jalannya prestasi yang siswa-siswi peroleh. Kemungkin orang tua siswa-siswi bresprestasi inginkan agar tidak kecanduan *gadget*. Maka dari itu seorang pelajar yang berprestasi juga harus memfikirkan dampak negative dari penggunaan *gadget* berlebihan bagi prestasinya.

2. Dampak penggunaan *gadget* dikalangan siswa berprestasi siswa kelas

XI di SMA Islam Kepanjen dalam perspektif teori metakognitif

⁸¹ Hasil wawancara dengan Bpk Didik (selaku guru akuntansi di kelas XI IPS), Pada hari kamis, 12 September 2019, Pukul 14.30

⁸² Hasil wawancara dengan Endra salah satu siswa berprestasi non akademik di SMA Islam kepanjen kelas XI IPS, Pada hari selasa 17 Sepetember 2019, Pukul 11.00 WIB

Dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan dikalangan siswa berprestasi akademik maupun non akademik sangat berpengaruh pada kesehatan, mental maupu prestasinya. Dampak tersebut terdiri dari dua yaitu dampak negative dan dampak positif. Dampak negative penggunaan *gadget* berlebihan adalah kecanduan, dapat menyebabkan sakit mata, terganggunya konsentrasi dll. Dampak yang terjadi jika siswa berprestasi akademik maupun non akademik. Jika kelamaan bermain *gadget* merasa pusing dan bosan. Pernah hingga mata minus karena kecanduan bermain *gadget* (W.14. Oa. 14a).⁸³

Dari beberapa siswa berprestasi ada juga yang hingga tidak ingat waktu ketika bermain *gadget* dan kadang hingga melupakan perencanaan waktu belajar dan pekerjaan yang seharusnya dilakukan seperti bersih-bersih rumah (W.14. Fa. 14a).⁸⁴ Malas melakukan banyak hal, saat menggunakan *gadget* anak cenderung tidak melakukan gerak badan. Biasanya mereka yang sudah bermain *gadget* juga bermalas-malasan saat manajemen waktu belajarnya tiba. Mereka juga menunda-nunda pekerjaan saat belajar tiba. Itu semua merupakan dampak negative dari penggunaan *gadget*.

Selain dari penggunaan *gadget* dari sisi negative, juga terdapat penggunaan yang bersifat positif jika mereka menggunakannya dengan baik. Seperti adanya keterkaitan antara belajar dengan *gadget*. Misalnya

⁸³ Hasil wawancara dengan Olyvina salah satu siswa berprestasi akademik di SMA Islam Kepanjen kelas XI IPS, Pada hari Selasa, 10 September 2019, Pukul 13.30 WIB

⁸⁴ Hasil wawancara dengan Faradila salah satu siswa berprestasi akademik di SMA Islam Kepanjen kelas XI IPS, Pada hari Kamis, 12 September 2019, Pukul 13.15 WIB

mengikuti belajar dari ruang guru, mencari ide untuk membuat sket karya, membuat sket dari *gadget* melalui aplikasi (W.19. Un. 19a).⁸⁵ atau guru yang sedang mengizinkan muridnya untuk membuka materi yang ada di *gadget*. Penggunaan dengan positif lainnya dapat digunakan sebagai alat komunikasi satu arah.

Dari dampak positif yang sudah tertuang oleh hasil penelitian, terdapat beberapa guru yang membantah adanya dampak positif penggunaan *gadget* selain untuk alat komunikasi. Beliau mengemukakan pendapat bahwa *Gadget* tidak menunjang pembelajaran bagi siswa, karena seharusnya mereka harus mendapat buku dari sekolah bukan dari internet, Mereka hanya 30% akan fokus keaplikasi selain itu mereka akan memainkan sosmed (W.11. Dk. 11a)⁸⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negative, tergantung orang yang memakai tersebut. Jika yang memakai adalah seorang pelajar sebaiknya gunakan *gadget* dengan sebaik-baiknya dan digunakan dengan melihat situasi dan kondisi saat mereka menggunakannya. Dan dapat manajemen penggunaan *gadget* dengan baik agar dapat meraih prestasi dengan baik tanpa menggunakan *gadget* dengan berlebihan.

⁸⁵ Uswatun., *Loc. Cit*

⁸⁶ Pak Didik., *Loc. Cit*

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pembahasan dari penelitian akan mendeskripsikan hasil penelitian untuk menjawab beberapa masalah yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Manajemen Waktu Penggunaan *Gadget* dikalangan siswa berprestasi kelas XI IPS dalam perspektif teori metakognitif

Sebagaimana Edwin mendefinisikan manajemen waktu sebagai suatu ilmu dan seni yang mengatur pemanfaatan waktu secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu melalui unsur-unsur yang ada didalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Lakein, ia mengatakan bahwa manajemen waktu merupakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan produktivitas waktu. Waktu merupakan salah satu sumber daya yang harus dikelola secara efektif dan efisien untuk menunjang aktivitas⁸⁷

Di dalam menentukan manajemen terdapat aspek yang tidak boleh ditinggalkan jika hendak meningkatkan pengelolaan manajemen waktu, yaitu: menghindari kebiasaan menghabiskan waktu, menetapkan sasaran, menetapkan prioritas, komunikasi, penundaan, organisasai dan sikap asertif.⁸⁸

Sedangkan pengertian *gadget* adalah alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih. Hal yang dapat membedakan *gadget* dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kekinian. Artinya, *gadget* selalu

⁸⁷Bahrur Rosyidi duraisy, *Manajemen wakt (konsep dan strategi)*, <https://bahrurrosydiduraisy.wardropress.com/>, diakses pada 5 Desember 2018

⁸⁸A.D Timpe. *Seri Manajemen Sumber Daya Manusia: Mengelola Waktu Alih Bafisah: Susanto Budidharmo*. (Jakarta: Gramedia, 1999) hlm. 307

muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan zaman. Inilah yang menjadi faktor ketertarikan dengan *gadget*, disamping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi *gadget* juga dapat digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

Dari beberapa pengertian diatas bahwa manajemen waktu penggunaan *gadget* sangat diperlukan bagi siswa beprestasi khususnya untuk menunjang prestasi tersebut. Karena kemajuan teknologi di era modernisasi ini terdapat beberapa manfaat bagi penggunanya dan juga terdapat hal-hal negatif jika disalah gunakan oleh penggunanya. Dengan adanya hal-hal negatif tersebut maka, sebagai siswa yang berprestasi untuk seharusnya membatasi *gadget* menggunakan manajemen waktu.

Maka dengan adanya hal tersebut berbanding lurus menurut Zimmerman, bahwa siswa dikatakan telah memiliki *self regulated learning* bila siswa tersebut telah memiliki strategi untuk mengaktifkan metagonisi, motivasi dan tingkah laku dalam proses belajar mereka sendiri. Lebih lanjut dijelaskan bahwa *self regulated learning* adalah pengetahuan potensial yang dimiliki setiap siswa berprestasi untuk meningkatkan prestasi akademik maupun non akademik, merancang strategi belajar dan memanajemen menggunakan *gadget*, menentukan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan dari belajar, serta mengevaluasi keberhasilan dan kekurangan yang diperoleh.⁸⁹

⁸⁹ Zimmerman, Barry J. 1989. *A Social Cognitive View Of Self-Regulated Academic Learning*. Journal of Educational Psychology, Vol.81, No. 3 hal: 329-339

Karena pada dasarnya setiap orang yang ingin mendapatkan kesuksesan hidup, baik di dunia maupun akhirat dia harus memiliki ilmu. karena ilmulah yang akan menjadi kunci pembuka kesuksesan tersebut. Jika seseorang yang mau melihat lebih jauh, dia tidak akan menemukan satupun manusia yang mendapatkan kemenangan hidup tanpa berbekal ilmu. Maka dari itu dengan adanya manajemen waktu dan *self regulated* setiap siswa harus mengaturnya dan mengontrol diri mereka untuk belajar, bermain dan bersenang-senang. Karena pada diri siswa remaja khususnya mereka harus bisa mengatur diri mereka agar dapat meraih kesuksesan di dunia maupun akhirat.

Setelah peneliti meneliti beberapa siswa berprestasi akademik maupun non akademik di SMA Islam Kepanjen di kelas XI IPS dengan bertemakan manajemen waktu penggunaan *gadget* menggunakan metode wawancara. Peneliti meneliti 2 orang siswa berprestasi akademik dan 2 orang berprestasi non akademik. Dari hasil penelitian bahwa 3 dari 4 siswa mememanajemen waktu mereka untuk belajar. Jika, untuk menggunakan *gadget* hanya beberapa siswa yang tidak mememanajemen waktu mereka untuk penggunaan *gadget*. Terdapat juga beberapa siswa yang menggunakan *gadget* semau mereka dan tidak adanya keterbatasan. Meskipun mereka menggunakannya tanpa ada keterbatasan, mereka tetap dapat mempertahankan prestasi. Karena dalam penggunaan *gadget* digunakan dalam hal-hal yang positif yang dapat menunjang prestasinya.

Namun ada beberapa siswa non akademik yang menggunakan *gadget* hanya untuk bersenang-senang atau memuaskan diri sendiri dan juga tidak

memanajemen waktunya untuk belajar. Siswa berprestasi yang dapat mengatur dirinya untuk belajar maupun penggunaan *gadget* akan mengontrol diri mereka agar mendapatkan prestasi yang maksimal. Kemampuan mengatur diri siswa dalam proses belajar sering disebut dengan kemampuan *self regulated learning*.

Jika manajemen waktu dipandang menurut pandangan islam, waktu merupakan kehidupan dan bila manusia tidak memanfaatkannya dengan sebaik-baiknya, maka ia akan termasuk golongan orang yang merugi. Oleh karena itu, perlu dilakukan oleh seorang muslim adalah bagaimana mengatur aktivitasnya semaksimal mungkin, yaitu aktifitas yang memenuhi kategori keimanan dan amal soleh. Kesadaran akan waktu, dapat pula dilakukan dengan melihat betapa pendeknya usia kita. Hal ini mengandung arti bahwa waktu tersedia sangat sedikit. Padahal sesuatu yang diharapkan dari seorang hamba adalah mengisi hidupnya dengan ibadah sebaik-baiknya.

Dari secara keseluruhan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa berprestasi akademik yang dapat memanajemen waktu pengguna *gadget* tersebut termotivasi karena ingin membahagiakan orang tua mereka. Mereka yang berprestasi juga tidak terkekang oleh orang tua mereka untuk mendapatkan prestasi. Mereka mempunyai kesadaran yang tinggi bagaimana mereka untuk membahagiakan orang tua mereka yang sudah memberikan fasilitas untuk mengejar prestasi tersebut.

Dari keempat subyek yang telah peneliti wawancarai mereka juga telah mengatur perencanaan untuk manage beberapa waktu dalam sehari-hari

agar mereka dapat memperoleh prestasi akademik maupun non akademik secara maksimal dengan baik, meskipun mereka tidak melakukan hal tersebut secara istiqomah. Dan juga terdapat beberapa siswa yang manage penggunaan *gadget* hanya beberapa waktu saja. Oleh karena itu dengan adanya hal tersebut perlu adanya kemampuan siswa dalam pengelolaan diri dalam belajar (*self-regulated*). Memang sulit bagi siswa untuk menjadi orang yang mampu mengatur diri sendiri untuk belajar maupun menggunakan *gadget*.

Jika dikatakan mereka dapat manage waktu penggunaan *gadget* dengan merencanakan, mengatur dan mengontrol aktivitas mereka dengan baik, maka dari beberapa siswa berprestasi tersebut dapat memotivasi diri sendiri dan dapat mengarahkan perilakunya tersebut dalam menyusun strategi belajar dengan baik pula, sehingga dapat mempertahankan prestasi yang sudah didapat. Menurut Zimmerman, mengatakan bahwa individu yang mempunyai *self regulated learning* tinggi adalah individu yang efektif menggunakan potensinya untuk memonitor, mengatur dan mengontrol kognisi, motivasi dan perilakunya dalam proses belajar.⁹⁰

Dari wawancara yang telah dilakukan bagi siswa berprestasi non akademik yang tidak dapat manage waktu penggunaan *gadget* maka, siswa tersebut harus dapat mengontrol dirinya untuk melakukan kegiatan yang dapat mempertahankan prestasi yang sudah didapat. Dengan begitu peran strategi teori metakognitif dalam penelitian ini sangat diperlukan untuk mengatur

⁹⁰ *Ibid.*, Zimmerman. hal: 330

fikiran seseorang agar mencapai tujuan yang akan didapatkan. Adapun teori metakognitif sendiri menurut martlin merupakan pengetahuan, kesadaran dan control seseorang terhadap proses kognitifnya yang terjadi pada diri sendiri.⁹¹

Dari pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa jika siswa berprestasi dapat meregulasi diri sendiri berarti siswa tersebut dapat mengaktifkan metakognitifnya, karena metakognitif tersebut digunakan siswa berprestasi untuk berfikir lebih matang dalam manajemen waktu penggunaan *gadget* maupun waktu belajarnya dalam sehari-hari. Agar dapat mengatur waktunya dengan berguna dan dapat mencapai kesuksesan bagi siswa berprestasi akademik maupun non akademik.

Karena manajemen waktu merupakan perencanaan dan pengaturan waktu yang digunakan dalam melaksanakan aktivitas setiap hari sehingga individu dapat menggunakan waktu secara efisien. Manajemen waktu adalah menggunakan dan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, seoptimal mungkin melalui perencanaan kegiatan yang terorganisir dan matang. Dengan manajemen waktu seseorang dapat merencanakan dan menggunakan waktu secara efisien dan efektif sehingga tidak menyia-nyiakan waktu dalam kehidupannya. Perencanaan ini bisa berupa jangka panjang, menengah atau pendek.⁹²

Pernyataan teori sesuai dengan manajemen waktu yang mana didalam kemampuan belajar maupun penggunaan *gadget* dilakukan aktivitas-aktivitas

⁹¹ Usman mulbar, *Metakognisi siswa dalam menyelesaikan masalah maetematika*, makalah disajikan pada seminar nasional pendidikan matematika IAIN Sunan AMpel Surabaya tanggal 24 Mei 2008, hal 4

⁹² Leman. 2007. *The Best Of Chinese Life Philosophies*. Di unggah di <https://www.bukukita.com> diakses pada tanggal 30 Oktober 2019, pukul 21:00

metakognitif yaitu: perencanaan kegiatan belajar mengajar, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang berkenaan dengan kegiatan belajar memanfaatkan teknologi modern sebagai sumber belajar, mengetahui dan mengenal kemampuan belajar diri sendiri, dsb. Dengan adanya teori metakognitif tersebut ada beberapa siswa berprestasi akademik maupun non akademik yang sesuai dengan teori yang telah dikemukakan tersebut. Meskipun terdapat beberapa siswa yang hanya menggunakan *gadget* untuk memuaskan diri sendiri.

Dalam hal ini peran orang tua maupun guru juga perlu untuk memotivasi anak berprestasi agar mereka dapat mempertahankan prestasi dengan cara manajemen waktu penggunaan *gadget* agar mereka terarah dan dapat menggunakan *gadget* pada waktu tertentu, meskipun mereka sudah termotivasi oleh diri mereka sendiri. Di dalam strategi metakognitif siswa berprestasi juga harus dapat mengerti dampak baik maupun buruk jika mereka menggunakan terlalu lama, mereka juga harus dapat mengatur kognitif mereka untuk membuat sebuah perencanaan pembelajaran tanpa *gadget*.

Karena siswa dikatakan telah menerapkan *self-regulated* apabila siswa tersebut memiliki strategi untuk mengaktifkan metakognisi, motivasi, dan tingkah laku dalam proses belajar mereka sendiri. Siswa yang mempunyai *regulated learning* yang baik tahu bagaimana cara melindungi dari gangguan yang dapat mengganggu proses belajar mereka. Siswa paham bagaimana cara mengatasi bila mereka merasa cemas, mengantuk atau malas. Dengan hal itu

terbukti dengan adanya beberapa wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa siswa berprestasi di kelas XI IPS tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan fungsi-fungsi manajemen waktu antara lain perencanaan waktu, penentuan waktu dan sasaran dengan mengambil langkah-langkah yang tepat, pengorganisasian waktu mengalokasikan sumber daya waktu dan melakukan pengaturan kegiatan yang tepat, pengkoordinasian waktu yaitu menyelaraskan kegiatan secara efektif dan efisien, sedangkan pengawasan waktu melakukan terhadap kegiatan yang dilakukan agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan agar menajapai tujuan yang diinginkan. Dengan tersebut dapat diketahui siswa dapat mengalokasikan waktu dengan baik. Karena di dalam teori metakognitif juga terdapat cara untuk memajemen waktu.

Manajemen waktu penggunaan *gadget* berperan dalam pembentukan *self regulated learning*. Manajemen waktu dalam belajar maupun penggunaan *gadget* yang tinggi juga akan membentuk *self regulated learning* pada siswa berprestasi. Jika setelah melihat hasil wawancara bagi siswa berprestasi yang dapat menggunakan waktunya dengan baik maka, adanya hubungan antara manajemen waktu dalam sehari-hari maupun penggunaan *gadget* dengan teori metakognitif yang didorong oleh pemikiran *self regulated learning*. Mereka termasuk kedalam golongan *self regulated learning* tinggi, dikarenakan mereka dapat memajemen waktu dalam sehari-hari mereka dengan baik meskipun dari mereka menjalankan tidak ada keistiqomahan. Jika ditinjau dari manajemen penggunaan *gadget*, masih lemah karena salah satu dari mereka

tidak menggunakan manajemen waktu penggunaan *gadget* dengan sebaik-baiknya.

2. Dampak penggunaan *gadget* bagi siswa berprestasi di kelas XI IPS dalam perspektif teori metakognitif

Remaja pada zaman sekarang kemana-mana membawa *gadget*, makan sambil bermain *gadget*, ke kamar mandi sambil bermain *gadget* dan bahkan belajarpun sambil menggunakan *gadget*. Hingga bangun tidur pertama kali yang dilihat adalah *gadget*, entah untuk mengecek pesan atau melihat jam mereka menggunakan *gadget*. Dengan adanya hal tersebut telah terlihat betapa pentingnya *gadget* pada remaja di era modernisasi ini, sehingga tidak bisa meninggalkan *gadget* sedetikpun.

Dengan adanya hal tersebut, kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas apa lagi bagi remaja yang pasti menggunakan *gadget* tidak hanya dalam satu aplikasi, dengan pengetahuan yang diperoleh dari *gadget* menganggap apa yang didapatkannya dari internet atau teknologi lainnya adalah pengetahuan yang terlengkap dan final. Penggunaan *gadget* dikalangan remaja yang berprestasi akan menimbulkan dampak. Dampak tersebut berupa dampak positif dan dampak negatif.

Dari hasil wawancara terhadap semua siswa yang berprestasi mereka mengaku bahwa setiap hari mereka menggunakan *gadget* entah digunakan untuk mencari informasi, berkomunikasi atau untuk mengisi waktu yang luang. Kebanyakan dari mereka mengaku *gadget* digunakan untuk membantu

mereka mengerjakan tugas atau mencari informasi seputar olimpiade atau juga membantu mereka mencari literasi untuk sebuah karya.

Banyak orang beranggapan bahwa *gadget* dapat diibaratkan sebagai sebilah pisau. Jika mahir menggunakannya secara tepat, pisau itu dapat membantu pekerjaan secara tepat dan cepat. Sekali tebas maka putuslah ranting kayu. Namun, pisau itu dapat melukai pemiliknya jika tak mahir menggunakannya. Maka, alangkah baiknya jika pisau tersebut digunakan untuk sesuatu yang memberikan banyak manfaat bagi pemiliknya. Begitupula dengan *gadget* sebagai alat canggih yang mestinya dapat memberikan banyak manfaat. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas bagi pemilik *gadget* sehingga dampak buruk dapat dihindari dan hasil positif dapat diraih.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa siswa berprestasi terdapat siswa berprestasi non akademik menggunakan *gadget* hingga baterai yang ada di *gadget* low. Padahal idealnya seorang remaja menggunakan *gadget* itu adalah selama 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Jika diatas waktu ideal tersebut *gadget* dianggap mampu mengganggu kinerja otak remaja. Memang pada dasarnya semua orang tidak akan terlepas dari *gadget* mulai dari kalangan anak kecil, remaja maupun orang tua.

Maka dari itu dengan keimanan kita yang kuat kepada Allah akan mampu mengantisipasi dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Iman kepada Allah akan menumbuhkan rasa takut untuk berbuat maksiat serta rasa malu untuk berbuat kerusakan anggota badan. Dengan peningkatan keimanan yang terus menerus akan dapat membendung dampak negative tersebut karena

hanya diri sendiri yang dapat membentengi sebaik mungkin untuk menghadapinya sehingga aka nada batasan dan norma-norma yang kita pegang teguh.

Kebanyakan mereka dari beberapa siswa berprestasi yang telah diwawancarai mengaku bahwa menggunakan *gadget* hanya ketika selesai belajar, ketika bosan dan ketika sedang mencari materi dalam internet. Ketika mereka kecanduan dalam *gadget* mereka akan sadar dengan apa sih kegunaan *gadget*, mereka juga akan sadar dengan tujuan mereka yang sudah ditentukannya. Dampak negatif yang terjadi pada siswa berprestasi adalah kecanduan, kecanduan tersebut dapat mengganggu aktivitas mereka dalam memanager waktu belajar mereka.

Jika dalam penggunaan *gadget* berawa; dari iseng-iseng akhirnya menjadi candu, niatnya mengisi waktu luang daripada bengong. Segala sesuatu yang sifatnya sia-sia atau *mubadzir* adalah sifat setan. Dalam salah satu ayat Allah yang artinya, “Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya”. Dalam surat Al-Isra’ ayat 27 diatas menegaskan segala hal yang tidak bermanfaat atau terkesan berlebihan adalah bentuk dari setan agar dalam hidup manusia melakukan hal yang sia-sia. Karena kita tahu hidup di dunia ini sejatinya hanyalah untuk beribadah, meski sebenarnya hidup dunia ini memang hanyalah sebuah permainan yang tidaklah kita harus membuat permainan lagi.

Bahkan mereka mengaku karena kecanduan tersebut manajemen waktu belajar mereka tertunda hampir semua responden mengaku hal tersebut.

Terdapat pula dari salah satu siswa berprestasi non akademik menggunakan *gadget* hingga tidur larut malam, karena *gadget* tersebut digunakan untuk *game online*. Oleh karena itu, dengan adanya dampak negative tersebut siswa harus dapat meregulasi diri, karena regulasi diri bukan hanya tentang apa yang dibutuhkan oleh setiap tugas, tetapi mereka juga dapat menerapkan strategi yang dibutuhkan.

Bermain *game* tidaklah diharmkan, namun harus ada porsi tersendiri karenanya orang yang sudah kecanduan dengan *game* dalam kesehariannya akan melupakan segalanya sekalipun mereka akan melupakan manajemen waktu dalam belajar, hingga melupakan waktu ketika sholat tiba. Namun, jika berlebihan dalam penggunaannya akan justru menjadi tidak baik. Jadi, setiap orang khususnya siswa berprestasi haruslah pandai dalam mengatur waktu dan juga meliterasi sebuah *game* agar kedepannya kecanduan *game* tidak berdampak fatal terhadap diri sendiri khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Dampak positif dalam pemakaian *gadget* juga menunjang dalam pembelajaran mereka. Mereka juga menggunakan *gadget* untuk mencari materi, menggunakan ketika kesulitan mengerjakan tugas, menggunakan ketika bosan dengan belajar, berkomunikasi dengan guru atau murid ketika tidak bisa dalam pengerjaannya dan hanya menggunakan disekolah ketika guru memerintahkan. Karena hampir semua guru yang telah diwanwancarai mengaku bahwa siswa boleh menggunakan *gadget* hanya ketika diizinkan saja. Tetapi ada juga guru yang menentang hal itu karena hanya 30% mereka

akan fokus ke materi yang ada di *gadget* tersebut. Oleh karena itu, disinilah pentingnya pengelolaan diri (*self-regulation*) agar peserta didik bijak dalam menggunakan *gadget*.

Oleh karena itu, *Self-regulated* menjelaskan betapa pentingnya tanggung jawab pribadi dalam kegiatan belajar agar memperoleh prestasi. Dalam pembelajaran siswa berprestasi yang memiliki *Self-regulated* dapat membangun tujuan belajar, mencoba memonitor, meregulasi, dan motivasi dan perilakunya untuk mengontrol tujuan yang akan dicapainya. Maka dari itu dengan adanya dampak negatif tersebut siswa harus memiliki *Self-regulated* agar tercapai tujuan yang akan dicapainya.

Siswa yang termasuk dalam kategori *self-regulated* adalah siswa yang aktif dalam proses belajar, baik secara metakognitif, motivasi, maupun perilaku. Mereka menghasilkan gagasan, perasaan dan tindakan untuk mencapai tujuan belajarnya. Secara metakognitif mereka bisa memiliki strategi tertentu yang efektif dalam memproses informasi. Sedangkan motivasi berbicara tentang semangat belajar yang muncul dari dalam diri mereka sendiri. Sehingga perilaku ditunjukkan dalam bentuk tindakan nyata dalam belajar.

Teori dari para pakar di atas menjelaskan bahwa betapa pentingnya *self-Regulated* terhadap penggunaan *gadget* oleh peserta didik berprestasi. Mereka akan tumbuh menjadi generasi yang lebih kreatif dan interaktif, karena dengan bantuan *gadget* mereka akan lebih mudah mendapatkan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif. Oleh sebab itu,

pemanfaatan *gadget* dalam proses pembelajaran akan menjadi strategi yang baru agar pembelajaran semakin menarik, karena mereka sudah dapat mengontrol penggunaan *gadget* sesuai dengan fungsinya dan waktu penggunaannya.

Dari beberapa dampak penggunaan *gadget* yang positif maupun negatif, terdapat pula solusi agar mereka yang kecanduan dapat mengurangi penggunaannya. Ketika diperumpamakan *gadget* seperti dua sisi logam, *gadget* ini memiliki dampak positif dan negatif untuk perkembangan anak, khususnya bagi peserta didik yang memiliki prestasi agar dapat mempertahankan prestasi tersebut. Yang terpenting adalah adanya instruksi, pemahaman dan control terhadap penggunaan *gadget* sesuai dengan pemanfaatannya.

Beberapa manfaat *gadget* antara lain: sebagai alat untuk komunikasi, mencari informasi atau ilmu, tempat hiburan, penyimpanan data, gaya (*life style*) dan petunjuk arah. Agar para pengguna *gadget* khususnya peserta didik yang sudah memiliki prestasi belajar tidak sampai terjebak dalam hegemoni hiburannya saja. Maka, *controlling* penting untuk diberikan kepada mereka yang hampir terpengaruh tercandunya *gadget*. Control tersebut yang pertama harus menekankan pada solusi ideal dalam pengguna *gadget*, penerapan manajemen waktu dalam sehari-hari maupun penggunaan *gadget*.

Dari kesimpulan wawancara bahwa mereka yang telah peneliti teliti, untuk peserta didik berprestasi akademik maupun non akademik mengaku bahwa mereka menggunakan *gadget* untuk hal-hal positif. Meskipun ada salah satu

siswa berprestasi non akademik yang menggunakan dengan dampak negatif. Mereka juga dimonitoring oleh orang tua mereka untuk tidak selalu bermain *gadget*, dilain itu ketika disekolah mereka juga diawasi oleh guru, ketika mereka menyalah gunakan *gadget* guru akan memberikan hukuman bagi mereka yang menyalah gunakan. Entah itu siswa yang berprestasi maupun tidak berprestasi. Dari beberapa mereka juga sadar akan penggunaan *gadget*.

Kebanyakan dari mereka tidak akan menggunakan *gadget* ketika dalam keadaan pembelajaran dikelas berlangsung maupun sedang belajar dirumah. Mereka akan menggunakan ketika diperintah oleh guru saja. Kanan siswa berprestasi akademik maupun non akademik sadar akan tujuan mereka untuk mempertahankan prestasi mereka. Maka dari itu adanya *self regulated learning* dalam diri mereka sangat tinggi. Karena dapat membatsi penggunaan *gadget* dalam keadaan pembelajaran.

Dengan banyaknya dampak negatif yang terdapat di *gadget*, maka sebagai pelajar harus mengurangi dampak tersebut. Agar pembelajaran disekolah tidak ada kendala dan prestasi dapat diraih dan mempertahankan prestasi yang sudah didapatkan. Dan memang pada dasarnya remaja zaman sekarang tidak akan terlepas dari penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* sudah seperti kebutuhan primer bagi mereka. Tidak hanya mereka peneliti pun juga tidak bisa terlepas dari penggunaan karena kecanduan tersebut yang sudah mendarah daging difikiran. Oleh sebab itu peneliti berpesan agar penggunaan *gadget* seharusnya dibatasi agar tidak menimbulkan dampak negatif pada diri

kita dan menumbuhkan manajemen waktu dalam sehari-hari maupun dalam manajemen penggunaan *gadget*.

Jadi, cara untuk mengendalikan diri yang baik adalah jika kecanduan muncul karena sebagian besar masalah keinginan yang tidak dapat dikendalikan, maka pengaturan diri (*self regulation*) merupakan faktor penting yang menentukan apakah irang tersebut menuruti keinginannya atau menolak. Sehingga, jika individu tersebut memiliki pengaturan diri yang baik, maka individu tersebut cenderung tidak mengikuti keinginannya untuk menghabiskan waktu bermain *game* atau bermain *gadget* tanpa menegnal waktu. Memang secara real bermain *game* atau menggunakan *gadget* berlebihan sangat menyenangkan dan menggairahkan, 2 dari siswa berprestasi cenderung hampir kehilangan waktu mereka untuk bermain *gadget*. Maka dari itu pengaturan diri adalah hal yang sangat baik untuk memberdayakan siswa, sebelum mereka terpengaruh secara aktif.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Dengan adanya manajemen waktu penggunaan *gadget* bagi siswa berprestasi kelas XI IPS di SMA Islam Kepanjen ini harus memiliki tahapan yaitu: perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan. Tahapan tersebut sesuai dengan aktivitas teori metakognitif yang telah dikemukakan dari beberapa ahli. Dalam tahapan tersebut siswa berprestasi sebagai remaja di kalangan era modernisasi ini sangat tergantung dengan adanya *gadget*. Oleh karena itu, semalam-malas mereka dalam memanajemen waktu mereka harus melaksanakannya dengan penuh tanggung jawab. Mereka juga memiliki *self regulated learning* yang tinggi karena mereka dapat menggunakan manajemen waktu penggunaan *gadget* mereka dengan baik, meskipun salah satu dari siswa berprestasi non akademik yang tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget*. Dan juga perlu mempertahankan *self regulated learning* agar tujuan peserta didik dapat terwujud.
2. Dampak penggunaan *gadget* yang negatif dapat mengganggu manajemen yang telah dibuat oleh siswa berprestasi. Dampak negatifnya adalah dari segi kesehatan, kecanduan dan menunda-nunda waktu belajar mereka. Jika dampak penggunaan *gadget* yang positif

dapat mengembangkan pikiran siswa berprestasi agar menjadi keratif. Oleh karena itu dari dampak tersebut, siswa harus dapat mengelola diri (*selfregulation*) agar tujuan tersebut tercapai dan menggunakan *gadget* dalam keadaan atau waktu tertentu agar tidak mengganggu prestasi yang telah dicapai selama sekolah di SMA Islam Kapanjen.

B. Saran

Terdapat beberapa saran untuk menjadikan manajemen waktu penggunaan *gadget* bagi siswa berprestasi dalam perspektif metakognitif kelas XI IPS di SMA Islam Kapanjen menjadi lebih baik. Berikut adalah saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan:

1. Untuk Sekolah

Dengan adanya penelitian ini saran untuk sekolah yaitu pihak pengelola sekolah diharapkan dapat menyusun kurikulum dan system belajar yang baik dan memberikan pengawasan terhadap perilaku siswa yang berprestasi akademik maupun non akademik dalam penggunaan *gadget* untuk dapat mengontrol diri mereka agar tidak berlebihan dalam penggunaannya.

2. Untuk Guru

Dari banyaknya guru di SMA Islam Kapanjen agar lebih memperhatikan para siswa yang membawa *gadget* dalam lingkungan sekolah terlebih dalam jam belajar jangan sampai siswa menyalahgunakan fungsi *gadget* kepada fungsi negative seperti

memainkan *gadget*, karena hal tersebut dapat mengganggu kefokusannya belajar siswa untuk meraih prestasi. Disamping itu untuk para guru agar memberi peringatan keras kepada siswa yang ketahuan menyalahgunakan *gadget* saat pembelajaran berlangsung.

3. Untuk Siswa

Agar menekankan manajemen waktu penggunaan *gadget* maupun belajar dengan baik meskipun itu sulit. Karena kalian adalah seorang pelajar dan proses penggapaian cita-cita. Maka dari itu gunakan *gadget* sebaik mungkin agar tidak ketergantungan dalam pemakaiannya. Dan meningkatkan kesadaran dengan berfikir kritis dampak buruk dalam penggunaan *gadget* berlebihan.

4. Untuk peneliti selanjutnya

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan manajemen waktu penggunaan *gadget* agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lengkap lagi. Dan mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan dalam segala sesuatunya agar lebih baik pula.

DAFTAR PUSTAKA

- A.D Timpe. *Seri Manajemen Sumber Daya Manusia: Mengelola Waktu Alih Bafisah: Susanto Budidharmo*. (Jakarta: Gramedia, 1999) hlm. 307
- Abdul Dindin, *Perkembangan metakognitif dan pengaruhnya pada kemampuan belajar anak*. hal: 1 (jurnal) yang dikutip di buku Desmita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya)
- Al-Qardhawi Yusuf, *Memajemen Waktu seorang Muslim*, (Surakarta : Ziyad visi media, 2007). hlm 39
- Aquariuslearning, *Kiat Praktis Mengendalikan Waktu*, hal. 4
- Bahrur Rosyidi Duraisy, “*Manajemen Waktu (Konsep dan Strategi)*”, <https://bahrurrosyididuraisy.wordpress.com/>, diakses 5 September 2019
- Desmita, *Psikologi peserta didik*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2010) hal 132.
- Dwi ribka. 2013. *Metakognisi dan penyesuaian diri siswa akselerasi*. Jurnal psikologi volume 8 no 1. hal:658
- George R. Terry dan Leslie W.Rue, *Priciples of Management* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2000). Hlm. 1 (diterjemahkan oleh Bixby Vision)
- Haynes Marion E, *Manajemen Waktu untuk Diri Sendiri*, (Jakarta : Binarupa Aksara, 1991). hlm 2
- <http://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-akademis-dan-nonakademis/> Diunggah pada tanggal 6 maret 2019, pukul 22.50
- <https://www.google.com/amp/s/afidburhanuddin.wordpress.com/2014/01/09/pengelolaan-siswa-berprestasi-2/amp/> diunggah pada tanggal 13 Februari 2019 pukul 20.39
- <https://www.google.com/amp/s/saintif.com/kecanduan-gadget/amp/> diakses pada tanggal 5 saptember 2019
- Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, Cet. Ke-24). hlm. 372
- Leman. 2007. *The Best Of Chinese Life Philosophies*. Di unggah di <https://www.bukukita.com> diakses pada tanggal 30 Oktober 2019, pukul 21:00

Lexy J.Moleong, *Metode penelitian kualitatif* (Bandung : Pt Rosda Karya, 2007). hlm 4

Negoro Adi. 2001. "Prestasi dan Pengelolaan Siswa. *Journal of Education Global catch Research*. Halaman 128

Rosita, *Manajemen waktu yang efektif*, hlm. 1

Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*(Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2003). hlm. 79

Sugiono, *Memahami penelitian kualitatif* (Bandung;Alfabesta, 2008), hlm 62

Sukarji, *Manajemen dalam Pendidikan Islam*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2014), hlm. 15

Susanti atik. *Pengaruh pemanfaatangadget dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKN*. Hal. 7 (Penelitian) <https://media.neliti.com>. Diakses pada tanggal 12 januari 2019 pukul 12.30 WIB.

Syaiful Bahri Djamarah, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2002). hal. 18

Tanjung hendri, *Manajemen Waktu*, (Jakarta : Amzah). hal 3

Trivena, Intan. *Penggunaan Smartphone dalam menunjang Aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa fispol Unsrat Manado*. E-journal "Acta Diuma" volume VI. No 1. Tahun 2017

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3.

Usman mulbar, *Metakognisi siswa dalam menyelesaikan masalah maetematika*, makalah disajikan pada seminar nasional pendidikan matematika IAIN Sunan Ampel Surabaya tanggal 24 Mei 2008, hal 4

www.kompasiana.com diunggah pada tanggal 12 Januari 2019 pukul 09:28

Yulanda, Novidya. *Pentingnya self regulated learning bagi peserta didik dalam penggunaan gadget*. *Journal Of Education*. Vol. 3 No. 2 April 2017. Hal:166

Zimmerman, Barry J. 1989. *A Social Cognitive View Of Self-Regulated Academic Learning*. *Journal of Educational Psychology*, Vol.81, No. 3 hal: 329-339



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor: 1943/Un-03-1/TL-00-1/07/2019
Sifat: Penting
Lampiran: -
Hal: Izin Penelitian

15 Juli 2019

Kepada:
Yth. Kepala SMA Islam Kapanjen Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

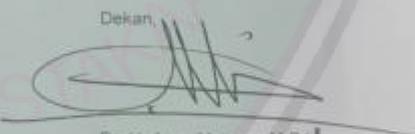
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	Lutfatul Fajariyah
NIM	15130059
Jurusan	Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	Genjil - 2019/2020
Judul Skripsi	Manajemen Penggunaan Gadget terhadap Siswa Berprestasi dalam Perspektif Teori Metakognitif Kelas X Jurusan IPS di SMA Islam Kapanjen
Lama Penelitian	Juli 2019 (1 bulan)

diben izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
NIP. 19650817-199803 1 053

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat keterangan izin penelitian dari sekolah SMA Islam Kapanjen

 **SEKOLAH MENENGAH ATAS ISLAM
SMA ISLAM KEPANJEN**
TERAKREDITASI 'A'
NSS : 302051816001 NDS : 3005130703 NPSN : 20517837
ALAMAT : JL. DIPONEGORO 152 PELP (0341) 205840 FAX (0341) 391966 ARDREJO - KEPANJEN - MALANG
E-mail : sma.islam.kepanjen@gmail.com Website : www.smaikika.com

Nomor : 355 / 105.27 / SMAM 14 / A / IX / 2019 10 September 2019
Lamp. : -
Hal : SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Kepada
Yth. : Kepala Jurusan Program Studi Pendidikan ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di-
TEMPAT

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas Islam Kapanjen, menerangkan bahwa Mahasiswa :

Nama	: LUTFIATUL FAJARIYAH
NIM	: 15130059
Program Studi	: Pendidikan ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Jurusan	: ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan penelitian yang berjudul *"Manajemen Penggunaan Gadget terhadap Siswa Berprestasi dalam Perspektif Teori Metakognitif Kelas X Jurusan IPS di SMA Islam Kapanjen"* pada tanggal 10 September 2019 s.d 30 September 2019 untuk Persyaratan Menyelesaikan tugas Akhir Penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah

Drs. H. M. ISOLAH HARIS, M.Pd.
Pembina Tingkat I
NIP. : 19601213 198803 1 006

Lampiran 3 Bukti Konsultasi

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TADRIK DAN KEHUTANAN
 JALAN GAYATANA 50 MALANG, TELEFON 0341-552396 FAKS/HPLE 0341-552396

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Lutfiatul Fajriyah
 Nim : 15130059
 Judul : Manajemen Waktu penggunaan gadget pada siswa berprestasi dalam perspektif teori metakognitif pada siswa kelas X jurusan IPS di SMA ISLAM KEMAJATEN
 Dosen Pembimbing : Dr. H. Abdul Basith, M.Si

No.	Tanggal	Ruh/ Materi Konsultasi	Saran/Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	01-7-2019	Materi SALAH & ALIBAT (TIPAL)		<u>Abdullah</u>
2	06-8-2019	Hindari kelas? hindari (pilih 1/2 minimal)		<u>Abdullah</u>
3		peran guru	(pilih 1/2 minimal)	
4	09-8-2019	Berita lain Guru "tidak" dalam/pada orang-orang		<u>Abdullah</u>
5		"Guru" dalam/pada orang-orang		
6	17-10-2019	Perubahan dan hasil penelitian		<u>Abdullah</u>
7	24-10-2019	bagian 6.2.5	→ lebih lanjut pada tabel dan tabel lain	<u>Abdullah</u>
8				
9	29-10-2019	Kontribusi pengajaran di kelas		<u>Abdullah</u>
10		perubahan → di kelas dan hasil penelitian		
		Interaksi/ peran guru di kelas (pilih 1/2 minimal)		
		Interaksi/ peran guru di kelas (pilih 1/2 minimal)		
	04-11-2019	cek ulang yg telah tertera, dan ke kelas 2019		<u>Abdullah</u>
		perubahan → di kelas dan hasil penelitian		
	05-11-2019	cek ulang yg telah tertera, dan ke kelas 2019		<u>Abdullah</u>

Malang, 20
 Mengetahui
 Kaur PIP2

Lampiran 4 Pedoman wawancara untuk siswa berprestasi dan guru di Kelas XI IPS di SMA Islam Kepanjen

Pedoman wawancara untuk siswa:

- a. Perencanaan manajemen waktu
 1. Apakah anda merencanakan dan menjadwalkan waktu anda setiap hari atau setiap minggu?
 2. Apakah anda biasanya menggunakan waktu seperti yang anda inginkan?
 3. Bagaimana cara anda mengatur waktu yang anda lakukan?
 4. Bagaimana anda manage waktu belajar agar anda dapat berprestasi?
 5. Bagaimana cara anda untuk manage penggunaan *gadget*?
- b. Pengorganisasian manajemen waktu
 6. Berapa jam waktu anda perlukan untuk belajar?
 7. Apakah anda selalu menentukan waktu belajar anda?
 8. Apakah anda sering menunda-nunda/bermalasan waktu belajar anda?
 9. Berapa jam waktu yang anda habiskan untuk bermain *gadget*?
 10. Apakah anda lebih mengutamakan belajar daripada bermain *gadget*?
 11. Bagaimana anda mengatur waktu belajar dan bermain *gadget*?
 12. Apakah anda menggunakan lebih banyak waktu bermain *gadget* dari pada belajar?
- c. Penggerak manajemen waktu
 13. Apakah anda menggunakan waktu menunggu dengan produktif?
 14. Apa yang anda rasakan ketika bermain *gadget*?
 15. Apakah anda pernah tidur larut malam untuk bermain *gadget*?
 16. Apakah anda sering menggunakan *gadget* saat jam pelajaran berlangsung?
- d. Pengawasan manajemen waktu
 17. Apakah ada keterbatasan anda untuk bermain *gadget*?
 18. Setelah anda tertarik terus-menerus dengan *gadget*. Apakah yang anda lakukan ketika tidak bisa terlepas dari *gadget*?
 19. Apakah ada keterkaitan belajar anda dengan *gadget*?

Pedoman wawancara untuk Guru:

1. Bagaimana hasil prestasi peserta didik di kelas IPS?
2. Apa kendala ketika ibu/bapak mengajar di kelas IPS?
3. Bagaimana solusi ibu/bapak dari kendala pada saat mengajar?
4. Bagaimana respon peserta didik yang berprestasi pada pembelajaran?
5. Bagaimana cara ibu/bapak untuk memotivasi agar peserta didik yang berprestasi mempertahankan prestasi tersebut?
6. Apakah ibu/bapak melakukan pembimbingan secara adil terhadap peserta didik yang berprestasi atau yang tidak berprestasi?
7. Bagaimana cara ibu/bapak berinteraksi terhadap siswa kelas IPS?
8. Apakah peserta didik yang berprestasi dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?
9. Apakah ada salah satu peserta didik yang bermain *gadget* saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana tindakannya?
10. Menurut ibu/bapak apa ada manfaat *gadget* bagi pembelajaran siswa berprestasi?

Lampiran 5 Pedoman Observasi

Dalam pengamatan yang digunakan peneliti ini merupakan jenis pengamatan kualitatif. Dimana peneliti menggunakan metode wawancara mendalam dalam mengumpulkan data. Pengamatan ini tentang manajemen waktu penggunaan *gadget* dikalangan siswa berprestasi akademik maupun non akademik di kelas XI IPS di SMA Islam Kepanjen.

A. Tujuan

Untuk memperoleh data tentang manajemen waktu penggunaan *gadget* dan dampak penggunaan *gadget* bagi siswa berprestasi akademik maupun non akademik di kelas XI IPS di SMA Islam Kepanjen

B. Aspek yang diamati

1. Manajemen waktu belajar siswa berprestasi akademik maupun non akademik
2. Manajemen waktu penggunaan *gadget* siswa berprestasi akademik maupun non akademik
3. Dampak penggunaan *gadget* bagi siswa berprestasi
4. Pengawasan guru dalam penggunaan *gadget* bagi siswa

Table berikut akan menjelaskan manajemen waktu penggunaan siswa berprestasi akademik maupun non akademik kelas XI IPS di SMA Islam Kepanjen:

No	Manajemen waktu penggunaan gadget								
	Uraian	Perencanaan		Pengorganisasian		Penggerakan		Pengawasan	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Siswa berprestasi akademik maupun non akademik merencanakan waktu belajar setiap hariya	√	-						
2	Siswa berprestasi akademik maupun non akademik menggunakan waktu seperti yang diinginkan	√	-						
3	Siswa berprestasi meangtur waktu tersebut dikerjakan dengan tidak istiqomah	√	-						
4	Siswa berprestasi akademik maupun non akademik memange waktu agar mereka berprestasi	√	-						
5	Terdapat siswa yang jarang memange penggunaan <i>gadget</i> dengan baik	√	-						
6	Siswa berprestasi akademik maupun akademik menggunakan waku belajar kurang lebih selama 2 jam			√	-				
7	Siswa berprestasi akademik maupun non akademik jarang menentukan waktu belajarnya			√	-				
8	Siswa berprestasi akademik maupun non akademik			√	-				

	sering menunda-nunda dan bermalasan ketika belajar							
9	Siswa berprestasi akademik maupun non akademik menggunakan <i>gadget</i> semanya			√	-			
10	Siswa berprestasi akademik maupun non akademik lebih mengutamakan waktu belajar daripada bermain <i>gadget</i>			√	-			
11	Siswa berprestasi mengatur waktu belajar dan bermain <i>gadget</i> dengan cara mendahulukan belajar			√	-			
12	Siswa berprestasi akademik maupun non akademik lebih banyak menggunakan waktu bermain <i>gadget</i> daripada belajar					√	-	
13	Siswa berprestasi menggunakan waktu produktif ada yang bermain <i>gadget</i> ada yang membuka materi ada yang ngobrol ada yang membaca novel					√	-	
14	Siswa berprestasi akademik maupun non akademik merasa ketergantungan ketika menggunakan <i>gadget</i>					√	-	
15	Terdapat siswa berprestasi non akademik yang bermain <i>gadget mobile legend</i> hingga larut malam,					√	-	

	dan terdapat siswa berprestasi akademik yang tidak memainkan <i>gadget</i> hingga larut malam kecuali terdapat tugas rumah yang banyak								
16	Terdapat siswa berprestasi akademik berprestasi akademik maupun non akademik yang menggunakan <i>gadget</i> saat jam pelajaran berlangsung kecuali jika diperintahkan oleh guru					√	-		
17	Ada keterbatasan menggunakan <i>gadget</i> oleh orang tua mereka, diri sendiri maupu guru							√	-
18	Siswa berprestasi akademik maupun non akademik menggunakan kegiatan lain agar bisa terlepas dari <i>gadget</i>							√	-
19	siswa berprestasi akademik maupun non akademik mengaku ada keterkaitan belajar dengan <i>gadget</i>							√	-

No	Uraian	Ya	tidak	Kadang-kadang
1	Hasil prestasi peserta didik kelas XI IPS meningkat daripada tahun kemarin	√		
2	Kendala guru mengajar disetiap dan setiap pembelajaran di kelas XI IPS berbeda-beda	√		
3	Solusi dari kendala setiap guru mata pelajaran di kelas XI IPS berbeda-beda juga	√		
4	Dari keseluruhan disimpulkan bahwa siswa peserta didik berprestasi akademik maupun non akademik merespon pembelajaran dengan baik	√		
5	Guru memotivasi peserta didik berprestasi akademik maupun non akademik dengan cara berbeda-beda	√		
6	Secara keseluruhan guru melakukan pembelajaran secara adil dengan peserta didik yang berprestasi maupun tidak berprestasi	√		
7	Guru memberikan pendekatan untuk berinteraksi dengan peserta didik			√
8	Peserts didik berprestasi non akademik maupun akademik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik	√		
9	Terdapat peserta didik yang berprestasi mapun tidak berprestasi memainkan <i>gadget</i> saat pembelajaran berlangsung			√
10	Guru memanfaatkan <i>gadget</i> dalam pembelajaran			√

Lampiran 6

Dokumen wawancara 1 (Kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)

Nama/Inisial : Olyvina/Oa

Jabatan : Siswa Berprestasi akademik kelas XI IPS

Hari/tanggal : Selasa, 17 September 2019

Keterangan : A = Peneliti Oa = Narasumber

Kode Wawancara : W = Wawancara 1 17/09/2019

Nomor	Verbatim	Reduksi Data	Interpretasi	Kode
1.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda merencanakan dan menjadwalkan waktu anda setiap hari atau setiap minggu?</p> <p>Jawaban: W: Ya , biasanya setiap hari saya merencanakan belajar saya entah itu di kerjakan atau tidak dan saya usahakan itu harus istiqomah</p>	Setiap hari merencanakan belajar entah itu dikerjakan atau tidak dan diusahakan harus istiqomah (1. Oa. 1a)	Perencanaan Manajemen Waktu	(1. W. Oa. 1a)

2.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda biasanya menggunakan waktu seperti yang anda inginkan?</p> <p>Jawaban : W: Itu tergantung suasana hati saya, kadang waktu yang saya inginkan tercapai kadang waktu yang saya inginkan hanya berada diangan-angan tidak tersampaikan dengan realitanya</p>	<p>Tergantung suasana hati kadang waktu yang diinginkan tercapai kadang tidak tercapai hanya berada di angan-angan (2. Oa. 2a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(2. W. Oa. 2a)</p>
3.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana cara anda mengatur waktu yang anda lakukan?</p> <p>Jawaban : W: Setiap pulang sekolah makan, istirahat sebentar karena sekolah pulang pukul 15.30, setelah istirahat langsung mandi, sholat magrib, belajar, karena itu setiap hari dilakukan jadi berjalan dengan begitu saja</p>	<p>Sepulang sekolah makan, istirahat sebentar, mandi, sholat magrib, belajar. Karena itu dilakukan setiap hari dilakukan berjalan dengan begitu saja (3. Oa. 3a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(3. W. Oa. 3a)</p>
4.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana anda memanage waktu belajar agar anda dapat berprestasi?</p> <p>Jawaban : W: Kalau saya dimanage itu</p>	<p>Memanage waktu belajar pasti,</p>	<p>Perencanaan</p>	<p>(4. W. Oa. 4a.</p>

	<p>pasti, karena saya ingin tujuan saya tercapai dengan maksima. Iya saya mengatur waktu belajar, misalnya jam segini saya harus ngapain entah itu membantu orang tua, bermain gadget sebentar, bermain dengan teman, mengikuti organisasi dan itu sudah terjadwal dengan kebiasaan-kebiasaan yang sudah saya lakukan setiap harinya, dan sudah saya tentukan target yang akan saya capai.</p>	<p>karena ingin tujuan tercapai dengan maksimal. (4. Oa. 4a) Misalnya membantu orang tua, bermain gadget, bermain dengan teman, mengikuti organisasi (4. Oa. 4b)</p>	<p>Manajemen Waktu</p>	<p>4b)</p>
<p>5.</p>	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana cara anda untuk memanaage penggunaan <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Karena saya sendiri belajarnya serius dan harus memperhatikan jadi saya harus benar-bener paham, jadi saya tidak sempat untuk bermain <i>gadget</i> kecuali waktu istirahat. Jika dirumah, dalam keadaan belajar kalau pakai <i>gadget</i> jika saya butuh saja seperti browsing, Tanya tugas. Kemudian jika belajar sudah selesai itu sudah bebas, dan saya</p>	<p>Karena belajar harus serius dan memperhatikan jadi harus benar-bener paham, jadi tidak sempat untuk bermain <i>gadget</i> kecuali waktu istirahat. Itu jika di sekolah. (5. Oa. 5a) Jika dirumah dalam keadaan belajar memakai <i>gadget</i> jika membutuhkan saja. Tapi jika belajar sudah selesai bebas bermain atau tidak (5. Oa. 5b)</p>	<p>Perencanaa Manajemen Waktu</p>	<p>(5. W. Oa. 5a. 5b)</p>

	bermain gadget sesempat saya saja.			
6.	<p>Pertanyaan : A: Berapa jam waktu anda perlukan untuk belajar?</p> <p>Pertanyaan : W: Jika belajar saya tidak pernah menarget harus berapa jam yang penting jika sudah merasa agak capek sudah tidak dipaksakan, tetapi jika biasanya ada tugas rumah dan lumayan sulit dalam pengerjaannya kemudian ada target walaupun capek terus saya kejar</p>	Jika belajar tidak pernah ditarget harus berapa jam, jika sudah merasa capek tidak memaksakan, biasanya jika tugas rumah lumayan sulit dalam pengerjaannya walaupun capek terus di kejar (6. Oa. 6a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(6.W. Oa. 6a)
7.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda selalu menentukan waktu belajar anda?</p> <p>Jawaban : W: Iya biasanya saya sehabis sholat magrib langsung belajar</p>	Biasanya belajar sehabis sholat magrib (7. Oa. 7a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(7. W. Oa. 7a)
8.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda sering menunda-nunda/bermalasan waktu belajar anda?</p> <p>Jawaban : W: Jika disekolah tergantung biasanya ada guru yang suka bercanda gitu jadi kita asyik untuk belajarnya ya semangat belajar dan</p>	jika disekolah tergantung guru jika asyik belajar semangat belajar dan jika dirumah kalau capek kadang-kadang menunda belajar (8. Oa. 8a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(8. W. Oa. 8a. 8b)

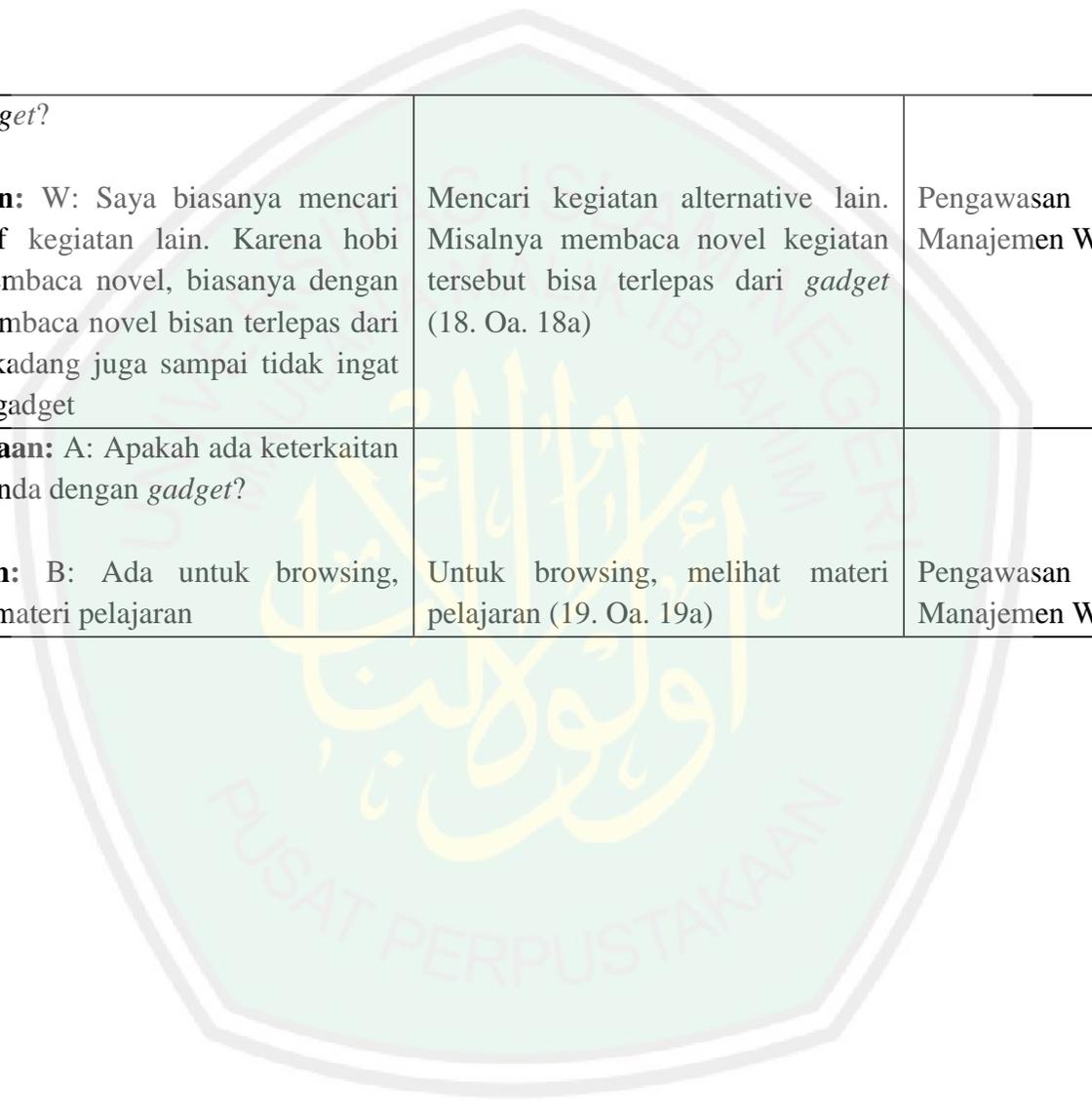
	tergantung saya suka pelajarannya atau tidak. Jika dirumah kalau capek banget kadang-kadang saya menunda-nunda/bermalas-malasan belajar, jika ada tugas rumah meskipun pada pelajaran yang tidak disukai tetep harus dikerjakan.	jika bermalas-malasan ketika capek, tetapi meskipun ada tugas rumah meskipun capek harus dikerjakan (8. Oa. 8b)		
9.	<p>Pertanyaan : A: Berapa jam waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Karena kan <i>gadget</i> itu menyebabkan ketagihan jadi jika besoknya sekolah libur biasanya sampai 5 jam tapi tidak sekali waktu. Tapi lain lagi jika hari sekolah masuk, biasanya cuman sekitar 3 jam</p>	Karena <i>gadget</i> menyebabkan ketagihan dan jika besok libur menggunakan <i>gadget</i> 5 jam tidak sekali waktu. Jika hari sekolah sekitar 3 jam tidak sekali waktu (9. Oa. 9a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(9. W. Oa. 9a)
10.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda lebih mengutamakan belajar daripada bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Kalau itu tergantung suasana hati saya. Jika lagi capek atau malas belajar ya saya lebih</p>	Tergantung suasana hati. Jika capek malas belajar dan mengutamakan bermain <i>gadget</i> , jika semangat	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(10. W. Oa. 10a)

	mengutamakan bermain gadget, jika lagi semangat untuk belajar saya lupa dengan gadget	belajar lupa dengan <i>gadget</i> (10. Oa. 10a)		
11.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana anda mengatur waktu belajar dan bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Jika waktunya belajar ya belajar, nanti kalau sudah selesai belajar boleh brmain <i>gadget</i> kan biar pekerjaannya cepat selesai juga, tapi jika ada yang tidak mengerti biasanya saya browsing sebentar atau bertanya teman.</p>	Jika waktunya belajar tidak bermain <i>gadget</i> , jika sudah selesai boleh bermain <i>gadget</i> , tetapi jika belajar tidak mengerti browsing sebentar atau bertanya teman (11. Oa. 11a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(11. W. Oa. 11a)
12.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda menggunakan lebih banyak waktu bermain <i>gadget</i> dari pada belajar?</p> <p>Jawaban : W: lebih banyak bermain <i>gadget</i> tentunya</p>	Banyak bermain <i>gadget</i> (12. Oa. 12.a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(12. W. Oa. 12.a)
13.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda menggunakan waktu menunggu dengan produktif?</p> <p>Jawaban : W: Kadang produktif kadang</p>	Kadang produktif kadang tidak.	Penggerak	(13. W. Oa. 13a)

	tidak dan jika sedang menunggu guru biasanya saya membaca novel, mengerjakan tugas lain	Missal jika sedang menunggu guru bisanya membaca novel, mengerjakan tugas lain (13. Oa. 13a)	Manajemen Waktu	
14.	<p>Pertanyaan : A: Apa yang anda rasakan ketika bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Jika kelamaan bermain <i>gadget</i> terlalu lama biasanya saya merasa pusing dan juga bosan. Pernah dulu sampai mata saya minus gara-gara kecanduan bermain <i>gadget</i></p>	Jika kelamaan bermain <i>gadget</i> merasa pusing dan bosan. Pernah hingga mata minus karena kecanduan bermain <i>gadget</i> (14. Oa. 14a)	Penggerak Manajemen Waktu	(14. W. Oa. 14a)
15.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda pernah tidur larut malam untuk bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Pernah stremeeng film tapi itu ketika hari libur saja. Waktu hari biasa tidak pernah sampai larut malam jika waktunya tidur ya udah tidur.</p>	Pernah tidur malam streming film tapi ketika hari libur. Waktu hari biasah tidak pernah tidur larut malam (15. Oa. 15a)	Penggerak Manajemen Waktu	(15. W. Oa. 15a)

16.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda sering menggunakan <i>gadget</i> saat jam pelajaran berlangsung?</p> <p>Jawaban : W: Tergantung. Tapi tergantungnya itu jika guru memerintah untuk dibuat browsing saja, tapi jika guru tidak memerintah saya tidak mengoperasikan gadget, kecuali jika sedang membutuhkan.</p>	Tergantung jika guru memerintah untuk browsing, jika guru tidak memerintah tidak mengoperasikan (16. Oa. 16a)	Penggerak Manajemen Waktu	(16. W. Oa. 16a)
17.	<p>Pertanyaan: A: Apakah ada keterbatasan anda untuk bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban: W: Jika dari orang tua selalu mengingatkan untuk tidak bermain gadget terus-terusan. Tapi jika dari diri sendiri harus sadar kewajiban yang harus saya kerjakan.. Ada jika satu atau dua kali diingetin tidak bisa biasanya gadget langsung diambil</p>	Jika dari orang tua selalu mengingatkan. Jika dari diri sendiri harus sadar kewajiban yang harus dikerjakan (17. Oa. 17a)	Pengawasan Manajemen Waktu	(17. W. Oa. 17a)
18.	<p>Pertanyaan: A: Setelah anda tertarik terus-menerus dengan <i>gadget</i>. Apa yang anda lakukan ketika tidak bisa terlepas</p>			

	<p>dari <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban: W: Saya biasanya mencari alternatif kegiatan lain. Karena hobi saya membaca novel, biasanya dengan saya membaca novel bisa terlepas dari <i>gadget</i> kadang juga sampai tidak ingat dengan <i>gadget</i></p>	<p>Mencari kegiatan alternative lain. Misalnya membaca novel kegiatan tersebut bisa terlepas dari <i>gadget</i> (18. Oa. 18a)</p>	<p>Pengawasan Manajemen Waktu</p>	<p>(18. W. Oa. 18a)</p>
19.	<p>Pertanyaan: A: Apakah ada keterkaitan belajar anda dengan <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban: B: Ada untuk browsing, melihat materi pelajaran</p>	<p>Untuk browsing, melihat materi pelajaran (19. Oa. 19a)</p>	<p>Pengawasan Manajemen Waktu</p>	<p>(19. W. Oa. 19a)</p>



Lampiran 7

Dokumen wawancara 2 (Kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)

Nama/Inisial : Faradilla/Fa

Jabatan : Siswa berprestasi akademik kelas XI IPS

Hari/tanggal : Kamis, 12 September 2019

Keterangan : A = Peneliti Fa = Narasumber

Kode Wawancara : W = Wawancara 2 12/09/2019

Nomor	Verbatim	Reduksi Data	Interpretasi	Kode
1.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda merencanakan dan menjadwalkan waktu anda setiap hari atau setiap minggu?</p> <p>Jawaban: W: Kalau merencanakan waktu belajar saya setiap hari merencanakannya</p>	<p>Jika merencanakan waktu belajar setiap hari merencanakannya (1. Fa. 1a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(1. W. Fa. 1a)</p>
2.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda biasanya menggunakan waktu seperti yang anda inginkan?</p> <p>Jawaban : W: Kalau menurut jadwal yang sudah saya rencanakan itu sering</p>	<p>Jika menurut jadwal yang sudah direncanakan sering menggunakan</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(2. W. Fa. 2a. 2b)</p>

	menggunakan waktunya dengan tepat, tapi ya umumnya manusia itu mempunyai sifat malas jadi agak melenceng dari jadwal yang sudah saya rencanakan tadi	waktu dengan tepat, (2. Fa. 2a) umumnya manusia mempunyai sifat malas jadi biasanya melenceng dari jadwal yang sudah ditentukan (2. Fa. 2b)		
3.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana cara anda mengatur waktu yang anda lakukan?</p> <p>Jawaban : W: Meskipun saya malas tapi saya harus bisa mendorong diri saya untuk bisa tertib dalam jadwal tersebut,. Misalnya kita malas belajar, besok ada ulangan jadi sikap kita terhadap ulangan tersebut, kemudian jika kita tidak belajar bagaimana kita mau menganggapi ujian tersebut</p>	Meskipun malas harus mendorong diri untuk tertib jadwal. (3. Fa. 3a) Misalnya jika malas besok ada ulangan jadi sikap terhadap ulangan tersebut bagaiman, kemudian jika tidak belajar bagaimana akan menanggapi ujian tersebut (3. Fa. 3b)	Perencanaan Manajemen Waktu	(3. W. Fa. 3a. 3b)
4.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana anda memanage waktu belajar agar anda dapat berprestasi?</p> <p>Jawaban : W: Saya merencanakan mulai dari pulang sekolah. Jadi sepulang sekolah itu saya mandi, solat ashar, istirahat sebentar sambil bermain gadget sampai</p>	Merencanakan waktu belajar mualidari sepulang sekolah mandi, sholat ashar, istirahat sebentar sambil bermain <i>gadget</i> , sholat	Perencanaan Manajemen Waktu	(4. W. Fa. 4a)

	menunggu waktu magrib, setelah solat magrib baru belajar sampai isya.	magrib, belajar sampai isya (4. Fa. 4a)		
5.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana cara anda untuk memanaage penggunaan <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: saya tidak pernah memanaage penggunaan <i>gadget</i> saya, saya selalu bermain <i>gadget</i> semau saya, tapi hanya dalam waktu tertentu, misalnya saat sepulang sekolah setelah solat ashar, kemudian setelah sholat magrib bermain <i>gadget</i> sebentar kemudian belajar, setelah belajar itupun jarang juga menggunakan <i>gadget</i></p>	<p>Tidak pernah memanaage penggunaan <i>gadget</i>, selalu bermain <i>gadget</i> semaunya. (5. Fa. 5a)</p> <p>misalnya saat sepulang sekolah setelah solat ashar bermain <i>gadget</i>, kemudian setelah sholat magrib bermain <i>gadget</i> sebentar kemudian belajar, setelah belajar itupun jarang juga menggunakan <i>gadget</i> (5. Fa. 5b)</p>	Perencanaa Manajemen Waktu	(5. W. Fa. 5a. 5b)
6.	<p>Pertanyaan : A: Berapa jam waktu anda perlukan untuk belajar?</p> <p>Pertanyaan : W: Saat dirumah waktu belajar saya hanya 2 jam saja waktu yang perlukan untuk belajar setiap harinya, soalnya jika kebanyakan nanti tambah pusing</p>	<p>Saat dirumah waktu belajar hanya 2 jam, jika kebanyakan tambah pusing (6. Fa. 6a)</p>	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(6. W. Fa. 6a)
7.	Pertanyaan : A: Apakah anda selalu			

	menentukan waktu belajar anda? Jawaban : W: Iya, sehabis magrib saya belajar	Menentukan waktu belajar setelah sholat magrib (7. Fa. 7a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(7. W. Fa. 7a)
8.	Pertanyaan : A: Apakah anda sering menunda-nunda/bermalasan waktu belajar anda? Jawaban : W: Iya sering menunda-nunda belajar, tetapi meskipun saya tunda mesti saya belajar, terkadang belajarnya selesai sholat magrib kemudian karena asyik bermain gadget sampai mengulur-ngulur waktu belajar yang sudah ditentukan, jadi biasanya belajar selesai sholat subuh. Jika belajar saya tidak malas-malasan karena jika saya malas belajar nanti jadi tidak bisa menangkap pelajaran yang sudah diajarkan	Jika menunda belajar sering, meskipun ditunda mesti belajar, biasanya menunda karena asyik bermain <i>gadget</i> (8. Fa. 8a) Jika bermalasan belajar tidak pernah, karena belajar itu wajib, jika bermalasan tidak akan menangkap pembelajaran yang telah dijelaskann oleh guru (8. Fa. 8b)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(8. W. Fa. 8a. 8b)
9.	Pertanyaan : A: Berapa jam waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>gadget</i> ? Jawaban : W: Tentunya lebih banyak dari belajar, kan belajar saya dirumah hanya 2 jam dan bermain gadget itu meskipun hanya	Tentunya lebih banyak bermain <i>gadget</i> , belajar dirumah hanya 2 jam dan bermain <i>gadget</i> meskipun	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(9. W. Fa. 9a)

	sebentar-sebentar tetapi setiap saat saya menggunakan gadget	sebentar-sebentar tetapi setiap saat menggunakan <i>gadget</i> (9. Fa. 9a)		
10.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda lebih mengutamakan belajar daripada bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Iya saya lebih mengutamakan belajar daripada bermain <i>gadget</i> karena jika tidak belajar itu seperti ada yang masih kurang pada diri saya</p>	<p>Lebih mengutamakan belajar daripada bermain <i>gadget</i> (10. Fa. 10a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(10. W. Fa. 10a)</p>
11.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana anda mengatur waktu belajar dan bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Karena saya menggunakan gadget semau saya jadi saya tidak pernah merencakan/mengatur waktu bermainnya dan bermain <i>gadget</i>. Tapi biasanya setelah belajar baru bermain <i>gadget</i></p>	<p>Karena menggunakan <i>gadget</i> semaunya jadi tidak pernah mengatur/merencanakannya. Tetapi setelah belajar baru bermain <i>gadget</i> (11. Fa. 11a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(11. W. Fa. 11a)</p>
12.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda menggunakan lebih banyak waktu bermain <i>gadget</i> dari pada belajar?</p> <p>Jawaban : W: Iya saya lebih banyak</p>	<p>Lebih banyak menggunakan</p>	<p>Pengorganisan</p>	<p>(12. W. Un.</p>

	menggunakan gadget, tetapi saat saya memainkan gadget saya lebih banyak melihat informasi-informasi seputar olimpiade atau menggunakan internet untuk membantu saya mengerjakan tugas dan mencari di internet	<i>gadget</i> , saat memainkan <i>gadget</i> lebih banyak melihat informasi seputar olimpiade, menggunakan internet untuk membantu mengerjakan tugas (12. Un. 12a)	Manajemen Waktu	12a)
13.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda menggunakan waktu menunggu dengan produktif?</p> <p>Jawaban : W: Jika dirumah saya menunggu waktu yang sudah terjadwal dengan menonton televisi atau bermain gadget, jika disekolah saya menunggu guru masuk/guru tidak datang kekelas saya kadang bermain gadget, ngobrol dengan teman</p>	Jika dirumah menggunakan waktu yang sudah terjadwal dengan menonton televisi, jika disekolah menunggu guru datang kekelas kadang bermain <i>gadget</i> , ngobrol dengan teman (13. Fa. 13a)	Penggerak Manajemen Waktu	(13. W. Fa. 13a)
14.	<p>Pertanyaan : A: Apa yang anda rasakan ketika bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Senang dan terkadang hingga melupakan perencanaan waktu belajar saya dan pekerjaan yang seharusnya saya lakukan seperti bersih-bersih rumah,</p>	Yang dirasakan ketika bermain <i>gadget</i> senang, kadang hingga melupakan perencanaan waktu belajar dan pekerjaan yang	Penggerak Manajemen Waktu	(14. W. Fa. 14a)

		seharusnya dilakukan seperti bersih-bersih rumah (14. Fa. 14a)		
15.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda pernah tidur larut malam untuk bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Saya tidak pernah bermain <i>gadget</i> hingga larut malam, tetapi jika ada tugas banyak yang terselesaikannya hingga larut malam dan sulit pengerjaannya biasanya saya menggunakan <i>gadget</i></p>	<p>Tidak pernah bermain <i>gadget</i> hingga larut malam (15. Fa. 15a)</p> <p>Hanya saja jika terdapat tugas yang belum terselesaikan biasanya tidur hingga larut malam dan itu menggunakan <i>gadget</i> untuk membantu pengerjaan (15. Fa. 15b)</p>	Penggerak Manajemen Waktu	(15. W. Fa. 15a. 15b)
16.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda sering menggunakan <i>gadget</i> saat jam pelajaran berlangsung?</p> <p>Jawaban : W: Pernah sesekali bermain <i>gadget</i> saat pelajaran berlangsung tapi tidak sampai ketahuan guru dan tidak sampai berlarut-larut. Tetapi jika guru mengizinkan untuk mencari di internet saya baru membuka <i>gadget</i></p>	<p>Pernah sesekali bermain saat pelajaran berlangsung dan juga jika guru memerintah menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari di internet (16. Fa. 16a)</p>	Penggerak Manajemen Waktu	(16. Fa. 16a)
17.	<p>Pertanyaan: A: Apakah ada keterbatasan anda untuk bermain <i>gadget</i>?</p>			

	<p>Jawaban: W: Tidak ada batasan pada diri saya tapi jika dari orang tua mesti ada, tapi kadang saya melewatkan batasan yang diharapkan oleh orang tua</p>	<p>Jika dari diri sendiri tidak ada keterbatasan, jika dari orang tua kadang melewatkan batasan yang diharapkan oleh orang tua (17. Fa. 17a)</p>	<p>Pengawasan Manajemen Waktu</p>	<p>(17. W. Fa. 17a)</p>
18.	<p>Pertanyaan: A: Setelah anda tertarik terus-menerus dengan <i>gadget</i>. Apakah yang anda lakukan ketika tidak bisa terlepas dari <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban: W: Biasanya jika dirumah, jika tidak dapat terlepas dari gadget saya harus ingat tujuan saya dan kewajiban saya sebagai seorang anak dan saya bersosialisasi dengan keluarga saya.</p>	<p>Jika tidak dapat terlepas dari <i>gadget</i> biasanya harus mengingat tujuan dan kewajiban sebagai seorang pelajar dan bersosialisasi dengan keluarga (18. Fa. 18a)</p>	<p>Pengawasan Manajemen Waktu</p>	<p>(18. W. Fa. 18a)</p>
19.	<p>Pertanyaan: A: Apakah ada keterkaitan belajar anda dengan <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban: W: Ada keterkaitan belajar saya dengan gadget, biasanya guru menyuruh untuk mencari di internet dan juga jika tugas tidak bisa maka saya mencarinya juga di internet</p>	<p>Ada keterkaitan belajar dengan <i>gadget</i>, biasanya guru menyuruh untuk mencari di internet (19. Fa. 19a)</p>	<p>Pengawasan Manajemen Waktu</p>	<p>(19. Fa. 19a)</p>

Lampiran 8

Dokumen wawancara 3 (Kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)

Nama/Inisial : Usawatun/Un

Jabatan : Siswa berprestasi non akademik kelas XI IPS

Hari/tanggal : Selasa, 17 September 2019

Keterangan : A = Peneliti Un = Narasumber

Kode Wawancara : W = Wawancara 3 17/09/2019

Nomor	Verbatim	Reduksi Data	Interpretasi	Kode
1.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda merencanakan dan menjadwalkan waktu anda setiap hari atau setiap minggu?</p> <p>Jawaban: W: Kalau merencanakan waktu belajar saya setiap hari merencanakannya</p>	Merencanakan waktu belajar setiap hari (1. Un. 1a)	Perencanaan Manajemen Waktu	(1. W. Un. 1a)
2.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda biasanya menggunakan waktu seperti yang anda inginkan?</p> <p>Jawaban : W: Tidak juga, kadang menggunakan waktu yang saya inginkan</p>	Tidak juga, kadang menggunakan waktu yang diinginkan, karena	Perencanaan Manajemen	(2. W. Un. 2a)

	<p>kadang tidak, karena biasanya jika saya ingin belajar mendadak disuruh orang tua. Jadi kan tidak bisa menggunakan dengan efisien Kalau menurut jadwal yang sudah saya rencanakan itu sering menggunkan waktumya dengan tepat, tapi ya umumnya manusia itu mempunyai sifat malas jadi agak melenceng dari jadwal yang sudah saya rencanakan tadi</p>	<p>jika ingin belajar mendadak disuruh orangtua. Jadi tidak bisa menggunakan waktu dengan efisien (2. Un. 2a)</p>	<p>Waktu</p>	
3.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana cara anda mengatur waktu yang anda lakukan?</p> <p>Jawaban : W: mungkin berjalan seperti apa adanya. Misalnya: ketika pulang sekolah pukul 14.30 saya dirumah istirahat sejenak, membantu orang tua bersih-bersih rumah, sholat ashar, bermain <i>gadget</i>, mandi, sholat magrib, mnegecek <i>gadget</i>, belajar, berkumpul keluarga, tidur</p>	<p>Berjalan seperti apa adanya. Misalnya sepulang sekolah dirumah istirahat sejenak, membantu orang tua bersih-bersih rumah, sholat ashar, bermain <i>gadget</i>, mandi, sholat magrib, mengecek <i>gadget</i>, belajar, berkumpul keluarga (3. Un. 3a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(3. W. Cn. 3a)</p>
4.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana anda memanage waktu belajar agar anda dapat berprestasi?</p>			

	<p>Jawaban : W: Saya merencanakan mulai dari pulang sekolah. Jadi sepulang sekolah itu saya mandi, solat ashar, istirahat sebentar sambil bermain gadget sampai menunggu waktu magrib, setelah solat magrib baru belajar sampai isya.</p>	<p>Merencanakan mulai dari pulang sekolah. Jadi sepulang sekolah mandi, sholat ashar, istirahat sebentar, sambil bermain gadget menunggu waktu magrib, belajar (4. Un. 4a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(4. W. Un. 4a)</p>
5.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana cara anda untuk memanager penggunaan <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Sepulang sekolah selesai membuat list belajar saya menggunakan gadget sebentar kemudian saya matikan, kemudian beraktifitas lain hingga pekerjaan selesai biasanya, kemudian saya hidupkan lagi sambil istirahat dan berkumpul dengan keluarga, setelah magrib saya belajar dan jika belajar terkadang juga menggunakan gadget untuk browsing atau mencari informasi seputar tugas dari teman, jika tidak memerlukan gadget ya tidak dipakai. Dan jika hari libur itu sesuka saya akan bermain gadget</p>	<p>Sepulang sekolah selesai membuat list belajar menggunakan <i>gadget</i> sebentar kemudian dimatikan, berkatifitas lain hingga pekerjaan selesai, setelah selesai menghidupkan <i>gadget</i> kembali sambil beristirahat, kemudian sholat magrib, setelah itu belajar. (5. Un. 5a)</p> <p>Dan jika belajar terdapat tugas yang sulit menggunakan <i>gadget</i> agar pekerjaan cepat selesai, tetapi jika tidak membutuhkan <i>gadget</i> tidak akan memainkan selama</p>	<p>Perencanaa Manajemen Waktu</p>	<p>(5.W. Un. 5a. 5b)</p>

		belajar. Dan jika hari libur bebas untuk bermain <i>gadget</i> (5. Un. 5b)		
6.	<p>Pertanyaan : A: Berapa jam waktu anda perlukan untuk belajar?</p> <p>Pertanyaan : W: Saat dirumah waktu belajar saya hanya 2 jam saja waktu yang perlukan untuk belajar setiap harinya, soalnya jika kebanyakan nanti tambah pusing</p>	Waktu belajar saat dirumah hanya 2 jam jika kebanyakan jadi pusing (6. Un. 6a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(6. W. Un. 6a)
7.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda selalu menentukan waktu belajar anda?</p> <p>Jawaban : W: Jarang, soalnya dirumah juga repot bantuin orang tua, nah misal jika saya mau belajar harus pada jamnya, nanti kasian dengan orang tua jadi sekiranya jika selesai bantu orang tua saya akan mulai untuk belajar, dan juga saya mengikuti ekstrakurikuler seni lukis dan BDI jadi waktunya juga terpotong karena ekstrakurikuler</p>	Jarang menentukan waktu belajar, karena dirumah juga repot (7. Un. 7a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(7. W. Un. 7a)

8.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda sering menunda-nunda/bermalasan waktu belajar anda?</p> <p>Jawaban : W: Tidak, tetapi itu melihat situasi dan kondisi di lingkungan keluarga. Pernah bermalasan, apalagi jika ada keributan dirumah atau disekolah, tapi bukan malas untuk menunda-nunda belajar tapi meskipun belajar itu tidak bisa masuk kedalam otak</p>	<p>tidak pernah menunda belajar. Pernah bermalasan hanya ketika ada masalah (8. Un.8a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(8. W. Un. 8a)</p>
9.	<p>Pertanyaan : A: Berapa jam waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Biasanya jika gadget itu tergantung juga, misal jika membahas pelajaran menggunakan gadget bisa sampai 1 jam lebih, tapi jika tidak lagi membahas cuman beberapa menit aja, tapi jika hari libur sampai 3 jam itupun cuman hari libur</p>	<p>Menggunakan gadget tergantung pada kegiatan. Missal jika membahas pelajar menggunakan gadget sampai 1 jam, jika tidak cuman beberapa menit, jika hari libur 3 jam (9. Un. 9a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(9. W. Un. 9a)</p>
10.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda lebih mengutamakan belajar daripada bermain <i>gadget</i>?</p>			

	<p>Jawaban : W: Iya saya lebih mengutamakan belajar, karena saya ingin mencapai target dalam prestasi saya</p>	<p>Lebih mengutamakan belajar (10. Un. 10a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(10. W. Un. 10a)</p>
11.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana anda mengatur waktu belajar dan bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Jadi jika waktunya belajar itu tidak sambil bermain <i>gadget</i>, tetapi jika benar-benar saya membutuhkan untuk browsing akan saya pergunakan dengan sebaik-baiknya</p>	<p>Jika waktunya belajar tidak sambil bermain <i>gadget</i>, hanya jika benar-benar membutuhkan untuk browsing dan menggunakan dengan sebaik-baiknya (11. Un. 11a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(11. W. Un. 11a)</p>
12.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda menggunakan lebih banyak waktu bermain <i>gadget</i> dari pada belajar?</p> <p>Jawaban : W: Saya lebih banyak menggunakan <i>gadget</i> daripada belajar soalnya saya harus melihat referensi sket apa yang harus saya buat untuk bahan melukis intinya saya menggunakan <i>gadget</i> untuk mencari imajinasi dalam karya saya</p>	<p>Lebih banyak menggunakan <i>gadget</i>, karena harus melihat referensi sket bahan karya lukis dan imajinasi (12. Un. 12ab)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(12. W. Un. 12)</p>
13.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda</p>			

	<p>menggunakan waktu menunggu dengan produktif?</p> <p>Jawaban : W: Kadang saya menggunakan waktu saya dengan produktif kadang tidak, tapi biasanya saya selesai meresum rangkuman ketika sedang menunggu guru atau guru tidak datang saya membaca lagi resuman atau materi-materi yang sudah saya dapat kemarin atau saya mencari referensi beberapa sket.</p>	<p>Kadang menggunakan waktu dengan produktif. Biasanya menggunakan waktu produkti dengan meresum, membaca resuman, mencari refrensi beberapa sket (13. Un. 13a)</p>	<p>Penggerak Manajemen Waktu</p>	<p>(13. W. Un. 13a)</p>
14.	<p>Pertanyaan : A: Apa yang anda rasakan ketika bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: saya akan keterusan menggunakan gadget, tetapi saya harus sadar diri untuk tidak bermain gadget</p>	<p>Yang dirasakan ketika menggunakan gadget, keterusan dalam pemakaian, jika keterusan harus sadar diri untuk tidak menggunakan gadget (14. Un. 14a)</p>	<p>Penggerak Manajemen Waktu</p>	<p>(14. W. Un. 14a)</p>
15.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda pernah tidur larut malam untuk bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Tidak pernah tidur larut</p>	<p>Tidak pernah tidur malam untuk</p>	<p>Penggerak</p>	<p>(15. W. Un. 15a)</p>

	<p>malam hanya untuk bermain gadget, meskipun hari libur tidak pernah tidur larut malam untuk bermain gadget</p>	<p>bermain <i>gadget</i> (15. Un. 15a)</p>	<p>Manajemen Waktu</p>	
16.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda sering menggunakan <i>gadget</i> saat jam pelajaran berlangsung?</p> <p>Jawaban : W: Kalau itu tergantung dari guru, misal jika guru member materi lewat gadget baru buka gadget, pernah waktu itu mebuca gadget karena mendesak.</p>	<p>Tergantung guru. Misalnya jika guru memberi materi lewat <i>gadget</i> baru membukanya, pernah waktu itu membuka <i>gadget</i> karena terdesak (16. Un. 16a)</p>	<p>Penggerak Manajemen Waktu</p>	<p>(16. Un. 16a)</p>
17.	<p>Pertanyaan: A: Apakah ada keterbatasan anda untuk bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban: W: Keterbatasan dari orang tua tentu saja ada, tetapi biasanya saya sadar diri untuk tidak terlalu lama dalam menggunakan gadget. Jika ada keterbatasn biasanya hanya di ingatkan untuk tidak terus-terusan menggunakan gadget tersebut ada keterbatasan dari orang tua, kadang jika diatas jam 9 gadget saya diambil, biasanya itu diambil jika dari pagi</p>	<p>jika keterbatasan dari orang tua pasti ada, biasanya jika tidak terlepas dari gadget dalam satu hari gadget akan diambil diatas jam 9 malam (17. Un. 17a) jika dari dirisendiri biasanya sadar diri untuk tidak terlalu bermain <i>gadget</i>(17. Un. 17b)</p>	<p>Pengawasan Manajemen Waktu</p>	<p>(17.W. Un.17a.17b)</p>

	saya bermain gadget terus langsung malamnya mau tidur diambil sampai besok			
18.	<p>Pertanyaan: A: Setelah anda tertarik terus-menerus dengan <i>gadget</i>. Apakah yang anda lakukan ketika tidak bisa terlepas dari <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban: W: Biasanya jika saya tidak bisa terlepas dari gadget saya biasanya nyelingin waktu dengan membaca buku, lebih menyibukkan diri biar terlupa dari gadget. Itu cara saya insyaallah bisa terlepas dari gadget</p>	<p>Jika tidak bisa terlepas dari gadget biasanya nyelingin waktu dengan baca buku atau menyibukkan diri (18. Un. 18a)</p>	Pengawasan Manajemen Waktu	(18. W. Un. 18a)
19.	<p>Pertanyaan: A: Apakah ada keterkaitan belajar anda dengan <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban: W: Ada kan saya ikut bimbingan belajar dari gadget tersebut misalnya mengikuti ruang guru, biasanya saya ketika saya mencari ide kan melalui gadget dari situ saya membuat sket, nah saya membuat sket melalui aplikasi dan aplikasi tersebut terdapat di gadget.</p>	<p>Belajar dengan <i>gadget</i> ada keterkaitan. Misalnya mengikuti belajar dari ruang guru, mencari ide untuk membuat sket karya, membuat sket dari <i>gadget</i> melalui aplikasi (19. Un. 19a)</p>	Pengawasan Manajemen Waktu	(19. Un. 19a)

Lampiran 9

Dokumen wawancara 4 (Kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)

Nama/Inisial : Endra/Ea

Jabatan : Siswa berprestasi non akademik kelas XI IPS

Hari/tanggal : Rabu, 18 September 2019

Keterangan : A = Peneliti Ea = Narasumber

Kode Wawancara : W = Wawancara 4 18/09/2019

Nomor	Verbatim	Reduksi Data	Interpretasi	Kode
1.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda merencanakan dan menjadwalkan waktu anda setiap hari atau setiap minggu?</p> <p>Jawaban: W: Iya saya merencanakan waktu setiap hari</p>	Merencanakan waktu belajar setiap hari (1. Ea. 1a)	Perencanaan Manajemen Waktu	(1. W. Ea. 1a)
2.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda biasanya menggunakan waktu seperti yang anda inginkan?</p> <p>Jawaban : W: Jarang kadang waktu itu yang saya inginkan kadang waktu itu yang tidak saya inginkan</p>	Kadang ada waktu yang diinginkan terlaksana, kadang ada waktu yang tidak terlaksana (2.	Perencanaan Manajemen Waktu	(2. W. Ea. 2a)

		Ea. 2a)		
3.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana cara anda mengatur waktu yang anda lakukan?</p> <p>Jawaban : W: Cara mengaturnya senin sampai jumat rutinitas seorang pelajar melaksanakan sekolah, sepulang sekolah mandi makan bermain gadget, hari sabtu latihan silat, minggu bersih-bersih rumah dan keperluan sekolah, kemudian main bersama teman, malamnya main gadget</p>	<p>Cara mengaturnya senin sampai jumat rutinitas seorang pelajar melaksanakan sekolah, sepulang sekolah mandi makan bermain gadget, hari sabtu latihan silat, minggu bersih-bersih rumah dan keperluan sekolah, kemudian main bersama teman, malamnya main gadget (3. Ea. 3a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(3. W. Ea. 3a)</p>
4.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana anda memanage waktu belajar agar anda dapat berprestasi?</p> <p>Jawaban : W: Ya seperti saya mengatur waktu setiap harinya.</p>	<p>Memanage waktu belajar seperti mengatur waktu setiap harinya (4. Ea. 4a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(4. W. Ea. 4a)</p>
5.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana cara anda untuk memanage penggunaan <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Saya tidak pernah memange. Jika saya sudah bosan bermain <i>gadget</i> saya</p>	<p>Tidak pernah memanage penggunaan <i>gadget</i>, jika sudah</p>	<p>Perencanaaa Manajemen Waktu</p>	<p>(5. W. Ea. 5a)</p>

	melakukan pekerjaan lain	bosan melakukan pekerjaan lain (5. Ea. 5a)		
6.	Pertanyaan : A: Berapa jam waktu anda perlukan untuk belajar? Jawaban : W: Saya tidak pernah belajar, belajar hanya ketika ada tugas rumah saja	Tidak pernah belajar, belajar hanya ketika ada tugas rumah (6. Ea. 6a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(6. W. Ea. 6a)
7.	Pertanyaan : A: Apakah anda selalu menentukan waktu belajar anda? Jawaban : W: iya menentukan belajar hanya ada tugas rumah selain itu tidak pernah belajar	Menentukan waktu belajar ketika ada tugas rumah (7. Ea. 7a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(7. W. Ea. 7a)
8.	Pertanyaan : A: Apakah anda sering menunda-nunda/bermalasan waktu belajar anda? Jawaban : W: Iya sering menunda waktu belajar, biasanya saya kebanyakan main gadget dan keluar bersama teman. Jika bermalasan belajar memang sering	Sering menunda waktu belajar kebanyakan bermain <i>gadget</i> dan bermain bersama teman, jika bermalasan setiap hari masalas belajar (8. Ea.8a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(8. W. Ea. 8a)
9.	Pertanyaan : A: Berapa jam waktu yang anda habiskan untuk bermain <i>gadget</i> ?			

	<p>Jawaban : W: Jika diprosentasi 60% waktu saya untuk bermain <i>gadget</i>. Dan yang 40% melatih fisik dan bermain keluar rumah. Jika pulang sekolah tidak sempat bermain <i>gadget</i> karena pulangny jam 5. Jika hari jum'at dan sabtu bermain <i>gadget</i> mulai jam 1 sampai batre habis</p>	<p>Jika diprosentase 60% waktu untuk bermain <i>gadget</i> dan jika 40%nya untuk melatih fisik dan bermain diluar rumah. Jika pulang sekolah tidak sempat bermain <i>gadget</i> karena pulang terlalu sore. Jika hari jum'at dan sabtu bermain <i>gadget</i> mulai jam 1 hingga baterai habis (9. Ea. 9a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(9. W. Ea. 9a)</p>
10.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda lebih mengutamakan belajar daripada bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Saya tidak mengutamakan belajar tetapi kadang saya lebih mengutamakan untuk bermain <i>gadget</i> dan melatih fisik</p>	<p>Lebih mengutamakan <i>gadget</i> dan melatih fisik (10. Ea. 10a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(10. W. Ea. 10a)</p>
11.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana anda mengatur waktu belajar dan bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Karena saya jarang untuk belajar mungkin belajar hanya ketika akan ujian saja</p>	<p>Karena jarang untuk belajr mungkin belajar hanya ketika akan ujian saja (11. Ea. 11a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(11. W. Ea. 11a)</p>

12.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda menggunakan lebih banyak waktu bermain <i>gadget</i> dari pada belajar?</p> <p>Jawaban : W: Iya saya lebih banyak bermain <i>gadget</i> dari pada belajar</p>	<p>Lebih banyak menggunakan <i>gadget</i>, (12. Un. 12a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(12. W. Ea. 12a)</p>
13.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda menggunakan waktu menunggu dengan produktif?</p> <p>Jawaban : W: Iya tergantung kadang saya menggunakan dengan produktif kadang tidak. Jika sedang menunggu guru masuk kelas saya bermain <i>gadget</i>, jika dirumah saya melatih otot fisik</p>	<p>Kadang menggunakan waktu dengan produktif kadang tidak (13. Ea. 13a)</p>	<p>Penggerak Manajemen Waktu</p>	<p>(13.W. Ea. 13a)</p>
14.	<p>Pertanyaan : A: Apa yang anda rasakan ketika bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Senang, sampai kecanduan dan tidak ingat waktu</p>	<p>Senang, sampai kecanduan dan tidak ingat waktu (14. Ea. 14a)</p>	<p>Penggerak Manajemen Waktu</p>	<p>(14.W. Ea. 14a)</p>
15.	<p>Pertanyaan: A: Apakah anda pernah tidur larut malam untuk bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban : W: Karena bermain <i>Mobile Legend</i> atau sedang chattingan bersama doi</p>	<p>Karena bermain <i>Mobile Legend</i> atau sedang chattingan bersama</p>	<p>Penggerak Manajemen Waktu</p>	<p>(15.W. Ea. 15a)</p>

	saya tidur larut malam	doi biasanya tidur larut malam (15. Ea. 15a)		
16.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda sering menggunakan <i>gadget</i> saat jam pelajaran berlangsung?</p> <p>Jawaban : W: Kalau itu tergantung dari guru, jika gurunya santai atau tidak marah-marah ya bermian, tetapi jika gurunya killer ya diem</p>	Tergantung dari guru, jika gurunya santai atau tidak marah-marah bermain, tetapi jika gurunya killer diem (17. Ea. 17a)	Penggerak Manajemen Waktu	(17. W. Ea. 17a)
17.	<p>Pertanyaan: A: Apakah ada keterbatasan anda untuk bermain <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban: W: Jika dari orang tua mesti ada karena jika berkali-kali diingatkan langsung <i>gadget</i> saya, saya lempar ke kasur kemudian saya tinggal</p>	Jika dari orang tua mesti ada keterbatasan biasanya berkali-kali diingatkan (17. Ea. 17a)	Pengawasan Manajemen Waktu	(17. W. Ea. 17a)

18.	<p>Pertanyaan: A: Setelah anda tertarik terus-menerus dengan <i>gadget</i>. Apakah yang anda lakukan ketika tidak bisa terlepas dari <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban: W: Dengan cara beraktivitas silat didalam rumah, dengan itu jadi lupa kalo punya gadget. Positifnya badan sehat karena olahraga silat</p>	<p>Dengan cara beraktivitas silat didalam rumah, dengan itu jadi lupa gadget. Positifnya badan sehat karena olahraga silat (18. Ea. 18a)</p>	<p>Pengawasan Manajemen Waktu</p>	<p>(18. W. Ea. 18a)</p>
19.	<p>Pertanyaan: A: Apakah ada keterkaitan belajar anda dengan <i>gadget</i>?</p> <p>Jawaban: W: Ada biasanya jika guru menyuruh untuk mencari di internet atau guru mengirimkan materi dari internet</p>	<p>Ada jika guru menyuruh untuk mencari di internet atau guru mengirimkan materi dari internet (19. Ea. 19a)</p>	<p>Pengawasan Manajemen Waktu</p>	<p>(19. Ea. 19a)</p>

Lampiran 10

Dokumen wawancara 1 (Guru Geografi Kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)

Nama/Inisial : Ibu Zubaida/Za
Jabatan : Guru kelas XI IPS
Hari/tanggal : Selasa, 10 September 2019
Keterangan : A = Peneliti Za = Narasumber
Kode Wawancara : W = Wawancara 1 10/09/2019

Nomor	Verbatim	Reduksi Data	Interpretasi	Kode
1.	<p>Pertanyaan: A: Bagaimana hasil prestasi peserta didik di kelas IPS?</p> <p>Jawaban: W: Jika sekarang di kelas IPS itu mengalami kenaikan daripada ditahun kemarin, jadi mulai tahun 2018 dia sudah mencapai ranking pararel kan ditahun-tahun sebelumnya itu ranking pararel bisa didapat oleh anak IPA</p>	<p>Mengalami kenaikan daripada di tahun kemarin, jadi ditahun 2018 sudah mencapai ranking pararel yang biasanya di capai oleh kelas IPA (1. Za. 1a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(1.W.Za. 1a)</p>

2.	<p>Pertanyaan: A: Apa kendala ketika ibu/bapak mengajar di kelas IPS?</p> <p>Jawaban : W: Karakteristik anak IPS jadi anaknya ogah-ogahan, dia untuk menerima pelajaran itu beda dengan anak IPA</p>	<p>Karakteristik anak IPS jadi anaknya ogah-ogahan, untuk menerima pelajaran itu beda dengan anak IPA (2. Za. 2a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(2.W.Za. 2a)</p>
3.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana solusi ibu/bapak dari kendala pada saat mengajar?</p> <p>Jawaban : W: Kita harus bisa mengajar dengan kombinasi yang tidak menyebabkan anak tersebut jenuh, karena kebanyakan pakai unit kegiatan mandiri, apalagi anantara jam pertama dengan jam terakhir itu beda</p>	<p>Mengajar harus dengan cara kombinasi agar tidak menyebabkan anak tersebut jenuh (3. Za. 3a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(3. W. a. 3a)</p>
4.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana respon peserta didik yang berprestasi pada pembelajaran?</p> <p>Jawaban : W: Mereka menangkap respon dengan baik, jika diberi pertanyaan atau disuruh bertanya saat presentasi biasanya mereka yang berprestasi akan bertanya terlebih dahulu.</p>	<p>Peserta didik menangkap respon dengan baik, jika diberi pertanyaan atau disuruh bertanya biasanya merespon terlebih dahulu (4. Za. 4a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(4.W.Za. 4a)</p>
5.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana cara ibu/bapak</p>			

	<p>untuk memotivasi agar peserta didik yang berprestasi mempertahankan prestasi tersebut?</p> <p>Jawaban : W: saya rasa sebageian dari anak-anak itu sudah bisa termotivasi sendiri, cuman jika dari saya hanya momotivasi agar jangan puas dengan hasil yang sudah dicapai gali terus ilmu agar mendapat hasil yang sangat maksimal</p>	<p>Sebagian anak dapat memotivasi oleh dirinya sendiri, agar tidak puas dengan hasil yang sudah di peroleh. (5. Za. 5a)</p>	<p>Perencanaa Manajemen Waktu</p>	<p>(5.W.Za. 5a)</p>
6.	<p>Pertanyaan : A: Apakah ibu/bapak melakukan pembimbingan secara adil terhadap peserta didik yang berprestasi atau yang tidak berprestasi?</p> <p>Pertanyaan : W: Jika pembimbingan sama, hanya saja bisanya penekanan kan ke anak yang cenderung berprestasi itu jika kita kasih umpan balik akan memberikan respon, sedangkan dengan anak yang tidak berprestasi dia jika diberi umpak harus kita beri alur agar mereka menemukan jawaban.</p>	<p>Jika bimbingan sama, hanya penekanan ke anak berprestasi jika amemberi umpan mereka akan merespon, sedaangkan anak yang tidak berprestasi jika diberi umpan harus memberi alur agar mereka menemukan jawaban (6. Za. 6a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(6.W.Za. 6a)</p>
7.	<p>Pertanyaan : A: Apakah anda selalu menentukan waktu belajar anda?</p>			

	Jawaban : W: Iya, sehabis magrib saya belajar	Menentukan waktu belajar setelah sholat magrib (7. Fa. 7a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(7. W.Fa. 7a)
8.	Pertanyaan : A: Bagaimana cara ibu/bapak berinteraksi terhadap siswa kelas IPS? Jawaban : W: Cara saya untuk berinteraksi itu dengan cara mengasah otak mereka agar mereka berfikir kreatif lebih dia menonjolkan daya ingatnya, dan biasanya untuk anak SMA lebih berinteraksi seperti menganggap gurunya sebagai teman, teman sharing, teman dia curhat, jadi bisa mengetahui apa sih masalah yang sedang dihadapi	Cara berrinteraksi dengan mengasah otak mereka untuk berfikir kreatif menonjolkan daya ingat dan biasanya berinteraksi dengan menganggap guru itu sebagai teman sharing, teman curhat jadi bisa mengetahui apa masalah apa yang dihadapi (8. Za. 8a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(8. W.Fa. 8a)
9.	Pertanyaan : A: Apakah peserta didik yang berprestasi dapat mengikuti pembelajaran dengan baik? Jawaban : W: iya mereka mengikuti pembelajaran dengan baik, mereka bisa memberikan contoh terhadap siswa yang tidak beprestasi dalam pembelajaran dan membantu mereka yang tidak berprestasi dalam mengerjakan tugas yang telah saya berikan	Peserta didik berprestasi mengikuti pelajaran dengan baik, mereka bisa memberikan contoh terhadap siswa tidak berprestasi dalam pembelajaran dan membantu mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru (9. Za. 9a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(9.W.Za. 9a)

<p>10.</p>	<p>Pertanyaan : A: Apakah ada salah satu peserta didik yang bermain <i>gadget</i> saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana tindakannya?</p> <p>Jawaban : W: Mesti ada anak yang memainkan <i>gadget</i> saat tidak diperintah oleh guru, cuman penerapan untuk anak yang bermain <i>gadget</i> biasanya diberi sanksi yang diberlakukan sanksinya biasanya menulis tidak akan mengulangi lagi 200 tulisan atau jika sulit di beri tahu berarti <i>gadget</i> disita 1 minggu nah dari itu mereka harus sadar waktu untuk bermain <i>gadget</i></p>	<p>Mesti ada yang bermain <i>gadget</i>, penerepan bagi anak bermain <i>gadget</i> diberi sanksi menulis “tidak akan mengulangi lagi” 200 tulisan atau jika sulit diberi tahu <i>gadget</i> disita 1 minggu, agar mereka sadar waktu untuk bermain <i>gadget</i> (10. Za. 10a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(10.W.Za.10 a)</p>
<p>11.</p>	<p>Pertanyaan : A: Menurut ibu/bapak apa ada manfaat <i>gadget</i> bagi pembelajaran siswa berprestasi?</p> <p>Jawaban : W: Itu tergantu bagaimana mereka menyikapi dan merasakannya, dan itu tergantung mereka menggunakannya. Digunakan dengan baik atau malah menyelewengkan</p>	<p>Itu tergantu bagaimana mereka menyikapi dan merasakannya, dan itu tergantung mereka menggunakannya. Digunakan dengan baik atau malah menyelewengkan (11. Za. 11a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(11.W.Za. 1a)</p>

Lampiran 11

Dokumen wawancara 2 (Guru Akuntansi kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)

Nama/Inisial : Bapak Didik/Dk
Jabatan : Guru Akuntansi kelas XI IPS
Hari/tanggal : Kamis, 12 September 2019
Keterangan : A = Peneliti Dk = Narasumber
KodeWawancara : W = Wawancara 2 12/09/2019

Nomor	Verbatim	Reduksi Data	Interpretasi	Kode
1.	<p>Pertanyaan: A: Bagaimana hasil prestasi peserta didik di kelas IPS?</p> <p>Jawaban: W: hasil prestasi anak IPS lumayan untuk tahun ini daripada di tahun-tahun sebelumnya</p>	Hasil prestasi anak IPS lumayan untuk tahun ini daripada di tahun-tahun sebelumnya (1. Dk. 1a)	Perencanaan Manajemen Waktu	1. W. Dk. 1a)
2.	<p>Pertanyaan: A: Apa kendala ketika ibu/bapak mengajar di kelas IPS?</p> <p>Jawaban : W: Kendalanya anak IPS motivasinya kurang, apalagi jika siang, padahal biasanya saya memancing dengan sendagurau agar tertarik baru menginput</p>	Kendalanya anak IPS motivasinya kurang, apalagi jika siang, padahal biasanya memancing dengan senda gurau agar tertarik	Perencanaan Manajemen Waktu	2. W. Dk. 2a)

	masuk ke pelajaran	baru menginput masuk ke pelajaran(2. Dk. 2a)		
3.	<p>Pertanyaan :A.Bagaimana solusi ibu/bapak dari kendala pada saat mengajar?</p> <p>Jawaban : W: Yang anaknya pintar saya suruh untuk mengajari yang tidak bisa, ketika saya mengajar secara klasikal biasanya ada yang nyaut dan biasanya ada yang tidak kan saya sudah melihat anak yang pintar dan tidak, setelah itu mereka anak yang pintar itu akan saya suruh untuk mentransferkan ke anak yang tidak bisa</p>	<p>Anak yang pintar disuruh untuk mengajari yang tidak bisa ilmu mereka diminta untuk mentransferkan ke yang tidak bisa (3. Dk. 3a)</p>	Perencanaan Manajemen Waktu	(3. W. Dk. 3a)
4.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana respon peserta didik yang berprestasi pada pembelajaran?</p> <p>Jawaban : W: Sangat antusias dalam pembelajaran saya</p>	<p>Sangat antusias dalam pembelajaran (4. Dk. 4a)</p>	Perencanaan Manajemen Waktu	(4. W. Dk. 4a)
5.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana cara ibu/bapak untuk memotivasi agar peserta didik yang berprestasi mempertahankan prestasi tersebut?</p> <p>Jawaban : W: Ya harus sering kontak</p>	<p>Harus sering kontak dengan</p>	Perencanaa Manajemen	(5.W. Dk. 5a)

	dengan saya ketika ada materi yang kurang faham dengan zaman teknologi saya selalu membuka pertanyaan selama 24 jam melewati gadget, akan saya jawab semua pertanyaan	mereka ketika ada materi yang tidak faham bisa selalu membuka pertanyaan selama 24 jam lewat wa (gadget masing-masing) (5. Dk. 5a)	Waktu	
6.	<p>Pertanyaan :A: Apakah ibu/bapak melakukan pembimbingan secara adil terhadap peserta didik yang berprestasi atau yang tidak berprestasi?</p> <p>Pertanyaan : W: Pasti, pasti selalu adil</p>	Pasti adil (6. Dk. 6a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(6. W. Dk. 6a)
7.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimanacara ibu/bapak berinteraksi terhadap siswa kelas IPS?</p> <p>Jawaban :W: Kalau berinteraksi biasanya jika waktu istirahat ada anak IPS sedang bergerumbul digazebo atau dimanapun biasanya saya datangi, kemudian berbicara santai terlebih dahulu jika sudah selesai langsung saya bertanya dalam pelajaran akuntansi dari mana sulitnya</p>	Kalau berinteraksi jika waktu istirahat ada anak IPS sedang berkumpul di gazebo atau dimanapun biasanya ikut menimbrung, kemudian berbicara santai, kemudian langsung bertanya kepelajaran dari mana kesulitannya (8. Dk.8a)	Pengorganisasian Manajemen Waktu	(8. W. Dk. 8a)
8.	Pertanyaan :A: Apakah peserta didik yang			

	<p>berprestasi dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?</p> <p>Jawaban : W: Iya mereka dengan baik mengikuti pelajaran dengan baik, karena mereka dapat mentransferkan ilmunya kepada teman-temannya</p>	<p>Peserta didik berprestasi dapat mengikuti pelajaran dengan baik, karena mereka dapat mentransferkan ilmunya kepada teman-temannya(9. Dk. 9a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(9. W. Dk. 9a)</p>
9.	<p>Pertanyaan :A: Apakah ada salah satu peserta didik yang bermain <i>gadget</i> saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana tindakannya?</p> <p>Jawaban : W: Ada saja biasanya, dari awal kita sudah melakukan perjanjian kelas jika saya sedang menerangkan perhatikan jika saya kasih tugas kerjakan, dan jika sudah selesai silahkan. Jika ada anak yang nyolong untuk bermain gadget saat mengerjakan tugas saya suruh untuk memasukkan ke dalam tas, tapi terlebih dahulu saya lihat pekerjaannya jika sudah dia sudah selesai tidak masalah selama tidak mengganggu temannya. Karena sudah</p>	<p>Ada saja yang bermain <i>gadget</i>, dari awal sudah melakukan perjanjian kelas jika sedang menerangkan perhatikan, jika dikasi tugas cepat kerjakan. (10. Dk. 10a)</p> <p>Jika ada yang nyolong untuk bermain gadget saat mengerjakan tugas menyuruhnya untuk menaruh dalam tas, sebelum itu dilihat dulu pekerjaannya jika</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(10. W. Dk. 10a. 10b)</p>

	<p>komitmen dengan mereka untuk tidak mengutuk-utuk gadget kecuali kalkulator. Jika ulangan tidak usah membuka <i>gadget</i> untuk mencari jawaban karena saya perbolehkan untuk <i>openbook</i></p>	<p>sudah beres tidak masalah bermain <i>gadget</i> asalkan tidak mengganggu temannya (10. Dk. 10a)</p>		
10.	<p>Pertanyaan :A: Menurut ibu/bapak apa ada manfaat gadget bagi pembelajaran siswa berprestasi?</p> <p>Jawaban : W: Gadget itu tidak menunjang pembelajaran siswa, karena seharusnya mereka itu harus mendapatkan buku dari sekolah bukan materi dari internet. Internet itu hanya fasilitas saat mereka berkomunikasi. Jika ada aplikasi ruang guru, itu apa? Guru itu tidak bisa digantikan oleh ruang. Jika memang belajar ya bertemu langsung. Mereka hanya 30% akan focus keaplikasi itu selain itu mereka akan memainkan sosmed.</p>	<p><i>Gadget</i> tidak menunjang pembelajaran bagi siswa, karena seharusnya mereka harus mendapat buku dari sekolah bukannya dari internet, Mereka hanya 30% akan focus keaplikasi itu selain itu mereka akan memainkan sosmed. (11. Dk. 11a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(11.W.Dk. 11a)</p>

Lampiran 12

Dokumen wawancara 3 (Guru Seni budaya kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)

Nama/Inisial : Bapak Bagus/Bg
Jabatan : Guru Seni budaya kelas XI IPS
Hari/tanggal : Selasa, 10 September 2019
Keterangan : A = Peneliti Bg = Narasumber
Kode Wawancara : W = Wawancara 3 10/09/2019

Nomor	Verbatim	Reduksi Data	Interpretasi	Kode
1.	<p>Pertanyaan: A: Bagaimana hasil prestasi peserta didik di kelas IPS?</p> <p>Jawaban: W: Prestasi yang diperoleh anak IPS itu tidak kalah dengan prestasi yang diperoleh anak IPA, jadi mereka bersaing. Cuman di anak IPA itu ada anak unggulan biasanya yg IPA di dominasi dengan anak unggulan, kalo yang IPS aa misalnya jika juara pararel itu juar pertama di IPA kemudian juara duanya biasanya di anak IPS juara tiganya juga bisa dari IPS, kalau prestasi anak IPS dari</p>	<p>Prestasi yang diperoleh anak IPS itu tidak kalah dengan prestasi yang diperoleh anak IPA, jadi mereka bersaing. Cuman di anak IPA itu ada anak unggulan biasanya yg IPA di dominasi dengan anak unggulan, kalo yang IPS ada juga yang unggul. (1. Bg. 1a)</p> <p>Misalnya jika juara pararel itu juar pertama di IPA kemudian juara</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(1. W. Bg. 1a. 1b)</p>

	tingkat Kabupaten itu masuk ke sepuluh besar	duanya biasanya di anak IPS juara tiganya juga bisa dari IPS, kalau prestasi anak IPS dari tingkat Kabupaten itu masuk ke sepuluh besar (1. Bg. 1b)		
2.	<p>Pertanyaan: A: Apa kendala ketika ibu/bapak mengajar di kelas IPS?</p> <p>Jawaban :W: Kalau kendala di kelas semuanya sama, mungkin anak-anak disibukkan dengan mapel tugas lain kan kadang tidak bisa dikerjakan dirumah maka tugasnya dibawa kesekolah nah dampaknya dibawa kesekolah dia mengerjakan pada saat jam pelajaran lain. Mungkin jika anak-anak dengan hubungan berkarya, biasanya menunda untuk membuat sketsa katanya dirumah dulu aja pak biar dapat ide, padahal mereka kan punya gadget kan bisa dipakai browsing gambar</p>	<p>Kendala ketika di kelas anak-anak disibukkan ketika dengan mapel lain jika tidak bisa dikerjakan dirumah, maka tugasnya dibawa kesekolah (2. Bg. 2a)</p> <p>dampaknya mereka harus mengerjakan saat jam pelajaran lain. Jika dihubungkan dengan berkarya biasanya menunda untuk membuat sketsa katanya dirumah dulu biar dapat ide, padahal mereka punya <i>gadget</i> bisa digunakan untuk browsing gambar (2. Bg. 2b)</p>	Perencanaan Manajemen Waktu	(2. Bg. 2a. 2b)
3.	Pertanyaan :A.Bagaimana solusi ibu/bapak dari kendala pada saat mengajar?			

	<p>Jawaban : W: Kalau saya sendiri sudah menyampaikan kepada anak-anak jika ide/gagasan itu bukan kita cari tapi kita bangun, kita punya ide apa kita tulis, setelah itu, ide itu cari gambar yang berhubungan dengan ide tadi bisa melalui buku paket, melalui internet atau karya-karya dari kakak-kakak kelas, kemudian harus lebih bijak lagi terhadap penggunaan gadget dan memafaatkannya dengan sebaik-baiknya</p>	<p>Solusi dari kendala tersebut bahaw guru telah menyampaikan kepada anak-anak gagsan/ ide itu bukan dicari tetapi dibangun. (3. Bg. 3a) Misalnya ketika mempunyai ide ditulis, selain itu ide bisa melalui buku paket, melalui internet atau karya-karya lain. Kemudian harus bijak lagi terhadap peggunaan <i>gadget</i> dan pemanfaatannya dengan sebaik-baiknya (3. Bg. 3b)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(3. W. Bg. 3a. 3b)</p>
4.	<p>Pertanyaan : A. Bagaimana respon peserta didik yang berprestasi pada pembelajaran?</p> <p>Jawaban : W: Kalau saya simpulkan biasanya anak-anak yang pandai itu cenderung enjoy dengan pelajaran seni budaya, karena sebetulnya anak-anak yang pandai ini adalah anak yang tekun. Nah, biasanya anak-anak yang tekun ini biasanya lebih unggul dengan teman-teman yang lainnya. Karena dia memiliki</p>	<p>Jika disimpulkan biasanya anak yang pandai cenderung enjoy dengan pelajaran seni budaya, karena sebetulnya anak-anak yang pandai adalah anak yang tekun, bisanay anak yang tekun lebih unggul dengan temnanya. Karena anak pandai memiliki karakter sabar, kerja keras</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu</p>	<p>(4. W. Bg. 4a. 4b)</p>

	<p>karakter sabar, memiliki karakter kerja keras disbanding dengan anak-anak yang secara akademis memang kurang/biasah saja biasanya dia lebih unggul. Contohnya, di kelas anak IPA kan rata-rata yang prestasinya baik, itu rata-rata karyanya bagus semua karena mereka mempunyai karakter itu tadi, karena juga daya bersaing antar teman itu tinggi, jadi jika temannya bisa membuat begini dia sendiri harus bisa membuat yang lebih dari itu. Jika di anak IPS juga sama yang juara 1-5 mereka juga memiliki karakter seperti tadi dan memiliki daya saing yang tinggi antar teman</p>	<p>disbanding denagn anak yang secara akademis memang kurang. (4. Bg. 4a) Seperti contohnya, di kelas anak IPA rata-rata yang prestasinya baik, itu rata-rata karyanya bagus semua karena mereka mempunyai karakter itu tadi, karena juga daya bersaing antar teman itu tinggi, jadi jika temannya bisa membuat begini dia sendiri harus bisa membuat yang lebih dari itu. Jika di anak IPS juga sama yang juara 1-5 mereka juga memiliki karakter seperti tadi dan memiliki daya saing yang tinggi antar teman (4. Bg. 4b)</p>		
5.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana cara ibu/bapak untuk memotivasi agar peserta didik yang berprestasi mempertahankan prestasi tersebut?</p> <p>Jawaban :W: Kan mereka ingin membantu orang tua. Nah di SMA Islam kepanjen itu ada program bea siswa untuk anak-anak yang berprestasi terutama untuk</p>	<p>Sebenarnya mereka ingin membantu orang tua. Di SMA Islam kepanjen terdapat program bea siswa untuk anak-anak yang berprestasi terutama</p>	<p>Perencanaa Manajemen Waktu</p>	<p>(5.W. Bg. 5a)</p>

	<p>anak-anak yang pararel, dia gratis SPP selama satu semester, nah itukan bisa dimanfaatkan untuk mereka, jadi anak-anak selalu saya motivasi kearah situ selain dia belajar mendapat ilmu dia juga bisa membantu orang tuanya dengan meringankan untuk biaya sekolahnya</p>	<p>untuk anak-anak yang pararel, gratis SPP selama satu semester, itu bisa dimanfaatkan untuk mereka, jadi anak-anak selalu guru berimotivasi kearah situ selain belajar mendapat ilmu juga bisa membantu orang tuanya dengan meringankan untuk biaya sekolahnya (5. Bg. 5a)</p>		
6.	<p>Pertanyaan :A: Apakah ibu/bapak melakukan pembimbingan secara adil terhadap peserta didik yang berprestasi atau yang tidak berprestasi?</p> <p>Pertanyaan : W: Iya mesti adil, jika mereka tidak bisa akan saya dekati, jika mereka tidak bisa saya akan memberikan jalan untuk mengembangkan imajinasi mereka</p>	<p>Pastinya adil, jika mereka tidak bisa akan guru dekati, jika mereka tidak bisa akan guru berikan jalan untuk mengembangkan imajinasinya (6. Bg. 6a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(6. W. Bg. 6a)</p>
7.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana cara ibu/bapak berinteraksi terhadap siswa kelas IPS?</p> <p>Jawaban :W: Hanya saja mungkin anak-anak di kelas IPS yang motivasi belajarnya</p>	<p>Hanya saja mungkin anak-anak di kelas IPS yang motivasi belajarnya</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen</p>	<p>(8. W. Bg. 8a)</p>

	<p>kurang akan saya ajak untuk komunikasi terus kesulitan-kesulitannya dimana, akan saya coba untuk memberikan solusi atau arahan dan kalau bisa anak-anak yang seperti itu jangan sampai kita kesampingkan malah anak-anak ini yang harusnya kita sering ajak komunikasi</p>	<p>kurang akan guru ajak untuk komunikasi terus kesulitan-kesulitannya dimana, akan guru coba untuk memberikan solusi atau arahan dan jika bisa anak-anak yang seperti itu jangan sampai kita kesampingkan malah anak-anak ini yang harusnya kita sering ajak komunikasi (8. Bg.8a)</p>	<p>Waktu</p>	
8.	<p>Pertanyaan :A: Apakah peserta didik yang berprestasi dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?</p> <p>Jawaban : W: Khusus dari pembelajaran non akademik, anak-anak malah ingin pembelajarannya itu seperti ada musik jadi ketika berkarya itu tidak jenuh, ngantuk biasanya mereka izin untuk memakai gadget, jadi fleksibel dan juga jika materinya beda ya kita sesuaikan</p>	<p>Khusus dari pembelajaran non akademik, anak-anak ingin pembelajarannya seperti ada musik jadi ketika berkarya tidak jenuh, ngantuk biasanya mereka izin untuk memakai <i>gadget</i>, jadi fleksibel dan juga jika materinya beda ya kita sesuaikan(9. Bg. 9a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(9. W. Bg. 9a)</p>
9.	<p>Pertanyaan :A: Apakah ada salah satu peserta didik yang bermain <i>gadget</i> saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana tindakannya?</p>			

	<p>Jawaban : W: Selalu pasti ada anak yang bermain gadget saat pelajaran berlangsung. Jika ada yang bermain <i>gadget</i> untuk hal lain biasanya saya tegur, diingatkan bahwa sebetulnya penggunaan gadget itu ada waktu dan tempatnya sendiri, saya tidak melarang untuk bermain gadget tapi mereka harus menggunakan dengan posisi tempat yang sesuai, bahkan saya meminta anak-anak untuk menggunakan gadget nah itu untuk membuat konsep karya, browsing materi-materi berkarya, jika ada anak yang sulit diberi tahu kita harus memberi konsekuensi jika anaknya itu satu kali dikasi tau masih diulangi lagi samapi 3x biasanya gadgetya saya ambil selama 1 minggu baru pertemuan berikutnya diberikan, untuk memberikan efek jera pada anak tersebut.</p>	<p>Selalu pasti ada anak yang bermain gadget saat pelajaran berlangsung. Jika ada yang bermain <i>gadget</i> untuk hal lain akan guru ingatkan, karena penggunaan <i>gadget</i> ada waktu dan tempatnya sendiri (10. W. Bg. 10a) Dan juga guru sebenarnya tidak pernah melaarang untuk bermain <i>gadget</i> tapi mereka harus menggunakan dengan posisi dan tempat yang sesuai, bahkan guru juga meminta untuk menggunakan <i>gadget</i> untuk membuat konsep karya, browsing materi akrya, jika sulit untuk diberi tau dan jika masih diulangi terus biasanya <i>gadget</i> akan di ambil ditahan salaam 1 minggu (10. Bg. 10b)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu</p>	<p>(10. W. Bg. 10a. 10b)</p>
10.	<p>Pertanyaan :A: Menurut ibu/bapak apa ada manfaat gadget bagi pembelajaran siswa berprestasi?</p>			

Lampiran 13

Dokumen wawancara 4 (Guru Sejarah kelas XI IPS SMA Islam Kepanjen)

Nama/Inisial : Bapak Risang/Rg
Jabatan : Guru sejarah kelas XI IPS
Hari/tanggal : Kamis, 12 September 2019
Keterangan : A = Peneliti Rg = Narasumber
Kode Wawancara : W = Wawancara 4 12/09/2019

Nomor	Verbatim	Reduksi Data	Interpretasi	Kode
1.	<p>Pertanyaan: A: Bagaimana hasil prestasi peserta didik di kelas IPS?</p> <p>Jawaban: W: Sejauh ini prestasi untuk mata pelajaran IPS cukup baik, karena di pelajaran ini mereka harus menalar mereka cukup bagus dalam penalaran khususnya bagi anak yang berprestasi saja</p>	Sejauh ini prestasi untuk mata pelajaran IPS cukup baik, karena di pelajaran ini mereka harus menalar mereka cukup bagus dalam penalaran khususnya bagi anak yang berprestasi saja(1. Rg. 1a)	Perencanaan Manajemen Waktu	(1. W. Rg. 1a)
2.	<p>Pertanyaan: A: Apa kendala ketika ibu/bapak mengajar di kelas IPS?</p> <p>Jawaban :W: Untuk kendala biasanya</p>	Untuk kendala biasanya diberi tugas tidak	Perencanaan	(2. W. Rg. 2a)

	diberi tugas tidak semuanya terselesaikan, ada juga beberapa anak yang ketika kita beri soal lama menjawab/meresponnya lama, tapi memang setiap kelas ada beberapa anak yang memang kecepatan untuk memahami ada yang tidak terlalu cepat. Anak yang berprestasi jika dilihat dari IPS memang anak yang suka membaca dan memahami jadi setidaknya jika di pelajaran saya insyaallah bisa memahaminya	terselesaikan, ada juga jika ketika guru memberi soal responnya lama, tetapi memang setiap kelas ada beberapa anak yang memang kecepatan untuk memahami ada yang tidak terlalu cepat. (2. Rg. 2a)	Manajemen Waktu	
3.	Pertanyaan :A.Bagaimana solusi ibu/bapak dari kendala pada saat mengajar? Jawaban : W: Salah satu soslusinya bagaimana cara anak untuk senang membaca, karena sebagian besar IPS itukan banyak membaca	Salah satu soslusinya bagaimana cara anak untuk senang membaca, karena sebagian besar IPS itukan banyak membaca(3. Rg. 3a)	Perencanaan Manajemen Waktu	(3. W. Rg. 3a)
4.	Pertanyaan : A. Bagaimana respon peserta didik yang berprestasi pada pembelajaran? Jawaban : W: Anak yang berprestasi ini lebih memperhatikan, lebih respon, lebih tanggap di saat ada pertanyaan, dan jika ada tugas lebih cepat menyelesaikan	Anak yang berprestasi lebih memperhatikan, lebih respon, lebih tanggap di saat ada pertanyaan, dan jika	Perencanaan Manajemen Waktu	(4. W. Rg. 4a)

		ada tugas lebih cepat menyelesaikan. (4. Rg. 4a)	
5.	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana cara ibu/bapak untuk memotivasi agar peserta didik yang berprestasi mempertahankan prestasi tersebut?</p> <p>Jawaban : W: untuk memotivasi agar anak mempertahankan prestasi tentunya, guru harus punya variasi dalam pembelajaran, jadi dibuat permainan ada game sehingga setidaknya anak yang berprestasi itu lebih termotivasi untuk bagaimana cara berkompetisi dengan sesama anak yang berprestasi juga</p>	<p>untuk memotivasi agar anak mempertahankan prestasi tentunya, guru harus punya variasi dalam pembelajaran, jadi dibuat permainan sehingga setidaknya anak yang berprestasi itu lebih termotivasi untuk bagaimana cara berkompetisi dengan sesama anak yang berprestasi juga(5. Rg. 5a)</p>	<p>Perencanaan Manajemen Waktu (5.W. R 5a)</p>
6.	<p>Pertanyaan :A: Apakah ibu/bapak melakukan pembimbingan secara adil terhadap peserta didik yang berprestasi atau yang tidak berprestasi?</p> <p>Pertanyaan : W: Iya mesti adil, jika mereka tidak bisa akan saya dekati dan memberikan sedikit arahan kepada anak yang tidak berprestasi untuk memberikan solusi</p>	<p>Iya mesti adil, jika mereka tidak bisa akan guru dekati dan memberikan sedikit arahan kepada anak yang tidak berprestasi untuk memberikan solusi (6. Rg. 6a)</p>	<p>Pengorganisasian Manajemen Waktu (6. W. Rg. 6a)</p>

<p>7.</p>	<p>Pertanyaan : A: Bagaimana cara ibu/bapak berinteraksi terhadap siswa kelas IPS?</p> <p>Jawaban :W: Jika dikelas dengan cara mencoba memberikan pertanyaan kepada anak yang berprestasi tersebut atau sedikit sharing kepada mereka tentang materi yang sudah mereka peroleh</p>	<p>Cara berinteraksi dengan siswa dikelas dengan cara mencoba memberikan pertanyaan kepada anak yang berprestasi tersebut atau sedikit sharing kepada mereka tentang materi yang sudah mereka peroleh(8. Rg. 8a)</p>	<p>Pengorganisasian (8. W. Rg. 8a) Manajemen Waktu</p>
<p>8.</p>	<p>Pertanyaan :A: Apakah peserta didik yang berprestasi dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?</p> <p>Jawaban : W: Iya mereka mengikuti pelajaran sejarah dengan baik, karena mereka menganggap bahwa mereka membutuhkan ilmu untuk meraih prestasi dan untuk mempertahankan prestasi yang sudah mereka peroleh dan untuk masa depan mereka juga</p>	<p>Mereka mengikuti pelajaran sejarah dengan baik, karena mereka menganggap bahwa mereka membutuhkan ilmu untuk meraih prestasi dan untuk mempertahankan prestasi yang sudah mereka peroleh dan untuk masa depan mereka juga(9. Eg. 9a)</p>	<p>Pengorganisasian (9. W. Rg. 9a) Manajemen Waktu</p>
<p>9.</p>	<p>Pertanyaan :A: Apakah ada salah satu peserta didik yang bermain <i>gadget</i> saat pembelajaran berlangsung dan bagaimana</p>		

	<p>tindakannya?</p> <p>Jawaban : W: Ada, Jika mereka menyalah gunakan gadget saat tidak diperintah oleh guru biasanya saya beri peringatan dulu jadi saya meminta untuk mematikan gadgetnya, jika anaknya tetap bermain gadget akan saya ambil. Dan dalam pembelajaran saya Untuk pelajaran saya boleh membuka <i>gadget</i> untuk mencari jawaban dan biasanya diperpustakaan buku materinya kurang jadi saya juga membolehkan mereka untuk mencarinya digoogle, tetapi tidak semua guru membolehkan,</p>	<p>Ada siswa yag bermain <i>gadget</i> saat pelajaran berlangsung, jika mereka menyalah gunakan <i>gadget</i> saat tidak diperintahkan oleh guru bisanya diberi peringatan , meminta untuk mematikan <i>gadget</i>, jika tetap bermain <i>gadget</i> akan guru ambil (10. Rg. 10a)</p> <p>Jika dalam pembelajaran sejarah khususnya boleh membuka <i>gadget</i> tapi utnuk mencari materi atau jawaban dan di perpustakaan buku materinya kurang jadi boleh untuk mencarinya di internet (10. Rg. 10b)</p>	<p>Pengorganisasian (10. W. Rg. 10a. 10b) Manajemen Waktu</p>
<p>10.</p>	<p>Pertanyaan :A: Menurut ibu/bapak apa ada manfaat gadget bagi pembelajaran siswa berprestasi?</p> <p>Jawaban : W: Ada manfaatnya mereka saya izinkan untuk mencari di internet bukan untuk menyalah gunakannya, mereka hanya boleh untuk mencari seputar materi sejarah saja</p>	<p>Ada manfaatnya mereka diizinkan untuk mencari di internet bukan untuk menyalah gunakannya, mereka hanya boleh untuk mencari seputar materi sejarah(11. Rg. 11a)</p>	<p>Pengorganisasian (11. W. Rg. 11a) Manajemen Waktu</p>

Lampiran 14

Dokumentasi beberapa wawancara dengan siswa-siswi berprestasi akademik maupun non akademik dan guru IPS



Wawancara dengan Uswatun XI IPS salah satu siswa prestasi non akademik



Wawancara dengan Faradilla XI IPS salah satu siswa prestasi akademik



Wawancara dengan Bu Zubaida Guru Geografi



Wawancara dengan Bapak Didik Guru Akuntansi



Latihan Lomba Paskibraka tingkat Kabupaten SMA Islam Kepanjen



Kondisi saat pembelajaran dikelas yang salah satu siswa memanfaatkan *gadget* untuk mencari materi