

**PEMANFAATAN GADGET DALAM MENDUKUNG PROSES
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI
MAN 1 TRENGGALEK**

SKRIPSI

OLEH

IZZA SEKAR WIDIASTUTI

NIM. 19130044



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2023



**PEMANFAATAN GADGET DALAM MENDUKUNG PROSES
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI MAN 1
TRENGGALEK**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

Oleh

Izza Sekar Widiastuti

NIM. 19130044



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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pemanfaatan Gadget dalam Mendukung Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 1 Trenggalek” oleh Izza Sekar Widiastuti ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing

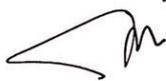


Dwi Sulistiani, MSA., Ak., CA

NIP. 197910022015032001

Mengetahui

Ketua Program Studi



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

Pemanfaatan *Gadget* dalam Mendukung Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosisologi di MAN 1 Trenggalek

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Izza Sekar Widiastuti (19130044)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Mei 2023 dan dinyatakan LULUS

Serta diterima sebagai salah satu pernyataan untuk memperoleh gelar Strata atau Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Penguji

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP. 198107192008012008

:



Sekretaris Sidang
Dwi Sulistiani, MSA., Ak., CA
NIP. 197910022015032001

:



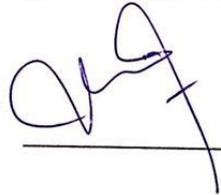
Pembimbing
Dwi Sulistiani, MSA., Ak., CA
NIP. 197910022015032001

:



Penguji Utama
Dr. Umi Julaihah, S.E., M. Si
NIP. 197907282006042002

:



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



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dwi Sulistiani, MSA., Ak., CA

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Izza Sekar Widiastuti

Malang, 17 Mei 2023

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

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

Nama : Izza Sekar Widiastuti

NIM : 19130044

Judul Skripsi : Pemanfaatan Gadget dalam Mendukung Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 1 Trenggalek

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

Wassalamualaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing



Dwi Sulistiani, MSA., Ak., CA
NIP. 197910022015032001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Izza Sekar Widiastuti

NIM : 19130044

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pemanfaatan Gadget dalam Mendukung Proses

Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pelajaran Sosiologi di

MAN 1 Trenggalek

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 15 Mei 2023

Hormat saya,



Izza Sekar Widiastuti

NIM. 19130044

LEMBAR MOTTO

“ وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزِنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ ”

Artinya : “ Jangan kamu (merasa) lemah dan jangan (pula) bersedih, sebab kamu paling tinggi derajatnya jika kamu beriman. ” (Q.S Ali Imran: 139)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karuni-Nya, serta doa dan dukungan dari orang-orang sekitar sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan ini saya mempersembahkan/ikarya ini untuk:

Kedua Orang Tua dan Keluarga

Teruntuk kedua orang tua saya Bapak Maryono dan Hartatik yang senantiasa memanjatkan doa agar saya selalu diber kemudahan dan kelancaran oleh Allah SWT, yang selalu memberikan dukungan baik dalam bentuk materil maupun non materil, selalu memberi nasehan dan arahan. Saya yakin, tuntasnya studi saya dan kemudahan disetiap jalan yang saya lalui itu karena doa kedua orang tua saya, jasa kalian sangatlah besar bagi kehidupan saya.

Dosen Pembimbing

Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing saya Ibu Dwi Sulistiani, MSA., Ak., CA Atas bimbingan, arahan, nasihat, dan motivasi yang selalu diberikan kepada saya. Juga atas kesabarannya yang selalu mengingatkan saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

Sahabat-sahabatku Sekaligus Support System

Terimakasih kepada Fina Fitriana dan Rosita Ayu Wulandari yang sudah menemani masa bimbingan saya dan sudah bersedia direpotkan dalam penyusunan skripsi ini, sahabat saya Imada Zuma Qowiyani yang sudah senantiasa menemani dan meluangkan waktu diakhir masa-masa saya mengerjakan skripsi, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga sekarang ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan *Gadget* dalam Mendukung Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 1 Trenggalek” yang merupakan tugas akhir dari Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari masa kegelapan hingga terang benderang yakni Addinul Islam.

Dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas oleh bantuan dari berbagai pihak yang dengan sukarela memberikan inspirasi, informasi dan semangat bimbingan bagi peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainudin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Kusumadyah Dewi, M. AB selaku dosen wali yang telah banyak memberikan motivasi dan dukungan untuk peneliti selama kuliah di UIN Malang.
5. Dwi Sulistiani, MSA., Ak., CA selaku dosen pembimbing yang telah sabar membantu, memotivasi, mengarahkan peneliti dalam melakukan penelitian ini.

6. Nurdiana Kusumawati, S. Pd selaku guru Sosiologi MAN 1 Trenggalek yang telah memberikan semangat selama peneliti melakukan penelitian.
7. Segenap Keluarga besar MAN 1 Trenggalek yang telah memberikan bantuan selama melakukan kegiatan penelitiandi sekolah.
8. Segenap dosen dari Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
9. Kepada orangtua saya yang telah mendoakan, merestui, dan mendukung dalam proses menyelesaikan skripsi.

Kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya. Semoga dapat menjadi amal baik dan mendapatkan balasan yang berkali-kali lipat lebih baik dari Allah SWT.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak dan penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis akan tetapi bagi pembacanya.

Malang, 17 Mei 2023

Penulis

Izza Sekar Widiastuti
19130044

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL.....	i
LEMBAR LOGO.....	ii
LEMBAR PENGAJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vii
LEMBAR MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
تجريدي.....	xix
PEDOMAN TRANSLTERASI ARAB-LATIN	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Orinialitas Penelitian	9
F. Definisi Istilah	13
G. Sistematika Pembahasan	13
BAB II.....	15
KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori	15
1. <i>Gadget</i>	15
a. Pengertian <i>Gadget</i>	15

b.	Tujuan <i>Gadget</i>	21
c.	Pemanfaatan <i>Gadget</i> Sebagai Sumber Belajar	21
d.	Jenis dan Karakteristik <i>Gadget</i>	25
e.	Macam-macam Aplikasi <i>Gadget</i>	26
f.	Pengaruh Positif <i>Gadget</i>	29
g.	Pengaruh Negatif <i>Gadget</i>	31
h.	Teori Uses and Gratification	32
2.	Pembelajaran	34
a.	Pengertian Pembelajaran	34
b.	Pembelajaran yang Efektif	37
c.	Ciri-ciri Pembelajaran yang Efektif	39
d.	Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran	40
3.	Landasan Teori Belajar Sosiologi	42
a.	Pengertian Sosiologi	42
b.	Ciri-ciri Sosiologi	43
c.	Ruang lingkup Sosiologi	44
4.	Kerangka Berpikir	46
BAB III	47
METODE PENELITIAN	47
A.	Jenis Penelitian	47
B.	Kehadiran Peneliti	48
C.	Lokasi dan Objek Penelitian	49
D.	Fokus Penelitian	49
E.	Deskripsi Fokus Penelitian	49
F.	Data dan Sumber Data	50
G.	Teknik Pengumpulan Data	50
H.	Analisis Data	53
I.	Prosedur Penelitian	54
J.	Pengecekan Keabsahan Data	55
BAB IV	57
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	57
A.	Paparan Data	57
B.	Hasil Penelitian	60
1.	Ketentuan Sekolah Terkait Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Kelas di MAN 1 Trenggalek	60

2. Pemanfaatan <i>gadget</i> dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek	62
3. Monitoring dan evaluasi penggunaan <i>gadget</i> di MAN 1 Trenggalek	71
BAB V.....	74
PEMBAHASAN.....	74
1. Ketentuan Sekolah Terkait Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Kelas di MAN 1 Trenggalekn	74
2. Pemanfaatan <i>gadget</i> dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek	78
3. Monitoring dan evaluasi penggunaan <i>gadget</i> di MAN 1 Trenggalek	83
BAB VI.....	87
PENUTUP	87
A. KESIMPULAN	87
B. SARAN.....	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	9
Tabel 3.1 Indikator Penelitian	52
Tabel 4.1 Daftar Kepala Madrasah	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	46
Gambar 4.1 MAN 1 Trenggalek	58
Gambar 4.2 Struktur Organisasi	59
Gambar 4.3 Proses Pembelajaran	68
Gambar 4.4 Buku Pelanggaran Siswa.....	70
Gambar 4.4 Rapat Monitoring dan Evaluasi	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti konsultasi	94
Lampiran 2 Surat izin penelitian	95
Lampiran 3 Surat jawaban penelitian	96
Lampiran 4 TOR.....	97
Lampiran 5 Dokumentasi kegiatan penelitian.....	104
Lampiran 6 Surat selesai penelitian	109
Lampiran 7 Laporan hasil penelitian	110

ABSTRAK

Widiastuti, Izza Sekar. 2023. Pemanfaatan *Gadget* dalam Mendukung Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 1 Trenggalek. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dwi Sulistiani, MSA., Ak., CA

Kata Kunci: sosiologi, pembelajaran, *gadget*

Materi belajar yang sulit dipahami ketika hanya menggunakan satu media tanpa penunjang pembelajaran lain seperti pada mata pelajaran Sosiologi berdampak bagi kurang optimalnya proses pembelajaran siswa didalam kelas. Adanya media lain selain buku saja membuat proses pembelajaran didalam kelas lebih menarik dan optimal seperti adanya *gadget* dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk memberikan bukti empiris tentang ketentuan sekolah terkait penggunaan *gadget* dalam kelas di MAN 1 Trenggalek. (2) untuk memberikan bukti empiris tentang pemanfaatan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi. (3) untuk memberikan bukti empiris tentang monitoring dan evaluasi penggunaan *gadget* dalam kelas.

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Sedangkan mengenai informan dalam penelitian ini yaitu guru pengampu mata pelajaran Sosiologi dan siswa kelas XI IPS 3. Selanjutnya dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis dengan cara penyajian data, reduksi data, dan menarik kesimpulan yang akan menjadi hasil dari penelitian ini. Sedangkan dalam pengujian data menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) sekolah memiliki ketentuan atau Standar Operasional Prosedur (SOP) terkait penggunaan *gadget* di madrasah yang harus dipatuhi siswa. (2) pemanfaatan *gadget* mendukung proses pembelajaran di kelas yang membuat siswa lebih memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran. (3) monitoring dan evaluasi terus dilakukan sekolah terkait penggunaan *gadget* untuk memantau perkembangannya.

ABSTRACT

Widiastuti, Izza Sekar. 2023. The Role of *Gadgets* in Supporting the Teaching and Learning Process in Sociology Subjects at MAN 1 Trenggalek. Thesis. Department of Social Science Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dwi Sulistiani, MSA., Ak., CA

Keywords: sociology, teaching and learning, *gadget*

Learning material that is difficult to understand when only using one media without supporting other learning such as in Sociology subjects has an impact on the less optimal teaching and learning process of students in the classroom. The existence of other media besides books alone makes the teaching and learning process in the classroom more interesting and optimal such as the presence of *gadgets* in the learning process.

This study aims to (1) provide empirical evidence on school policies related to the use of *gadgets* in the classroom at MAN 1 Trenggalek. (2) to provide empirical evidence on the role of *gadgets* in supporting the teaching and learning process in sociology subjects. (3) to provide empirical evidence on monitoring and evaluating the use of *gadgets* in the classroom.

The research method used in this study is using a qualitative approach with a descriptive type. Meanwhile, the informants in this study are teachers who teach Sociology subjects and grade XI Social Studies 3 students. Furthermore, in the process of collecting data, researchers use observation, interview, and documentation techniques which are then analyzed by presenting data, reducing data, and drawing conclusions that will be the results of this study. While in testing data using triangulation techniques.

The results of this study show that: (1) schools have provisions or Standard Operating Procedures (SOPs) related to the use of *gadgets* in madrassas that students must comply with. (2) The use of *gadgets* supports the learning process in the classroom which makes students more motivated to follow learning. (3) Monitoring and evaluation continue to be carried out by schools related to the use of *gadgets* to monitor their progress.

تجريدي

ويداستوتي ، عزة سيكار. 2023. دور الأدوات في دعم عملية التدريس والتعلم في مواد علم الاجتماع في MAN 1 Trenggalek. اطروحه. قسم تعليم العلوم الاجتماعية. كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الأطروحة: دوي سوليسنياني ، MSA. ، Ak. ، CA

الكلمات المفتاحية: علم الاجتماع ، التعليم والتعلم ، الأدوات

المواد التعليمية التي يصعب فهمها عند استخدام وسائط واحدة فقط دون دعم التعلم الآخر كما هو الحال في مواد علم الاجتماع لها تأثير على عملية التدريس والتعلم الأقل مثالية للطلاب في الفصل الدراسي. إن وجود وسائط أخرى إلى جانب الكتب وحدها يجعل عملية التعليم والتعلم في الفصل الدراسي أكثر تشويقاً ومثالية مثل وجود الأدوات في عملية التعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى (1) تقديم أدلة تجريبية على سياسات المدرسة المتعلقة باستخدام الأدوات في الفصل الدراسي في (2) MAN 1 Trenggalek تقديم أدلة تجريبية على دور الأدوات في دعم عملية التعليم والتعلم في مواد علم الاجتماع. (3) تقديم أدلة تجريبية على مراقبة وتقييم استخدام الأدوات في الفصل الدراسي.

طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة تستخدم منهجا نوعيا بنوع وصفي. وفي الوقت نفسه ، فإن المخبرين في هذه الدراسة هم المعلمون الذين يقومون بتدريس مواد علم الاجتماع وطلاب الدراسات الاجتماعية للصف الحادي عشر 3. علاوة على ذلك ، في عملية جمع البيانات ، يستخدم الباحثون تقنيات الملاحظة والمقابلات والتوثيق التي يتم تحليلها بعد ذلك من خلال تقديم البيانات وتقليل البيانات واستخلاص النتائج التي ستكون نتائج هذه الدراسة. أثناء اختبار البيانات باستخدام تقنيات التثليث.

تظهر نتائج هذه الدراسة أن: (1) المدارس لديها أحكام أو إجراءات تشغيل قياسية (SOPs) تتعلق باستخدام الأدوات في المدارس الدينية التي يجب على الطلاب الامتثال لها. (2) يدعم استخدام الأدوات عملية التعلم في الفصل الدراسي مما يجعل الطلاب أكثر تحفيزاً لمتابعة التعلم. (3) تواصل المدارس الرصد والتقييم فيما يتعلق باستخدام الأدوات لرصد تقدمها.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987

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

ؤ	= aw
أَي	= ay
ؤ	= u

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia memiliki kemampuan bernalar dan berpikir yang dapat dimanfaatkan untuk mengubah kehidupan itu sendiri dari kehidupan yang sederhana menjadi kehidupan yang cukup modern. Kemampuan manusia untuk menemukan dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah salah satu contoh bagaimana hal ini benar (Sains dan Teknologi). Teknologi adalah alat berharga yang berdampak pada banyak aspek kehidupan dan berupaya menyederhanakan banyak hal. Teknologi diciptakan sebagai hasil pemikiran manusia yang berusaha membuat hidup lebih mudah bagi mereka. Dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memungkinkan manusia untuk memproduksi alat-alat atau perlengkapan yang canggih untuk segala macam kegiatan, sehingga memungkinkan mereka memiliki berbagai fasilitas yang efisien.¹

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata bagaimana ilmu pengetahuan dan teknologi telah maju dan berkembang secara praktis. Dahulu *Gadget* hanya dimiliki secara khusus oleh sekelompok orang tertentu yaitu kepada mereka yang pekerjaannya sangat bergantung pada sebuah benda tersebut sehingga pekerjaan mereka lebih efisien. Namun sekarang, *gadget* dapat digunakan untuk segala hal seperti digunakan untuk berkomunikasi, bekerja, belajar, berkresi, menghibur serta lainnya dengan menggunakan suara,

¹ Layyinatus Syifa, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (November 4, 2019): 15, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.

tulisan, musik, dan video. Orang-orang sekarang ini banyak yang sudah memiliki *gadget* bahkan hampir disemua kalangan baik anak-anak maupun orang dewasa, hal tersebut dikarenakan untuk berkomunikasi satu sama lain serta kebutuhan gengsi dalam bermasyarakat.²

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membantu manusia karena dapat menghemat waktu dan uang sekaligus mempermudah tugas-tugas seperti mengakses berbagai materi dan informasi. *Gadget* memang memiliki fitur yang lengkap untuk memudahkan siswa mengakses informasi yang tersedia di seluruh dunia dalam waktu yang wajar dan dengan biaya yang wajar, sehingga mereka dapat mengakses informasi yang mereka butuhkan dan berhubungan dengan materi pembelajaran yang relevan dengan sekolah. namun disisi lain, penggunaan *gadget* yang diakses dikalangan siswa tentunya juga harus dibatasi agar tidak menjerumus kedalam hal yang tidak diinginkan.

Kemajuan suatu bangsa bergantung pada pendidikan. Kualitas pendidikan yang tinggi menunjukkan bahwa ini adalah negara yang canggih. Menurut Pasal 1 Undang-Undang (UU) Republik Indonesia (RI) Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha yang sengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. ia meyakini dirinya memiliki kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, antara lain kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Upaya guru dan

² Junierissa Marpaung, "PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DALAM KEHIDUPAN," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (December 4, 2018), <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.

siswa itu sendiri selalu diperlukan agar proses pembelajaran berhasil. Seorang guru idealnya menggunakan berbagai teknik pengajaran untuk mentransfer pengetahuan. Seorang pendidik harus menyediakan lingkungan belajar yang berkualitas tinggi.³

Pendidikan yang sudah semakin modern ini tentunya berjalan beriringan dengan pengaruh *gadget* didalamnya, karena membutuhkan teknologi yang memadai untuk mempermudah memperoleh pengetahuan dan wawasan yang akan meningkatkan proses belajar mengajar di kelas. Semakin kreatif media pembelajaran yang dihasilkan maka akan semakin menarik minat siswa untuk belajar yang tentunya juga berpengaruh pada hasil belajar yang akan dihasilkan. Namun, agar berhasil dalam penggunaannya siswa harus mengatur waktu dengan baik dan membatasi diri.⁴

Gadget dapat meningkatkan pendidikan dan memaksimalkan potensi yang dimiliki guru, siswa, dan sekolah. pendidik hendaknya mendukung proses pendidikan berbasis teknologi karena harus beradaptasi dengan era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat. Tentunya dalam hal ini *gadget* berfungsi sebagai alat yang efisien dan efektif untuk membantu dalam proses pembelajaran. *Gadget* memfasilitasi siswa yaitu dengan mudah mengakses dan mentransfer informasi yang dibutuhkan seperti materi belajar.⁵

³ Surya Jatmika, Rizky Putri Rahayu, and Mutiara Karima, "MANFAAT DAN TANTANGAN *GADGET* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA" 7 (2022): 112.

⁴ Agung Rimba Kurniawan et al., "KETENTUAN SEKOLAH DALAM PENGGUNAAN *GADGET* DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Tunas Pendidikan* 2, no. 1 (October 9, 2019): 72–81, <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1.195>.

⁵ Dian Kurniawati, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Siswa," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 1 (May 2, 2020): 78–84, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>.

Guru memiliki pemanfaatan penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang berlangsung di ruang praktik atau di kelas. Sehubungan dengan penugasan ini, guru hendaknya senantiasa mempertimbangkan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain dengan menyusun RPP secara cermat dan menyusun berbagai sumber pengajaran yang bermanfaat. Guru harus bekerja untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang sama pentingnya dalam hal meningkatkan mutu pembelajaran ini. Dalam hal ini, pendidik dan tenaga kependidikan diwajibkan bimbingan konseling untuk mengikuti UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 40, yang mengatur tentang penggunaan media dalam bidang pendidikan, atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran.⁶

Pada saat ini siswa sudah mengenal dengan berbagai teknologi. Yangmana artinya siswa sudah tidak asing lagi dengan keberadaan *gadget*. *Gadget* hadir dan menjadi kebutuhan para siswa siswa karena fungsi dan fitur yang disediakan bermacam-macam. *Gadget* ini bisa menjadi modal bagi guru dan murid dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam proses pembelajaran, pola yang diajarkan yang paling tepat saat ini di era digital yaitu dengan mengajaknya belajar kedalam dunianya, yaitu dunia digital. Untuk itu, *gadget* menjadi hal yang mudah untuk digunakan dalam pembelajaran. Justru sebaiknya guru tidak lari dari dunia siswa yang dipenuhi teknologi jika ingin tetap didengar dan diperhatikan. Masuklah kedalam dunia siswa sehingga bisa mendampingi mereka menggunakan *gadget* dengan bijak. Sangat banyak sekali yang dapat dilakukan guru dalam memanfaatkan teknologi *gadget* ini,

⁶ Muhammad Nuhman Mahfud and Aprilya Wulansari, "PENGUNAAN *GADGET* UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF," 2018, 58.

yaitu guru bisa memanfaatkan *gadget* untuk sarana dan prasarana pembelajaran seperti penggunaan laptop dan internet untuk mencari bahan ajar tambahan seperti video, gambar, artikel, dan kegiatan ilmiah sederhana yang dapat dipraktikkan dalam menunjang materi pembelajaran. Bisa juga guru memanfaatkan *gadget* dan internet sebagai sarana pemberian tugas dan pengumpulan tugas murid.⁷

Kebijakan peraturan yang paling sering dikeluarkan oleh sekolah terhadap penggunaan *gadget* dalam lingkup sekolah yaitu pembatasan penggunaan *gadget* dalam kelas. Meskipun teknologi merupakan penunjang proses pembelajaran di kelas, namun terdapat beberapa batasan. Misalnya, ketika menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran, siswa dan guru pengajar harus mencapai kesepakatan. Artinya, jika guru mengizinkan siswa menggunakan *gadget* di kelas untuk mencari informasi di internet, menjawab pertanyaan, menggunakan sebagai media pembelajaran, dan sebagainya, siswa harus menggunakannya sesuai dengan kesepakatan awal.

Menurut Mujib, *gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, jika seorang siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget* siswa akan sering menggunakan internet dalam belajar dan akan mendapatkan hasil belajar yang ingin dicapai.⁸ Menurut Doni Harfiyanto, dalam jurnal penelitiannya, penggunaan *gadget* bagaimanapun memiliki dampak positif tergantung bagaimana masing-masing dari siswa memaknai penggunaan

⁷ Chandra Anugrah Putra, "Pemanfaatan Teknologi *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran," *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 2 (August 18, 2017): 1–10, <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>.

⁸ Dian Kurniawati, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Siswa," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 1 (May 2, 2020): 78–84, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>.

gadget itu sendiri, mempermudah siswa berkomunikasi adalah salah satunya. Selain itu, pemanfaatan teknologi di dalam kelas dapat mendukung media pembelajaran siswa dengan menerapkan model pembelajaran seperti menonton video, membuat powerpoint, menjawab pertanyaan Quizizz, dan aktivitas lain yang membutuhkan teknologi. *Gadget* tidak selalu berdampak buruk dalam penggunaannya, terutama bagi siswa sekolah, sehingga penting untuk diimbangi dengan regulasi yang berlaku.⁹

Di MAN 1 Trenggalek memberikan ketentuan bagi siswa yaitu dapat membawa *gadget* guna dapat dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas. Jenis atau bentuk tablet yang diperbolehkan yaitu berupa handphone, laptop, tablet, dan jenis lainnya. MAN 1 Trenggalek adalah sekolah yang terletak ditengah-tengah kota Kab. Trenggalek, sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah berbasis islam (Kemenag) yang paling banyak diminati oleh masyarakat. Hampir seluruh siswa-siswi di MAN 1 Trenggalek yang membawa *gadget* ke sekolah, pada jenjang sekolah menengah keatas ini penggunaan *gadget* dalam kelas memang sering diperlukan guna sebagai penunjang pemanfaatangkat pembelajaran. Penggunaan *gadget* dalam kelas tentunya harus ada kesepakatan antara guru dengan siswa. Meskipun di sekolah diperbolehkan membawa *gadget*, tidak semua guru mengizinkan siswa mengoperasikan *gadget* dalam proses pembelajaran dalam kelas.

Khususnya pada kelas mata pelajaran sosiologi siswa diperbolehkan mengakses *gadget* didalam kelas. Hal tersebut tentu juga ada kesepakatan antara guru dengan siswa. Pemanfaatan *gadget* dalam hal ini sangat

⁹ Doni Harfiyanto, Cahyo Budi Utomo, and Tjaturahono Budi, "POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA PENGGUNA *GADGET* DI SMA N 1 SEMARANG," 2015.

mendukung proses pembelajaran yang terjadi, bagaimana tidak? bisa dilihat sosiologi merupakan salah satu pelajaran yang didalamnya terdapat banyak sekali pendapat para ahli dikemukakan serta kosa kata yang menggunakan bahasa asing serta materi yang cukup banyak. Siswa dapat menggunakan *gadget* untuk mengetahui maksud dari kosa kata yang sulit dipahami serta materi tambahan yang tidak tersedia didalam buku. Faktor usia guru juga mempengaruhi kelas dalam penyampaian materi. Guru lebih sering memberikan intruksi kepada siswa agar mereka bisa mencari lebih banyak materi diinternet untuk mereka pelajari bersama didalam kelas.

Pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) memang wajar dan bahkan hampir seluruh Sekolah Menengah Atas di Indonesia ini memperbolehkan siswanya untuk membawa *gadget* ke sekolah, hal tersebut bukan tanpa alasan melainkan karena kebutuhan yang dibutuhkan oleh para siswa terutama dalam proses pembelajaran di kelas yang menjadi salah satu alasan diperbolehkannya. Pemanfaatan yang dihasilkan oleh penggunaan *gadget* di sekolah ini tergantung dari masing-masing sekolah membuat ketentuan yang memuat penggunaan *gadget* didalam kelas serta di lingkungan sekolah, selain itu juga tergantung dari masing-masing individu bagaimana cara mengontrol diri mereka untuk menggunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Penggunaan Gadget Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Man 1 Trenggalek*".

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana ketentuan penggunaan *gadget* dalam kelas di MAN 1 Trenggalek ?
2. Bagaimana pemanfaatan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek ?
3. Bagaimana monitoring dan evaluasi penggunaan *gadget* dalam kelas di MAN 1 Trenggalek?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk memberikan bukti empiris tentang ketentuan penggunaan *gadget* dalam kelas di MAN 1 Trenggalek.
2. Untuk memberikan bukti empiris tentang pemanfaatan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek.
3. Untuk memberikan bukti empiris tentang monitoring dan evaluasi penggunaan *gadget* dalam kelas di MAN 1 Trenggalek.

D. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang diharapkan sebagai hasil dari penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Bagi penulis

Sebagai pengalaman untuk menulis penelitian skripsi.

2. Bagi pembaca atau publik

Sebagai wawasan atau pedoman pembaca untuk mengetahui pentingnya pemanfaatan *gadget* dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti lainnya

Digunakan sebagai sumber atau tolok ukur oleh lebih banyak penelitian di masa depan

E. Orinialitas Penelitian

Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Untuk menghindari dilakukannya penelitian yang sama dua kali, orisinalitas penelitian menonjolkan perbedaan dan persamaan bidang studi yang diteliti antara peneliti dengan peneliti sebelumnya. Jadi, akan jelas objek mana yang bisa memberi tahu peneliti saat ini dari mereka yang datang sebelum mereka.

Orisinalitas ini, penemuan perbedaan dan persamaan yang diperoleh penelitian ini akan disajikan dalam bentuk tabel agar lebih mudah dipahami. Beberapa peneliti sebelumnya yang terkait dengan peneliti saat ini, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama peneliti, judul peneliti, dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Putri pratiwi indraswari, Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa Sma Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar, Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makasar, 2019	Fokus penelitian sama-sama tentang penggunaan <i>gadget</i> oleh Siswa	Fokus penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku belajar siswa	Fokus penelitian penggunaan <i>gadget</i> dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi
2.	Diah Nuril Azizah, M. Syafiq Humaisy, Ketentuan Sekolah Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Pembelajaran IPS Terpadu, jurnal ilmiah: <i>journal of social science and education</i> , IAIN Ponorogo, 2020	Fokus penelitian sama-sama tentang penggunaan <i>gadget</i> dalam pembelajaran IPS	Fokus penggunaan <i>gadget</i> terhadap penggunaan <i>gadget</i> dalam pembelajaran IPS Terpadu, lokasi penelitian di SMP Ma'arif 1 Ponorogo.	
3.	Hadijah, Pemanfaatan <i>Gadget</i> pada Pembelajaran Biologi di	Fokus penelitian sama-sama	Fokus penggunaan <i>gadget</i> pada	

	SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat, Jurnal kajian pendidikan islam, 2020.	tentang pemanfaatan <i>gadget</i> dalam pembelajaran	pembelajaran biologi
4.	Ima nugrah aini, Analisis Penggunaan <i>Gadget</i> Dalam Mendukung Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Ips Sma Muhammadiyah (Plus) Salatiga, Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019.	Fokus penelitian sama-sama meneliti tentang penggunaan <i>gadget</i> dalam mendukung kegiatan belajar siswa, subyek jenjang SMA	Fokus pada mata pelajaran Ekonomi

Dampak Pemanfaatan Elektronik Terhadap Perilaku Belajar Siswa SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar telah menjadi bahan penelitian terdahulu oleh Putri Pratiwi Indraswari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh menguntungkan dan merugikan dari teknologi terhadap perilaku belajar siswa SMA Rama Sejahtera. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Peneliti sebagai instrumen penelitian utama memerlukan bantuan alat pendukung seperti pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data dari sumber informasi. Penelitian lapangan, atau teknik pengumpulan data, digunakan dalam penelitian ini oleh peneliti untuk mengumpulkan data tentang objek secara langsung di lokasi penelitian atau di lapangan. Dari hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan *gadget* menimbulkan dampak negatif dan dampak positif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa.

Dalam kajiannya yang berjudul *Ketentuan Sekolah tentang Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran IPS Terpadu*, Diah Nuril Azizah dan M Syafiq Humaisy berupaya memahami bagaimana teknologi digunakan di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo dan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan teknologi tersebut. diatur oleh ketentuan sekolah. Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan analisis induktif sebagai teknik analisis data, dan merupakan jenis penelitian studi kasus. Dengan menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara, data dikumpulkan. Triangulasi teknis dan sumber adalah metode yang digunakan untuk memverifikasi keakuratan data Metode Miles dan Huberman digunakan untuk analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengintegrasikan *gadget* dalam pembelajaran IPS di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo adalah cara yang bagus untuk membantu siswa memahami konsep IPS yang mungkin belum sepenuhnya mereka pahami. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPS Terpadu juga dipraktikkan di kelas, meskipun lebih jarang. Guru yang mengajar juga mengawasi siswa yang menggunakan teknologi di kelas, dan jika siswa melanggar hal diluar kesepakatan, konsekuensi yang ditetapkan diterapkan.

Selain itu, Hadijah melakukan penelitian di SMAN 1 Tanjung Jabung Barat berjudul “Pemanfaatan *Gadget* dalam Pembelajaran Biologi”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *gadget* digunakan dalam pembelajaran biologi di SMA Negeri 1 Tanjung Barat. Hasil penelitian ini yaitu, menggunakan *gadget* untuk mempelajari biologi sel dapat menghasilkan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan. *Gadget* tidak

hanya meningkatkan aktivitas belajar tetapi juga bermanfaat bagi pertumbuhan siswa dengan membuat pengumpulan informasi lebih cepat dan mudah, membina persahabatan yang lebih kuat, dan menumbuhkan kreativitas.

Ima Nugrah Aini melakukan penelitian di SMA Muhammadiyah (Plus) Salatiga yang berjudul “ Analisis Penggunaan *Gadget* Dalam Mendukung Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Ips Sma Muhammadiyah (Plus) Salatiga”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisa penggunaan *gadget* dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran ekonomi. Hasil dari penelitian ini yaitu, menunjukkan bahwa enam siswa dan satu guru sudah menggunakan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran dan sumber belajar. Adapun dampak penggunaan dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa terdapat beberapa hal, meliputi siswa mempunyai rasa percaya diri, tanggung jawab, kreativitas dan inovasi. Penggunaan *gadget* lebih efektif dan efisien untuk guru dan siswa sehingga sangat membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang lainnya yaitu membahas tentang pemanfaatan *gadget* didalam kelas, terutama pada mata pelajaran sosiologi. Beberapa peneliti yang lain tidak secara spesifik membahas penggunaan *gadget* didalam kelas. Dengan demikian maka dapat memberikan informasi kepada pembaca bahwa *gadget* memberikan dampak positif bagi pembelajaran siswa didalam kelas.

F. Definisi Istilah

1. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* yaitu keinginan yang timbul dari dalam diri seseorang untuk menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai kebutuhannya, yang dilakukan oleh siswa-siswi MAN 1 Trenggalek dalam pembelajaran Sosiologi.

2. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

3. Sosiologi

Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang aspek dalam masyarakat serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia, dalam hal ini mata pelajaran sosiologi menjadi topik penelitian tepatnya pada kelas XI IPS 3 semester 2 di MAN 1 Trenggalek.

G. Sistematika Pembahasan

Agar pembahasan ini terstruktur secara sistematis, Sehingga pembaca dapat dengan mudah mengikuti perkembangan penelitian ini dan mendapatkan pemahaman yang jelas tentang keseluruhan strukturnya. Secara umum peneliti akan menjabarkan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I :	Bab I ini adalah kerangka dasar yang mencakup
Pendahuluan	informasi latar belakang, fokus penelitian, tujuan,

manfaat, dan orisinalitas serta definisi istilah dan struktur diskusi.

- BAB II :** Bab II Bentuknya berupa kumpulan kajian teori yang dapat dijadikan landasan untuk menyajikan data yang berkaitan dengan rumusan masalah sekaligus sebagai pedoman analisis saat membahas objek penelitian.
- BAB III :** Bab III Teknik yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data dan menganalisis data yang sudah ada dibahas dalam bab ini. Dalam hal ini, metodenya meliputi pendekatan dan jenis penelitian, keberadaan dan lokasi peneliti, sumber data, metode pengumpulan data, analisis data, konfirmasi kebenaran temuan, dan tahapan penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

TI (*Technology Information*), juga dikenal sebagai Teknologi Informasi dalam bahasa Indonesia, adalah ungkapan umum yang digunakan untuk menggambarkan teknologi apa pun yang memungkinkan individu untuk mengubah, menyimpan, mengirimkan, dan berbagi informasi. Teknologi informasi ini menggabungkan perhitungan dan tautan berkecepatan tinggi untuk memproses data, ucapan, dan video. Contoh teknologi informasi yaitu *gadget* yang termasuk dalam laptop, PC, dan ponsel.

Menurut Osland Cvano, bahwa "*Gadget* adalah istilah bahasa Inggris yang mendefinisikan pemanfaatangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus.". Sedangkan Rayner berpendapat, bahwa "istilah *gadget* adalah sebuah benda dengan karakteristik yang unik, memiliki sebuah unit dengan performa tinggi dan berkaitan dengan ukuran dan biaya". Salah satu ciri yang membedakan *gadget* dari pemanfaatangkat elektronik lainnya adalah komponen "kebaruannya". Artinya pemanfaatangkat-

pemanfaatangkat baru dengan teknologi terkini terus bermunculan, membuat keberadaan manusia semakin berharga.¹⁰

Menurut Kuncoro, *Gadget* adalah fitur berteknologi tinggi. *Gadget* juga merupakan alat atau peralatan dengan fungsi bermanfaat tertentu yang biasanya ditambahkan ke sesuatu yang baru. Kehadiran teknologi memiliki dampak yang positif dan negatif.¹¹ *Gadget* juga merupakan sebuah instrumen yang memiliki tujuan serta fungsi praktis spesifik dan update, wajar jika *gadget* yang tentu sudah modern sangat digemari baik oleh anak muda maupun orang dewasa.

Anak-anak dan remaja saat ini banyak menggunakan *gadget*, antara lain smartphone, komputer, dan tablet PC. *Gadget* pada zaman sekarang ini sangat mudah untuk ditemukan, hampir setiap kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Sejak dibukanya pasar bebas dunia tahun 2008, Indonesia menjadi salah satu sasaran utama untuk peredaran produk-produk elektronik khususnya *gadget*. Peredaran *gadget* dimulai dari anak-anak dan remaja usia awal (usia 10-15 tahun), remaja akhir (usia 16-21 tahun) hingga dewasa (usia 22 tahun keatas).¹²

¹⁰ Aisyah Anggraeni, "PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL PARA SISWA SMA," no. 1 (2018): 66.

¹¹ Kartika Marikhana, "Dampak Media Sosial (Facebook) dan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar," no. 1 (2018): 63.

¹² Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (June 10, 2017): 1, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.

Pada dasarnya tujuan *gadget* adalah untuk memudahkan penggunaan media komunikasi oleh penggunanya. Menurut Lasswell yang dikutip oleh Chusnul Khotimah, komunikasi adalah suatu proses yang memperjelas siapa mengatakan apa, melalui saluran apa, kepada siapa, dan dengan hasil apa. Berdasarkan pemahaman ini, *gadget* berfungsi sebagai alat komunikasi yang memenuhi kebutuhan.

Herbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang mengemukakan teori *uses and gratification*. Menurut teori ini, masyarakat secara aktif memilih dan mengkonsumsi media. Dengan kata lain, orang yang menggunakan media secara aktif berpartisipasi dalam komunikasi. Dengan demikian, pengguna *gadget* adalah orang yang menggunakan dan memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhan.

Gadget berbeda dari pemanfaatangkat elektronik lain karena didalam komponennya selalu mengalami "pembaharuan" secara terus menerus. Di sini, kebaharuan mengacu bahwa *gadget* selalu menyediakan dan menampilkan fitur-fitur terbaru, yang memudahkan orang untuk memenuhi kebutuhan dasarnya dengan cara yang lebih efisien. Fitur *gadget* biasanya berupa: internet, kamera, telepon, sms, email, wifi, hotspot, game, Mp3, dan video.

Masyarakat pada umumnya menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi, mencari informasi, atau hanya untuk hiburan semata. Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima pesan,

panggilan dari anggota keluarga atau teman mereka sendiri. Tidak hanya membantu dalam kehidupan sehari-hari, *Gadget* juga dapat membantu mengisi waktu luang atau free time yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk mengekspresikan kreativitas dengan berbagai fitur kompleks di dalamnya. Oleh karena itu, *gadget* tentu memberikan pengaruh positif terhadap pengguna tertentu yang memanfaatkannya dengan baik.

Secara tidak langsung, *gadget* adalah kebutuhan akan tuntutan yang mendasar. Media sosial merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap meluasnya penggunaan *gadget*. Hal tersebut karena media sosial digunakan untuk berkomunikasi dengan semua orang, hal itu menjadikan *gadget* semakin banyak digemari dari kalangan berbagai kelompok. Tak terkecuali dalam proses dunia pendidikan yang menyampaikan materi kepada peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas, banyak pendidik di ranah pendidikan yang menggunakan teknologi *gadget*. Apalagi saat ini *gadget* memiliki beragam fitur dan aplikasi yang mendorong siswa untuk lebih kreatif dan praktis dalam pembelajarannya.¹³

Gadget dengan beragam jenis merk sudah berevolusi dengan sangat cepat dan pesat yang mampu menjadikan barang ini menarik untuk dimiliki. Berbagai jenis *gadget* diantaranya seperti smartphone, laptop, tablet, iPad. Diantara jenis-jenis yang telah

¹³ Erdianto Kartika Wilanjaya, "PERKEMBANGAN *GADGET* DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENDIDIKAN DI INDONESIA *GADGET* DEVELOPMENT AND ITS IMPACT ON EDUCATION IN INDONESIA," n.d., 32.

disebutkan tadi tentunya didalamnya juga muncul berbagai merk, Dari berbagai merk tersebut tentunya dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang semakin kesini semakin berkembang seiring dengan berkembangnya dunia modern yang akhirnya membantu manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sekarang ini seiring dengan kemajuan teknologi masyarakat sangat mengupdate dan merespon perkembangan *gadget*, meskipun belum tentu masyarakat pengguna *gadget* memanfaatkan secara menyeluruh dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini Allah gambarkan untuk kita jadikan bahan pembelajaran dan motivasi dalam menguasai berbagai cabang ilmu. Firman Allah yang berkaitan tentang teknologi di antaranya dalam surat al-Anbiya 80-81 :

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَكُمْ لِتُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ , وَلِسُلَيْمَانَ الرِّيحَ
عَاصِفَةً تَجْرِي بِأَمْرِ إِلَى الْأَرْضِ الَّتِي بَارَكْنَا فِيهَا وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ عَالِمِينَ

Artinya : “ Dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam pemanfaatannya; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah), “Dan (telah Kami tundukkan) untuk Sulaiman angin yang sangat kencang tiupannya yang berhembus dengan perintahnya ke negeri yang kami telah memberkatinya. Dan adalah Kami Maha Mengetahui segala sesuatu.”

Menurut ayat ini, Allah SWT memberi tahu Nabi Daud tentang pembuatan alat pelindung diri siap berpemanfaatang. Kita bisa menyaksikan evolusi pembuatan baju zirah yang

dirancang khusus untuk pasukan dalam pemanfaatan yang mereka hadapi, baik itu berupa topi besi, rompi antipeluru, dan lain sebagainya, dari pelajaran yang Allah ajarkan kepada Nabi Daud. Hal ini adalah perkembangan teknologi yang telah ada selama beberapa generasi. Allah memerintahkan nabi-Nya. Umat Islam yang memiliki pengaruh terbesar dalam sains dan teknologi Banyak individu dan ilmuwan dalam Islam yang terkenal di zaman Nabi, dan bahkan hingga hari ini, penemuan mereka masih digunakan.¹⁴

Ilmu pengetahuan dan teknologi dikembangkan atas nama Allah SWT, yang menandakan bahwa kita tidak memajukan diri atau harta benda kita melalui kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kerangka berpikir atau paradigma tersebut, diharapkan bahwa ketika mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia akan terbebas dari godaan aspirasi materialistis. Namun bukan berarti kita tidak bisa menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menjelajahi kehidupan dunia. Prinsip ini menyatakan bahwa kita tidak boleh hanya mementingkan hal-hal materi seperti kekayaan dan ketenaran ketika mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi.

¹⁴ Asep Saepi, "TEKNOLOGI DALAM AL-QUR'AN," n.d., 3–4.

b. Tujuan Gadget

Ada beberapa alasan mengapa seseorang bisa menggunakan *gadget*, seperti untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik lokal maupun luar negeri, dan sebagai sumber ilmu.¹⁵ Jarak yang jauh dapat dipersingkat dengan *gadget*, memungkinkan banyak orang untuk berkomunikasi sekaligus. Dengan penggunaan berbagai fasilitas layanan yang ditawarkan oleh *gadget*, *gadget* memfasilitasi komunikasi antar individu bahkan antar kelompok. Sekarang ini *gadget* sudah jauh berbeda tidak seperti dulu yang masing menggunakan kabel untuk berkomunikasi. Perkembangan *gadget* tidak pernah berhenti dan tidak akan pernah berhenti. Teknologi dan desain serta kualitas produk sangat erat kaitannya sehingga orang tidak akan bosan dengan teknologi yang terus berkembang.

c. Pemanfaatan Gadget Sebagai Sumber Belajar

Menurut Dageng, sumber belajar adalah segala sesuatu yang berwujud benda dan orang yang dapat menunjang belajar sehingga mencakup semua sumber yang mungkin dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar agar terjadi perilaku belajar. Menurut Januszewski dan Molenda, sumber belajar adalah semua sumber termasuk pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar yang dapat dipergunakan peserta didik baik secara sendiri – sendiri maupun dalam bentuk gabungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja

¹⁵ “File.Pdf,” n.d.

belajar. Menurut Seels dan Richey, sumber belajar adalah segala sumber pendukung untuk kegiatan belajar, termasuk sistem pendukung dan materi serta lingkungan pembelajaran.¹⁶ Kesimpulannya yaitu sumber belajar merupakan segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar dan tidak hanya ditemukan dalam lingkup sekolah. selain itu, sumber belajar dapat berupa hal yang dimanfaatkan atau dirancang khusus untuk kebutuhan pendidikan. *Gadget* merupakan salah satu sumber belajar yang dimanfaatkan untuk kegiatan belajar.¹⁷

Saat ini telah diciptakan beberapa *gadget* edukasi yang bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran. Penggunaan *gadget* di kelas seperti laptop, Handphone, ppointer laser, whiteboard interaktif, SmartBoard, dan pemanfaatangkat elektronik digital lainnya mendorong dan memotivasi guru untuk membuat pelajaran interaktif.¹⁸

Gadget berkaitan dengan media berbasis ICT, oleh sebab itu biasanya terhubung dengan internet. Guru dapat memanfaatkan *gadget* sebagai sumber belajar bagi siswa, seperti laptop dan internet untuk mencari bahan belajar tambahan, dan mempermudah dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, penggunaan hp yang berkamera

¹⁶ "PENGUNAAN *GADGET* SEBAGAI SUMBER BELAJAR MEMPENGAR.Pdf," n.d.

¹⁷ Adi Wicaksono, "PENERAPAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) UNTUK MENGUKUR MINAT PENGGUNAAN *GADGET* SEBAGAI SUMBER BELAJAR," n.d.

¹⁸ Nur Kholifahtul Masrurroh, "PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS IX DI MTSN 06 MADIUN TAHUN AJARAN 2020/2021 SKRIPSI," n.d.

dapat dimanfaatkan bagi siswa untuk memotret slide atau tulisan yang dipaparkan oleh guru, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan mudan lancar. Handphone juga bermanfaat sebagai alat perekam suara atau video, sehingga siswa dapat merekam guru saat mengajar guna sebagai arsip belajar mahasiswa. Kekurangan materi yang ada dibuku dapat menjadi pendukung siswa dalam memanfaatkan *gadget* sebagai sumber belajar. Pada abad 21 *gadget* sudah menjadi sumber belajar bagi para pelajar terutama dikalangan siswa menengah atas-mahasiswa, hampir keseluruhan mengenai pelajaran semuda sudah tersedia didalam *gadget*.¹⁹

Adapun ada tiga klasifiaksi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. a) Penggunaan *gadget* dapat sebagai tambahan dalam pembelajaran, yaitu jika siswa mencari informasi tambahahan selain dari guru. b) penggunaan *gadget* sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran, yaitu jika siswa mempermudah dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran. c) Penggunaan *gadget* sebagai alternatif pendukung pembelajaran, yaitu saat guru tidak dapat masuk kelas, dosen memberikan modul atau bahan belajar yang diunduh.²⁰

¹⁹ Hastri Rosiyanti and Rahmita Nurul Muthmainnah, "PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DASAR," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 4, no. 1 (June 30, 2018): 25, <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>.

²⁰ Ibid.hal 31

Indikator sumber belajar melalui *gadget* dapat dilihat sebagai berikut:

1) Belajar sendiri secara cepat.

Meningkatkan pengetahuan, belajar interaktif, mengembangkan kemampuan dibidang penelitian

2) Memperkaya diri

Meningkatkan komunikasi dengan siswa lain (ketua kelas/PJ) guna meningkatkan kepekaan akan pembelajaran mata pelajaran tersebut.

3) Sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan.

Mendapatkan informasi tentang ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi lainnya.

Morrison dan Kemp mengatakan bahwa sumber belajar yang ada agar dapat difungsikan dan dimanfaatkan dengan sebaikbaiknya dalam pembelajaran. Berikut ini klasifikasi fungsi dari sumber belajar untuk:

1. Meningkatkan produktivitas pembelajaran.

2. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual.

3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran.

4. Lebih memantapkan pembelajaran.²¹

²¹ Supriadi Supriadi, "PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN," *Lantanida Journal* 3, no. 2 (September 15, 2017): 128, <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>.

d. Jenis dan Karakteristik *Gadget*

Iphone, Android, Ipad, dan Tablet PC adalah contoh *gadget* modern. Merk *gadget* ini masuk dalam kategori handphone dan sangat nyaman untuk dibawa kemana-mana karena bentuknya yang sangat minimalis dan variatif. Selain model, ada berbagai pemanfaatangkat seperti:

1. *Gadget* USB

USB adalah pemanfaatangkat lain yang cukup berguna yang sangat berguna bagi pengguna yang ingin merekam atau menyimpan hiburan untuk orang lain, terutama untuk anak-anak. Flash disk adalah contoh sebenarnya dari USB.

2. *Gadget* Music

Hampir setiap kalangan masyarakat memiliki *gadget* musik, *Gadget* seperti MP3 player, speaker, atau mungkin handphone.

3. *Gadget* foto

Gadget foto, seperti namanya adalah *gadget* yang berguna untuk mengambil gambar. Penggunaan teknologi mutakhir memastikan bahwa gambar sangat mirip dengan aslinya.

4. *Gadget* pintar

Seperti namanya, *gadget* ini cerdas dan mampu melakukan sejumlah tugas. *Gadget* dalam ini meliputi smartphone, iPad, laptop, dan komputer. Namun dalam skripsi saya, saya mengacu pada smartphone dan laptop sebagai *gadget*nya. Ketika istilah

"*gadget*" digunakan, itu mengacu pada pemanfaatangkat dengan semua kemungkinan aplikasi.

e. Macam-macam Aplikasi *Gadget*

Aplikasi *gadget* masuk dalam fitur yang terdapat pada setiap telpepon gengggam, yang mempermudah pengguna untuk menggunakannya. Aplikasi-aplikasi tersebut:

1. Aplikasi Sosial Media

a. Facebook

Orang-orang dari semua lapisan masyarakat sering memanfaatkan platform jejaring sosial Facebook. Jika dibandingkan dengan jejaring sosial lainnya, Facebook unggul dalam membantu pengguna terhubung kembali dengan teman yang mungkin telah "hilang" atau sudah lama tidak mereka temui. Selain profil pengguna, gambar, dan teman, Facebook kini menawarkan pesan instan, blogging (catatan), agenda atau acara, makanan, dan kemampuan untuk mempublikasikan gambar dan video.

b. Twiter

Platform jejaring sosial yang dikembangkan oleh Jack Dorsey ini cukup khas. Mengenai followers (pengikut) dan following, ini adalah salah satu ciri unik (following) tersebut. Platform media sosial Twitter termasuk dalam kategori microblogging, atau blogging cepat.

c. Instagram

Instagram adalah platform jejaring sosial berbagi foto. Salah satu aspek unik Instagram adalah batas foto persegi, yang sangat berbeda dari rasio aspek standar 16:9 yang digunakan oleh kamera dan mengingatkan pada gambar kotak Instamatic dan Polaroid.

d. WhatsApp

Aplikasi WhatsApp Messenger menawarkan menu yang luas dan menggunakan sedikit memori internal. Kita bisa langsung berkomunikasi dengan orang yang nomor teleponnya ada di kontak mereka dengan memanfaatkan WhatsApp. Mengirim pesan suara juga cukup membantu. Kita juga dapat mentransfer file video, foto, dan musik.

2. Aplikasi Browsing

a. Google

Internet paling sering digunakan sebagai aplikasi pencarian yaitu Google. Google sekarang ini sangat populer dibandingkan saat pertama kali dimunculkan pada tahun 1997, saat itu kurang nyaman bagi pengguna online. Mereka mengandalkan situs web terkenal seperti Yahoo saat mencari sesuatu di internet. Google menjadi semakin kompetitif dari waktu ke waktu, akhirnya mengambil posisi teratas di antara semua mesin pencari. Ada banyak fitur berbeda yang tersedia. Selain mesin pencari, ada banyak

situs web lain yang menawarkan gambar, berita, video, buku, lokasi, blog, diskusi, dan banyak lagi.

b. Yahoo!

Yahoo adalah Mesin pencari digunakan oleh sekitar 90% pengguna internet untuk menemukan sesuatu diinternet. Yahoo! menyediakan pencarian situs web, foto, video, tempat, dan banyak lagi. untuk pengguna internet yang mencari barang tertentu secara online. Tapi sekarang Google telah menggeser posisi yahoo secara signifikan, bahkan sekarang orang tidak lagi tertarik.

3. Aplikasi Belajar

a. Google Classroom

Sejalan dengan lingkungan belajar saat ini, Google Classroom sangat disarankan untuk diterapkan di dunia pendidikan Indonesia. Sebuah program bernama Google Classroom memungkinkan pembentukan kelas online. Selain itu, google classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.²²

b. Kahoot!

Adalah aplikasi online dimana kuis berupa soal-soal tes dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Pemberian poin akan diberikan kepada yang

²² Wiladatus Salamah, “Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran” 4 (2020): 535.

menjawab benar dan peserta didik yang terlibat dalam permainan tersebut akan tertera namanya dalam daftar pemain.²³

f. Pengaruh Positif *Gadget*

Gadget tentu memiliki dampak yang positif apabila digunakan dengan bijak dan tepat. Pengaruh positif penggunaan *gadget* diantaranya yaitu:

1. Mendukung pada aspek akademik

Proses akademik seorang anak atau mahasiswa memang bisa didukung oleh teknologi komunikasi seperti *gadget*. Seorang siswa dapat dengan mudah dan cepat menelusuri materi atau informasi tentang pengetahuan pendidikan menggunakan *gadget*. Kegunaan dan kemampuan beradaptasi kemajuan *gadget* dalam proses pengajaran sudah dikenal luas di kalangan pendidik. Tentunya para pendidik juga mendapatkan manfaat dari inovasi teknologi ini, dan salah satu manfaat tersebut adalah terciptanya media pembelajaran dengan menggunakan *gadget*. Fokus siswa dan hasil belajar di kelas juga dapat dipengaruhi oleh bahan ajar yang digunakan guru selama proses pembelajaran.²⁴

2. Mengurangi tingkat stress

²³ Cahya Kurnia Dewi, "Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan," n.d., 10.

²⁴ Dery Iswidarmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), 39.

Di Sekolah menuntut banyak keseriusan dan konsentrasi, beberapa anak berkomentar bahwa itu sulit. Namun, bermain video game di ponsel cerdas, mengobrol dengan teman di media sosial, atau mengunduh konten yang mereka sukai, seperti musik atau video, dapat meredakan kecemasan atau stres. Sudut pandang ini sejalan dengan temuan para peneliti Amerika di University of Indiana yang mengklaim bahwa penggunaan teknologi dapat meredakan ketegangan.

3. Meningkatkan kemampuan bahasa

Bahasa asing tentu tidak asing dalam penggunaan *gadget*. Ini dapat ditemukan di pengaturan untuk aplikasi dan *gadget* terinstal yang menggunakan berbagai bahasa asing. Oleh karena itu, pengguna perlu membaca informasi dengan benar.

4. Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi baru

Seorang anak atau pelajar yang menggunakan *gadget* pasti akan mengikuti kemajuan teknologi terkini. Misalnya, mereka akan tertarik untuk mengikuti perkembangan produk *gadget* baru.

5. Meningkatkan keterampilan sistematis

Seorang anak atau siswa yang menggunakan pemanfaatan *gadget* pasti akan mengikuti perkembangan tren teknologi yang terus berkembang. Mereka mungkin tertarik untuk mengikuti perkembangan *gadget* baru, misalnya.²⁵

²⁵ Mohammad Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Graha Indonesia, n.d.), 15.

g. Pengaruh Negatif *Gadget*

1. Kesehatan terganggu

Anak-anak yang kecanduan *gadget* tanpa pengawasan kedua orang tuanya dapat mengalami sakit kepala dan ketegangan pada area kelopak mata jika *gadget* digunakan terus menerus untuk fokus pada tulisan di *gadget* atau laptop sehingga otot pada mata cenderung bekerja lebih keras. Ini akan mengganggu siklus tidurnya. Tangan anak, terutama bagian jari, biasanya akan cepat lelah jika sering menggunakan *gadget*.

2. Menjadi pribadi introvert

Seorang anak yang berjuang melawan kecanduan *gadget* pasti akan percaya bahwa perangkatnya memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-harinya. Saat pemanfaatannya diambil dari mereka, mereka akan mengalami kecemasan. Sebagian besar waktu akan dihabiskan untuk bermain dengan elektronik. Tentu, hal ini akan menghambat waktu yang dihabiskan bersama keluarga, teman, dan masyarakat luas. Seorang anak yang hanya fokus pada *gadgetnya* dan tidak pada lingkungan terdekatnya pada akhirnya akan kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain atau berkomunikasi secara sehat.

3. Pudarnya kreativitas

Siswa saat ini cenderung kurang imajinatif karena *gadget*. Hal ini sebagai ilustrasi, bagaimana ketika siswa

diberikan tugas, mereka hanya perlu mencari di internet untuk menemukan jawaban atas pertanyaan tanpa terlebih dahulu membaca teks yang ditugaskan. Meski dianggap lebih hemat waktu dan praktis, hal itu jelas mengancam kreativitas siswa.

4. Sulit berkonsentrasi pada dunia nyata

Anak-anak yang kecanduan *gadget* kesayangannya akan mudah bosan, khawatir, dan geram ketika direnggut darinya. Seorang anak akan lebih senang dan lebih senang menggunakan *gadget* sendiri jika ia merasa nyaman menggunakannya. Akibatnya, anak-anak akan berjuang untuk berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata, berteman, dan bermain dengan teman sebayanya.

5. Ancaman cyberbullying

Cyberbullying adalah jenis pelecehan online atau intimidasi. Pengawasan orang tua diperlukan ketika anak di bawah usia 18 tahun menggunakan elektronik, terutama saat memanfaatkan media sosial. Siapapun bebas mengutarakan pendapatnya di media sosial, meskipun dalam bentuk teks tertulis, namun tidak meniadakan perlunya etika ketika melakukannya.²⁶

h. Teori Uses and Gratification

Teori *uses and gratification* merupakan pengembangan dari teori atau model jarum hipodermik. Teori ini

²⁶ Iswidarmanjaya, *Ibid*, 15.

diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communication : Current Perspectives on Gratification Research..* Menurut teori ini, mereka yang memanfaatkan media secara aktif memilih dan mengkonsumsinya. Dalam upaya memuaskan keinginannya, konsumen media mencari sumber media terbesar. Dengan kata lain, penggunaan dan kepuasan mengandaikan bahwa pengguna memiliki pilihan lain untuk memenuhi persyaratan.²⁷

Teori ini, menurut Elihu Katz dan Herbert Blumer, melihat akar tuntutan psikologis dan sosial yang menimbulkan keinginan media tertentu. Inilah yang menghasilkan pemenuhan permintaan dan efek lainnya, serta pola ekspos atau partisipasi media yang berbeda dalam aktivitas lain.²⁸ Ada 5 asumsi dasar yang menjadi inti gagasan teori penggunaan dan kepuasan, yaitu:

1. Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuan.
2. Inisiatif dalam menghubungkan kebutuhan akan kepuasan terhadap pilihan media tertentu bergantung pada anggota khalayak.

²⁷ Deddy Mulyana, *Ilmu komunikasi suatu pengantar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).

²⁸ Puji Rianto, "MEDIA BARU, VISI KHALAYAK AKTIF DAN URGENSI LITERASI MEDIA," *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia* 1, no. 2 (December 11, 2016): 90, <https://doi.org/10.25008/jkiski.v1i2.54>.

3. Media berkompetisi dengan sumber kebutuhan lain.
4. Orang memiliki kesadaran diri yang cukup akan penggunaan media mereka, minat, motif, sehingga dapat memberikan gambaran yang akurat pada peneliti.
5. Keputusan pada nilai mengenai bagaimana khalayak menghubungkan kebutuhannya dengan media atau isi tertentu seharusnya ditunda.²⁹

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan didalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses pembelajaran berjalan lancar, bermoral, dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.³⁰

²⁹ *Ibid*

³⁰ Oemar Hamalik, *Proses belajar mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Menurut teori belajar siswa, hal yang amat sangat penting ialah kemampuan individu untuk mengambil sari informasi dari tingkah laku orang lain, memustikan tingkah laku mana yang akan diambil. Teori belajar sosial Bandura oleh Albert. Bandura berusaha menjelaskan hal belajar dalam latar yang wajar. Asumsi yang menjadi dasar teori ini bahwa belajar memberikan makna:

1. Hakikat belajar dalam latar alami
2. Hubungan belajar dengan lingkungan³¹

Pandangan Islam tentang pendidikan menjawab semua kebutuhan, termasuk kebutuhan jasmani dan rohani, secara seimbang dan memperhatikan faktor psikologis secara dikotomis. Gagasan inilah yang sebenarnya memunculkan gagasan dan dzikir satu arah dan menegakkan harkat dan martabat manusia, baik

³¹ Herly Jeanette Lesilolo, "PENERAPAN TEORI BELAJAR SOSIAL ALBERT BANDURA DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH," *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* 4, no. 2 (June 18, 2019): 186–202, <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>.

sebagai makhluk sosial, spiritual, maupun individu. sehingga tujuan untuk memahami bagaimana mengangkat manusia ke tingkat tertinggi dapat tercapai. Manusia memiliki potensi bawaan sejak lahir yang harus terus menerus dikembangkan. Metode utama untuk mengembangkannya adalah belajar. Islam telah memberikan penjelasan yang rinci dan operasional tentang proses pembelajaran, termasuk bagaimana fungsi sistem memori pikiran dan bagaimana memperoleh pengetahuan dan keterampilan.³²

Islam dengan sangat jelas menekankan pentingnya fungsi kognitif (akademik) dan indrawi (perasa) sebagai sarana pembelajaran yang sangat penting. Al-Qur'an memuat beberapa ayat yang baik secara langsung maupun tidak langsung menyerukan untuk dipelajari guna memajukan ilmu pengetahuan.³³

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-Alaq ayat 1-5:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۖ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۖ الَّذِي عَلَّمَ اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۗ
بِالْقَلَمِ ۗ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan”. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan pemanfaatan kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Q.S Al Alaq 1-5).

Sangat jelas bagaimana Surah Al-Alaq berhubungan dengan gagasan bahwa manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai

³² Murni Ramli, “Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Magetan,” n.d.

³³ “Buku Psikologi Belajar.Pdf,” n.d.

mahluk sempurna dengan kemampuan yang luar biasa, terutama akal. Sebagaimana dinyatakan di awal Surat Al-Alaq, Allah memerintahkan manusia untuk menggunakan akal nya seefektif mungkin. Iqra jika diartikan memiliki arti yang sangat luas; setidaknya, dapat dipahami isinya untuk memberikan metode mendasar dalam mendidik orang dengan mengembangkan kapasitas intelektual mereka sendiri.³⁴

b. Pembelajaran yang Efektif

Pembelajaran yang efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, perlengkapan, dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³⁵

Dan pembelajaran efektif memiliki tujuan yang telah dirumuskan berhasil guna diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran efektif dapat tercapai jika mampu memberikan pengalaman baru, membentuk kompetensi peserta didik dan menghantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Guru harus mampu merancang dan mengelola pembelajaran dengan metode atau model yang tepat.

³⁴ Ahmad Islahud Daroini, "TAFSIR AYAT PENDIDIKAN DALAM Q.S. AL-'ALAQ AYAT 1-5 MENURUT QURAIISH SHIHAB SKRIPSI," n.d., 43.

³⁵ "nal Education and development," 2020.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dengan pendekatan pemecahan masalah lebih baik dari siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada tingkatan tertentu. Ketuntasan belajar siswa hendaknya disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

Apabila kegiatan pembelajaran berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka kegiatan tersebut dianggap efektif. Penipuan tujuan, serta persiapan, perencanaan, dan pelaksanaan godaan tujuan, adalah tema konstan dalam latihan pembelajaran. Seorang siswa dikatakan telah melalui proses belajar jika terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dan seterusnya. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan proses belajar yang terus-menerus pada siswa.

Menurut Gagne, belajar harus mampu menghasilkan proses kognitif dan peristiwa belajar.³⁶ Urutan peristiwa berikut merupakan peristiwa pembelajaran (instructional event): (1) menimbulkan minat dan memusatkan perhatian agar siswa siap menerima pelajaran, (2) mengkomunikasikan tujuan pembelajaran agar siswa memahami apa yang diharapkan dalam pembelajaran, (3) mengingat kembali konsep atau prinsip yang dipelajari sebelumnya yang menjadi prasyarat, (4) menyampaikan materi

³⁶ Bambang Warsita, "TEORI BELAJAR ROBERT M. GAGNE DAN IMPLIKASINYA PADA PENTINGNYA PUSAT SUMBER BELAJAR," *Jurnal Teknodik*, August 30, 2018, 064–078, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>.

pembelajaran, (5) memberikan bimbingan atau pedoman pembelajaran, (6) menghasilkan kinerja (merespons) siswa, (7) memberikan umpan balik tentang ketepatan pelaksanaan tugas (reinforcement), dan (8) mengukur pembelajaran siswa.³⁷

c. Ciri-ciri Pembelajaran yang Efektif

Menurut Eggen & Kauchak, ada beberapa ciri pembelajaran yang efektif, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan- kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang di temukan.
2. Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran.
3. Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya di dasarkan pada pengkajian.
4. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntutan kepada peserta didik dalam menganalisa informasi.
5. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.
6. Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru³⁸

³⁷ Warsita.

³⁸ Erwin Putera Permana, "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran

Dalam pembelajaran ada beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan sistem pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

1. Faktor Guru

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Guru, bagaimanapun, berfungsi sebagai lebih dari sekedar contoh atau panutan bagi siswa yang dia instruksikan selama proses pembelajaran. Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh penggunaan instruktur sebagai mediator (penghubung/perantara) antara informasi dan keterampilan dengan siswa yang membutuhkannya. Karakteristik guru yang erat kaitannya dengan pembelajaran mencakup:

- a) Karakteristik intelektual guru yang meliputi: potential ability (kapasitas ranah cipta bawaan) dan actual ability (kemampuan ranah cipta yang nyata).
- b) Kecakapan ranah karsa guru, seperti: tingkat kefasihan berbicara, tingkat kecermatan menulis dan menerangkan keterampilan-keterampilan lainnya.
- c) Karakteristik ranah rasa guru yang meliputi: tingkat minat, keadaan emosi dan sikap terhadap siswa dan mata pelajaran sendiri, dan sebagainya.

- d) Usia guru yang berhubungan dengan bidang tugas yang diemban, misalnya: pengajaran yang berorientasi pada penanaman budi pekerti akan lebih cocok bila dilakukan oleh guru yang berusia relative lebih tua dari guru-guru lainnya.
- e) Jenis kelamin guru yang berhubungan dengan bidang tugas yang di emban, umpamanya: pengajaran bahasa dan kesenian akan lebih pas jika dilakukan oleh wanita, walaupun sebenarnya tidak mutlak.
- f) Kelas sosial guru yang berhubungan dengan minat dan sikap guru terutama terhadap profesinya. Guru berasal dari strata social menengah kebawah relative lebih positif dan bangga menjadi guru dibandingkan dengan guru yang berasal dari strata yang tinggi.³⁹

2. Faktor sarana dan prasarana

Fasilitas termasuk segala sesuatu yang secara langsung berkontribusi pada operasi proses pendidikan yang efisien, seperti bahan pengajaran, alat pengajaran, perlengkapan pendidikan, dan sebagainya. Infrastruktur, di sisi lain, mengacu pada segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendorong tercapainya proses pendidikan, seperti jalan menuju sekolah, lampu sekolah, toilet, dan fasilitas lainnya.

³⁹ Ahmad Syarifuddin, "BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA," no. 01 (2011).

3. Faktor lingkungan

Di lihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor organisasi kelas yang didalam meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran.
- b. Faktor lain dari dimensi lingkungan yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran adalah faktor iklim sosial-psikologis. Maksudnya, keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran.⁴⁰

3. Landasan Teori Belajar Sosiologi

a. Pengertian Sosiologi

Sosiologi adalah ilmu yang mengkaji masyarakat secara keseluruhan dan interaksi antar anggotanya. Sosiologi sangat penting dalam membantu penyelesaian masalah sosial termasuk kemiskinan, konflik antar ras, kenakalan remaja, dan lain-lain. Dalam hal ini, sosiologi lebih menekankan pada identifikasi asal-usul masalah daripada menemukan solusinya. Disinilah pemanfaatan sosiologi, namun pemanfaatanan sosiologi itu sendiri tidak akan terwujud tanpa didasari teori dan pemahaman akan ilmu sosiologi itu sendiri.⁴¹

Menurut Roucek dan Warren, sosiologi adalah studi yang menyelidiki bagaimana orang berinteraksi dalam kelompok.

⁴⁰ *Ibid*

⁴¹ Soerjono Soekanto, *Sosiologi: suatu pengantar*, Ed. 4 (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002).

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi, sosiologi, biasanya dikenal sebagai studi masyarakat, adalah bidang studi yang berfokus pada struktur sosial, proses sosial, dan transformasi sosial. Menurut William F. Ogburn dan Meyer F. Nimkoff, sosiologi adalah ilmu yang mempelajari interaksi sosial dengan fokus pada organisasi sosial.

Definisi sosiologi di atas membawa kita pada kesimpulan bahwa mata pelajaran sosiologi dilihat dari perspektif interaksi sosial. Persepsi sosiologis orang, khususnya gagasan bahwa orang adalah perwujudan dari interaksi sosial dan bahwa proses sosial berkembang dari hubungan antara orang dan kelompok dalam masyarakat untuk menciptakan struktur sosial.

b. Ciri-ciri Sosiologi

1. Bersifat empiris yang berarti berdasarkan observasi terhadap kenyataan dan akal sehat hasilnya tidak spekulatif
2. Teoritis yaitu berusaha menyusun abstraksi dari hasil observasi. Abstraksi yaitu kerangka unsur-unsur yang tersusun secara logis serta bertujuan untuk menjelaskan hubungan-hubungan sebab akibat, sehingga menjadi teori.
3. Kumulatif yaitu teori-teori yang dibentuk atas dasar teori-teori yang sudah ada dalam arti memperbaiki, memperluas serta memperhalus teori-teori yang lama.

4. Non etis yaitu mempersoalkan bukanlah buruk-baiknya fakta tertentu, tetapi tujuannya adalah untuk menjelaskan fakta tersebut secara analisis.⁴²

c. Ruang lingkup Sosiologi

Struktur sosial dapat didefinisikan sebagai pola interaksi sosial yang teratur antara individu atau kelompok dalam suatu masyarakat. Mengapa perlu mengklasifikasikan (mengelompokkan) masyarakat? Kelompok sosial ini terpecah berdasarkan pemanfaatan, keistimewaan, dan kewajiban yang saling mendukung tanpa bertujuan untuk mendiskriminasi. Namun, pemisahan kelompok berdasarkan keragaman etnis, ras, dan budaya seringkali menimbulkan konflik dalam masyarakat sebagai akibat dari proses ini.⁴³

Menurut sosiologi, tujuan struktur sosial dapat mempromosikan integrasi sosial. Untuk menciptakan pola kehidupan komunal yang berjalan harmonis, proses tersebut memerlukan penyesuaian aspek-aspek kehidupan masyarakat yang berbeda satu sama lain.

a. Proses sosial

Setiap interaksi sosial yang terjadi dari waktu ke waktu dengan cara yang memberlangsungkan hubungan perilaku berulang dalam kehidupan masyarakat disebut sebagai proses

⁴² "Pengantar Sosiologi," n.d.

⁴³ Fredian Tonny Nasdian, ed., *Sosiologi Umum*, Cetakan pertama (Jakarta: Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia IPB bekerja sama dengan Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2015), 21.

sosial. Secara umum, ada dua kategori proses sosial: proses sosial asosiatif dan proses sosial disosiatif.

b. Perubahan sosial

Transformasi sosial biasanya dipahami sebagai proses menggerakkan atau memodifikasi tatanan atau struktur masyarakat, termasuk pola pikir, sikap, dan kehidupan sosial, dalam upaya untuk memperbaiki kehidupan seseorang. Dapat disimpulkan bahwa tidak semua perubahan sosial yang terjadi dalam struktur sosial masyarakat mengalami kemajuan, bahkan dapat dikatakan mengalami kemunduran, setelah belajar dari berbagai sudut pandang ahli tentang konsep perubahan sosial. Perubahan sosial yang dikaji disini adalah perubahan sosial yang ditentukan oleh sebab-sebabnya, yaitu perubahan sosial yang direncanakan dan perubahan sosial yang tidak direncanakan.⁴⁴

c. Tipe-tipe lembaga sosial

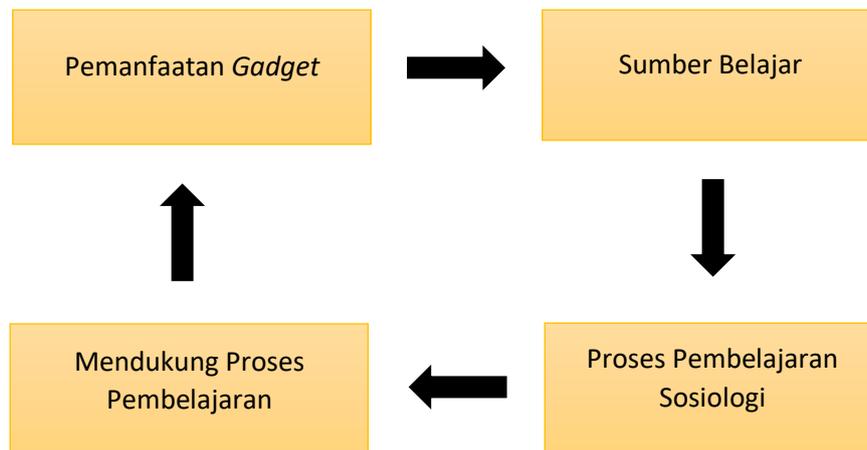
Lembaga sosial adalah sistem aturan atau norma yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan kehidupan manusia baik sosial maupun individu. Keluarga, agama, institusi pendidikan tinggi, ekonomi, budaya, politik, dan kesehatan hanyalah beberapa contoh dari berbagai institusi sosial yang ada di sekitar kita.

⁴⁴ Dr. Prof Damsar, *Pengantar Teori Sosiologi* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015).

4. Kerangka Berpikir

Sebagai landasan berpikir untuk memperkuat sub fokus yang melatar belakangi penelitian ini, kerangka berpikir peneliti memandu proses berpikirnya. Dalam penelitian kualitatif, kerangka teori diperlukan untuk membantu penyelidikan menjadi lebih terfokus secara sempit. Jadi, untuk memperjelas konteks penelitian, teknik, dan penggunaan teori dalam penelitian, diperlukan kerangka kerja untuk menetapkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut. Teori dan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini akan digabungkan dalam penjelasannya. Jika suatu penelitian berkaitan dengan atau berhubungan dengan fokus penelitian, kerangka pemikiran penelitian perlu disajikan.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono, “metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada konsisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci”.⁴⁵ Dengan deskripsi kualitatif sebagai metode penelitian, yang menghasilkan deskripsi tertulis dan verbal tentang individu dan perilaku yang dapat diamati secara langsung dan dijelaskan secara naratif berdasarkan data temuan tujuan penelitian dari wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Pendekatan deskriptif kualitatif, peneliti membangun gambaran yang kompleks dengan memeriksa secara cermat kata-kata laporan terperinci yang ditulis dari sudut pandang responden. Pendekatan ini didasarkan pada metodologi dan menyelidiki fenomena sosial dan masalah sosial.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu field research atau penelitian lapangan. jenis field research merupakan penelitian jenis kualitatif dengan pendekatan yang luas dapat dikatakan luas karena peneliti harus melakukan terjun penelitian langsung atau terjun ke lapangan (lokasi penelitian). Berdasarkan fakta dan data yang terjadi di lapangan maka peneliti berusaha memaparkan serta memahami fenomena yang ada kaitannya dengan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek.

⁴⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2015), 1.

B. Kehadiran Peneliti

Menurut Moleong, Karena peneliti berfungsi sebagai instrumen utama untuk pengumpulan data langsung dalam penelitian kualitatif, maka peneliti harus hadir di lapangan. Peneliti kualitatif harus menyadari sepenuhnya pemanfaatan mereka sebagai peneliti, perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis data, dan komunikator temuan.⁴⁶

Menurut Noer Mujahir, penelitian kualitatif menekankan pada pengamatan peneliti, sehingga penting untuk menggunakan orang sebagai instrumen penelitian.⁴⁷ Menurut Sugiyono, Bahkan dalam penelitian kualitatif, posisi peneliti menjadi instrumen kunci (The Key Instrument).⁴⁸

Oleh Karena itu, temuan penelitian kualitatif tergantung pada peneliti. Modal utama sekaligus tolak ukur untuk diterima atau ditolak sepenuhnya melalui diskusi atau debat adalah kredibilitas, reputasi, dan keahlian.⁴⁹ Peneliti dilibatkan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Peneliti pertama-tama melakukan pendekatan kepada kepala sekolah, dan meminta izin untuk melakukan studi observasional. Kedua, mengamati terlebih dahulu lingkungan sekitar sekolah yang meliputi siswa, dan mengumpulkan informasi dari guru berupa detail penelitian yang saya lakukan di sekolah tersebut. Ketiga, peneliti mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait penelitian (tidak sekaligus). Dalam penelitian ini, peneliti dimanfaatkan sebagai alat, berpartisipasi dalam kerja

⁴⁶ Lexy J. Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 9.

⁴⁷ Noer Mujahir, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2003), 8.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), 223.

⁴⁹ Djunaedi Ghony and Fauzan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: R-Ruz Media, 2012), 95.

lapangan secara langsung untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dan informasi yang berkaitan dengan tujuan penelitian yaitu, pemanfaatan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek.

C. Lokasi dan Objek Penelitian

Lokasi Penelitian adalah di Sekolah MAN 1 Trenggalek kec. Trenggalek Kab. Trenggalek. Sedangkan pembahasan objek penelitian ini adalah siswa MAN 1 Trenggalek kelas XI IPS 3.

D. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian, yaitu:

1. *Gadget*
2. Proses pembelajaran
3. Monitoring dan evaluasi penggunaan *gadget*

E. Deskripsi Fokus Penelitian

Untuk mendapatkan gambaran konkrit tentang arah, objek dan tujuan penulisan yang ingin dicapai dalam penulisan karya ilmiah ini, maka perlu diuraikan pengertian judul yang jelas agar tidak menimbulkan kesalahan dalam penafsiran, sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* yang dimaksud disini ialah handphone & laptop yang digunakan oleh siswa dalam kelas sebagai penunjang berlangsungnya proses pembelajaran.
2. Proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas XI IPS 3 sebagaimana objek dari penelitian ini.

3. Evaluasi dan monitoring penggunaan *gadget*, disini yaitu bentuk pantauan pengoperasian *gadget* didalam kelas yang dilakukan oleh siswa

F. Data dan Sumber Data

Subjek dari mana data dikumpulkan, diambil, dan dikumpulkan dikenal sebagai sumber data. Arikunto mengatakan bahwa subjek dari mana data dapat dikumpulkan adalah apa yang ditunjukkan dalam konteks ini dengan istilah "sumber data" dalam penelitian. Sumber data penelitian ini yaitu:

a. Sumber Data Primer

Suharsimi Arikunto mendefinisikan sumber data primer sebagai sumber yang memberikan pengumpul data akses ke data secara langsung.⁵⁰ Sumber Data Primer adalah Kepala Sekolah, guru kelas XI Sosiologi serta 5 siswa kelas XI IPS 3 MAN 1 Trenggalek.

b. Data Sekunder

Untuk melengkapi dan mendukung sumber data primer, penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang diperoleh secara tidak langsung. Data sekunder dapat bersumber dari atau disajikan dalam bentuk dokumen terkait dengan, penggunaan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek.

G. Teknik Pengumpulan Data

Berikut teknis data yang dikumpulkan oleh peneliti dengan menggunakan berbagai teknik untuk mendapatkan data yang diinginkan:

1. Observasi

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 129.

Peneliti menggunakan observasi atau observasi langsung untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang subjek yang dipelajarinya. Peneliti melakukan observasi untuk penelitian ini dengan memantau siswa dan guru sosiologi di sekolah. Observasi ini berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Peneliti telah mengamati apa yang terjadi di lapangan sejak pertama kali mereka berkunjung ke sekolah tersebut. Dengan menggunakan teknik ini, informasi tentang objek yang sedang dipelajari segera dikumpulkan secara metodis.

Peneliti akan terus melakukan observasi sampai semua data yang dibutuhkan terkumpul, tidak hanya sekali tetapi beberapa kali, sehingga data tersebut dapat menunjukkan bagaimana perkembangan belajar siswa.

2. Wawancara

Dalam Mengumpulkan informasi tentang penggunaan *gadget* dalam pembelajaran sosiologi, peneliti menggunakan panduan wawancara dengan sejumlah pertanyaan. Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi yang nantinya akan digunakan sebagai sumber bahan pembuatan instrumen wawancara sebelum melakukan mekanisme wawancara ini secara sistematis. Sebenarnya, peneliti mewawancarai kepala sekolah dan wakil kepala kurikulum akademik, yang bertugas melaksanakan program sekolah serta guru kelas XI Sosiologi dan 5 siswa kelas XI IPS 3 yang ada di sekolah tersebut. Peneliti mengambil 5 informan dari siswa sesuai pertimbangan dari prinsip kecukupan dan kesesuaian informan dari penelitian kualitatif.

3. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi, dengan menggunakan buku-buku atau bahan-bahan tertulis yang berkaitan dengan penggunaan atau pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran sosiologi. Peneliti juga mengumpulkan informasi dari siswa melalui kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi di dalam kelas, selain dokumentasi atau dokumen tertulis.

Tabel 3.1 Indikator Penelitian

No	Fokus Penelitian	Jenis Data	Sumber Data	Indikator
1.	Bagaimana ketentuan sekolah terkait penggunaan <i>gadget</i> dalam kelas di MAN 1 Trenggalek?	Wawancara	Kepala Sekolah	Ketentuan sekolah mengenai Penggunaan <i>Gadget</i>
2.	Bagaimana pemanfaatan <i>gadget</i> dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek ?	<ul style="list-style-type: none"> - Wawancara - Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Kepala Sekolah - Waka Kurikulum - Siswa-siswi kelas X jurusan IPS - Guru Sosiologi kelas X 	Implementasi penggunaan <i>gadget</i> pada saat berlangsungnya proses pembelajaran

3.	Bagaimana monitoring dan evaluasi penggunaan <i>gadget</i> dalam kelas di MAN 1 Trenggalek?	<ul style="list-style-type: none"> - Wawancara - Dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Kepala Sekolah - Waka Kurikulum - Guru Sosiologi kelas X - Siswa-siswi kelas X jurusan IPS 	Pelaksanaan monitoring dan evaluasi proses pembelajaran dengan bantuan <i>gadget</i> .
----	---	--	---	--

H. Analisis Data

Metode analisis deskriptif digunakan oleh peneliti untuk membahas masalah yang diangkat oleh penelitian ini. Data yang dikumpulkan diolah menjadi ringkasan masalah, diperiksa, dan dikontraskan dengan teori ilmiah yang sedang dibahas sebelum kesimpulan dibahas. Menurut Miles & Huberman (1992) Analisis data terdapat 3 jalur yaitu:

Adapun langkah-langkah nya sebagai berikut:

1. Reduksi data

Kegiatan menyeleksi, merumuskan hal-hal yang penting serta mengelompokkan dan mengumpulkan data merupakan reduksi data dalam penelitian ini dengan maksud untuk mempermudah penyeleksian data sehingga menjadi satu kesatuan data yang lengkap dan terstruktur. Untuk membuat data terstruktur dan menghasilkan kesimpulan dan diskusi yang membantu pembaca dan peneliti lain memahami tujuan peneliti dan hasil yang diinginkan, peneliti mengumpulkan data melalui pengamatan yang

dilakukan sebelum penelitian serta wawancara dan dokumentasi yang dilakukan selama penelitian.

2. Penyajian data

Penyajian data dalam penelitian ini terdiri dari pengelompokan data yang disatukan sebagai hasil pengumpulan data di lapangan selama proses penelitian. Nantinya, data tersebut akan dikumpulkan sehingga dapat dibuat kesimpulan penelitian.

3. Penarik Kesimpulan

Agar hasil temuan dari proses penelitian mencapai kesimpulan atau mendapatkan konfirmasi akhir, perlu dilakukan penyulingan intisari dari data yang telah terkumpul selama prosedur berlangsung. Penarikan kesimpulan dilakukan terakhir setelah semua data dikumpulkan, diperiksa, dan disajikan, dan dalam penelitian ini, kesimpulan merupakan ringkasan dari data sebagai tanggapan terhadap tujuan utama penelitian. Peneliti menggunakan informasi dari catatan lapangan, observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendukung kesimpulan ini.

I. Prosedur Penelitian

Empat tahapan penelitian dilakukan oleh peneliti ini. Tahap pertama adalah pra penelitian, yaitu tindakan peneliti dalam membuat proposal penelitian. Langkah kedua adalah penelitian, yaitu proses penggalian data lapangan oleh peneliti. Langkah ketiga adalah manajemen data, yang mencakup transkripsi temuan penelitian, reduksi data, visualisasi data, dan penarikan kesimpulan. Keempat, membuat laporan penelitian yang menguraikan temuan penelitian.

J. Pengecekan Keabsahan Data

Menurut Moleong, diperlukan teknik pemeriksaan untuk memastikan kebenaran data. Tingkat kepercayaan, kepastian, dan ketergantungan adalah beberapa karakteristik yang diperhitungkan saat menerapkan teknik inspeksi.⁵¹ Kriteria berikut digunakan untuk menentukan apakah seseorang dapat mempercayai data penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Triangulasi sumber

Penelitian kualitatif, triangulasi sumber mengacu pada membandingkan dan mengkontraskan tingkat kepercayaan data yang diperoleh dengan menggunakan berbagai metode dan alat. Hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara dengan isi disertasi terkait, membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang mereka katakan secara pribadi, membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang mereka katakan sepanjang waktu, dan membandingkan perspektif dari orang dengan pendapat dan pandangan yang berbeda, seperti orang biasa, orang dengan pendidikan menengah atau tinggi, orang dengan kekayaan, dan orang-orang pemerintah.

Dalam hal ini peneliti membandingkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru kelas XI Sosiologi, Waka Kurikulum, dan 5 siswa kelas XI Jurusan IPS dengan data hasil pengamatan yang peneliti amati dilapangan.

b. Triangulasi metode

⁵¹ Djunaedi Ghony dan Fauzan, *Ibid*, hlm 322

Pemaparan berikut memberi dua cara: menilai tingkat kepercayaan terhadap temuan penelitian yang diperoleh dari berbagai prosedur pengumpulan data, dan menilai tingkat kepercayaan terhadap berbagai sumber data dengan menggunakan metodologi yang sama. Dengan kata lain, kita dapat melibatkan ilmuwan atau pengamat lain untuk memeriksa ulang tingkat kepercayaan data. Strategi lain adalah menilai kinerja seorang analis terhadap kinerja analis lainnya.

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikumpulkan oleh peneliti di MAN 1 Trenggalek telah didapatkan gambaran umum sekolah, Sejarah berdirinya, Visi, Misi dan Tujuan yang didapatkan melalui data dari Kepala Tata Usaha Madrasah dan website resmi MAN 1 Trenggalek yaitu <https://man1trenggalek.sch.id/> sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

a. Profil MAN 1 Trenggalek

Nama Madrasah : MAN (Madrasah Aliyah Negeri) Trenggalek
NPSN : 20584756
NSS : 131135030001
Alamat : Jl. Soekarno-Hatta Gg. Apel 12
Desa/Kelurahan : Kelutan
Kode Pos : 66313
Akreditasi : A
Kecamatan : Trenggalek
Kabupaten/Kota : Trenggalek
Provinsi : Jawa Timur
Nomor Telepon : 0355791660
Email : aliyahnegeritrenggalek@gmail.com

b. Sejarah Berdirinya MAN 1 Trenggalek



Gambar 4.1
MAN 1 Trenggalek

Diawali dengan prakarsa seorang individu yang kuat yaitu Kepala Kantor Departemen Agama Kabupaten Trenggalek yang pada saat itu dijabat oleh Bapak H. Yunus Isa yang ingin mendirikan madrasah mutakhir dengan identitas keislaman, dan dengan pendampingan dari Bapak Soeparno selaku Kepala Desa Kelutan. Konsep ini muncul karena belum ada satu pun madrasah maju beridentitas Islam di Kabupaten Trenggalek saat itu. Oleh karena itu, segala upaya dilakukan untuk mewujudkan impian tersebut. Meski belum ada titik balik, ia mengalami jalan yang sulit. Tapi dia tidak berhenti di situ. Sebaliknya, secara aktif mengejar untuk mencobanya, sehingga terbentuklah sekolah yang bermutu seperti sekarang ini yaitu MAN 1 Trenggalek.

4.1 Tabel Daftar Kepala Sekolah MAN 1 Trenggalek

Nama Kepala Madrasah	Periode Jabatan
Sunarjo	1980 - 1992
Mu'ad Rachman Widjaja	1992 - 1998

Masrun	1999 - 2005
H. Imam Daroni, MM	2006 - 2015
Ahmad Basuki, S.Pd., M.SI	2015 - 2022
Drs. Agung Wiyoto, MMPd	2022- Sekarang

c. Visi, dan Misi Madrasah

1) Visi Madrasah

“Madrasah Berbasis Layanan Sistem Kredit Semester (SKS), Unggul Dalam Prestasi, Peduli Lingkungan Dan Siap Menyongsong Masa Depan”.

2) Misi Madrasah

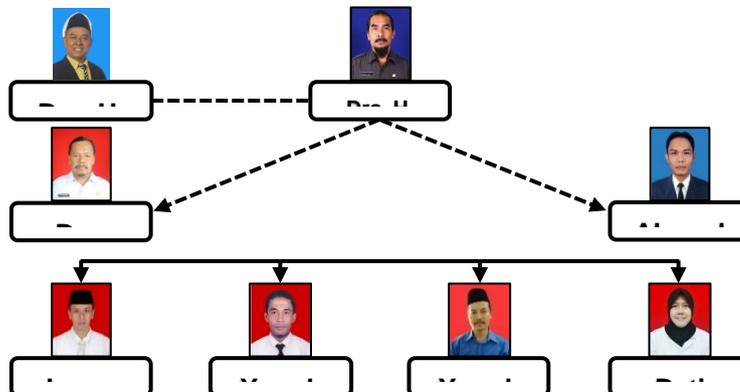
“Meningkatkan kecerdasan pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih”

3) Motto MAN 1 Trenggalek

“Dipilih Karena Islami, Dipercaya Karena Prestasi”

يُخْتَارُ بِالإِسْلَامِيَّةِ - وَتُصَدِّقُ بِالإِنجَازِيَّةِ

4) Struktur Organisasi MAN 1 Trenggalek



Gambar 4.2
Struktur Organisasi MAN 1 Trenggalek

B. Hasil Penelitian

Pada bagian ini, peneliti menyajikan informasi yang dikumpulkan dari lokasi penelitian, yang didasarkan pada rumusan masalah yang menjadi pedoman. Informasi dikumpulkan melalui teknik penelitian observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan disesuaikan dengan kondisi lapangan. Informasi tersebut disajikan berdasarkan temuan dan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan lapangan di MAN 1 Trenggalek. Berdasarkan temuan hasil penelitian yang dilakukan berpedoman rumusan masalah, temuan dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Ketentuan Sekolah Terkait Penggunaan *Gadget* dalam Kelas di MAN 1 Trenggalek

Berdasarkan pengoperasian atau penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh siswa di lingkungan sekolah tentu sudah mendapatkan izin dari sekolah, bahkan sekolah telah mengeluarkan ketentuan-ketentuan yang terkait dengan penggunaan *gadget* yang ada di sekolah dan harus dipatuhi oleh siswa. Hal ini diungkapkan oleh Bapak Dr. H. Agung Wiyoto, M.M.Pd selaku Kepala Sekolah MAN 1 Trenggalek.

“Siswa diperbolehkan membawa *gadget* di sekolah setiap hari, hal tersebut bukan serta merta diperbolehkannya akan tetapi terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan. Salah satunya yaitu *gadget* dapat menjadi media pembelajaran bagi para siswa untuk mempermudah proses pembelajaran mengajar.”⁵²

Hal ini juga didukung serta tambahan pernyataan oleh beliau selaku kepala sekolah MAN 1 Trenggalek:

“Sekolah juga mengeluarkan SOP (Standar Operasional Prosedur) terkait penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah, Secara tertulis SOP

⁵² Wawancara dengan Bapak Dr. H. Agung Wiyoto, M.M.Pd terkait ketentuan penggunaan *gadget* di madrasah mulai tanggal 30 januari-2 April

penggunaan *gadget* di sekolah memang belum ada, sekolah menekankan penggunaan *gadget* disekolah sebagai himbauan bahwa *gadget* itu sendiri dikembangkan guna sebagai sarana pembelajaran. Bagi siswa yang melanggar SOP yang telah ditetapkan tentu akan mendapatkan sanksi yang juga sudah dipersiapkan”⁵³

Dapat disimpulkan bahwa sekolah memberikan dan mengeluarkan ketentuan terkait penggunaan *gadget* disekolah yang khususnya ditujukan oleh siswa. Dikeluarkannya ketentuan tersebut mengartikan bahwa sekolah mendukung *gadget* dapat membantu para siswa dan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Hal tersebut dikatakan bahwa jika *gadget* tidak memiliki manfaat yang positif bagi warga sekolah tentu pihak sekolah melarang adanya membawaan serta penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Ketentuan atau SOP (Standar Operasional Prosedur) yang telah dikeluarkan pihak sekolah juga memberikan sanksi kepada siswa yang telah melanggarnya.

SOP (Standar Operasional Prosedur) yang dikeluarkan sekolah bagi siswa yaitu:

1. Siswa diperbolehkan membawa *gadget* setiap hari ke sekolah.

Gadget merupakan perangkat teknologi canggih, terus berkembang, pada umumnya mudah bawa, dirancang dan dibuat untuk mempermudah aktivitas manusia. *Gadget* boleh dibawa setiap hari ke sekolah bertujuan untuk membantu para siswa dalam proses belajar dikelas, yaitu dengan cara memanfaatkan *gadget* sebagai media penunjang pembelajaran. Umumnya *gadget* yang dibawa ke sekolah mudah dibawa yaitu berupa laptop dan smartphone.

⁵³ Wawancara dengan Bapak Dr. H. Agung Wiyoto, M.M.Pd terkait SOP *gadget* di Madrasah

2. Bentuk ketentuan penggunaan *gadget* didalam kelas diserahkan kepada guru mata pelajaran yang sedang mengampu di kelas tersebut.

Tidak semua guru setuju jika siswa mengoperasikan *gadget* didalam kelas saat pembelajaran, oleh sebab itu bagaimana ketentuan dan jalannya ketentuan didalam kelas sepenuhnya diserahkan kepada guru pengampu. Meskipun begitu, pihak sekolah juga tetap memantau perkembangan proses pembelajaran.

3. SOP yang dikeluarkan pihak sekolah juga memberlakukan sanksi kepada siswa yang melanggar.

Jalannya pemberian sanksi tersebut juga berjalan secara sistematis. Siswa yang bermasalah didalam kelas terkait dengan penggunaan *gadget* terlebih dahulu diatasi oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut, kemudian jika masih bermasalah akan diatasi oleh guru wali kelas dan yang terakhir akan diatasi oleh pihak sekolah yang telah membentuk tim tatib (tata tertib) sebagai bentuk tindak lanjut yang lebih serius.

2. Pemanfaatan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek

Suatu pembelajaran dapat menghasilkan perubahan perilaku pada siswa dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotor, maka dikatakan berhasil. Namun, pembelajaran sering dianggap berhasil jika siswa dapat menguasai mata pelajaran yang berika. Pemanfaatan *gadget* disini adalah untuk membantu siswa dalam memahami serta mendalami materi yang mereka

pelajari. Sama seperti Sekolah Menengah Atas (SMA) lainnya di Kabupaten Trenggalek atau di kota lainnya yang memperbolehkan siswa membawa *gadget* ke sekolah di MAN 1 Trenggalek juga memperbolehkan siswa membawa *gadget* setiap hari ke sekolah untuk kebutuhan belajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terkait pemanfaatan *gadget* di MAN 1 Trenggalek, menurut bapak Drs. Imam Basuki selaku wakamad kurikulum sebagai berikut:

“*Gadget* jelas mendukung proses belajar siswa, yangmana dapat diartikan bahwa *gadget* juga turut penting dalam proses pembelajaran siswa. Dalam hal ini sekolah juga turut memberikan fasilitas yang berkaitan dengan *gadget* dalam proses belajar siswa yaitu tersedianya Wifi (per ruangan), Proyektor (tersedia dimasing-masing kelas), dan fasilitas lainnya yang berkaitan dengan *gadget*. Selain itu, pihak sekolah juga tetap mengontrol kegiatan siswa dengan membentuk PIC (*Person in Charge*). PIC yang dibentuk oleh sekolah ini lebih dikenal sebagai tim tatib (tata tertib)”⁵⁴

Dapat disimpulkan bahwa pihak dari madrasah memberikan manfaat atau pendukung dengan adanya *gadget* dalam madrasah yang dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Dukungan itu dapat dibuktikan dengan adanya fasilitas-fasilitas yang diberikan oleh pihak sekolah. pertama yaitu: 1. Proyektor : Teks, gambar, dan suara adalah tiga jenis media berbeda yang digabungkan dalam membuat multimedia atau proyektor. Varian yang dihasilkan dari data setidaknya terdiri dari dua media input dan output, yaitu akustik (musik, suara), visual (teks, gambar, grafik, animasi), atau audio-visual (video). Multimedia menjelma berprofesi

⁵⁴ Wawancara dengan Bapak Drs. Imam basuki mengenai fasilitas-fasilitas yang berkaitan dengan *gadget*

alat dalam memperluas cakupan materi.⁵⁵ Proyektor yang disediakan oleh pihak madrasah kepada siswa diberikan secara menyeluruh di masing-masing kelas, yang artinya semua kelas 10,11,12 didalam masing-masing kelas sudah terdapat proyektor. Proyektor disini sudah dipasang secara permanen dan pengoperasiannya bisa melalui remot yang disediakan atau melalui handphone. Banyak kegiatan belajar siswa yang sudah menggunakan proyektor seperti presentasi tugas kelompok ataupun guru dalam menjelaskan materi sebagai bahan belajar.

2. Wi-Fi: Wi-Fi merupakan kependekan dari Wireless Fidelity, yang memiliki pengertian yaitu sekumpulan standar yang digunakan untuk jaringan Lokal Nirkabel (Wireless Local Area Networks – WLAN) yang didasari pada spesifikasi IEEE 802.11. Didalam madrasah fasilitas Wi-Fi sudah disediakan dengan baik, contohnya didalam kelas reguler wifi tersedia per dua ruangan, didalam kelas unggulan wifi tersedia dimasing-masing kelas begitu pula dengan kelas percepatan sks. Agar dapat menggunakan akses wifi dengan mudah hanya memasukkan username dan password yang diberikan pihak sekolah yang semuanya sama kecuali untuk guru. Wifi mempermudah warga madrasah dalam mengerjakan tugasnya, seperti siswa yang digunakan untuk mencari atau menyelesaikan materi, guru untuk mengerjakan atau memenuhi tugasnya, dan yang lainnya.

Selain fasilitas-fasilitas yang berkaitan dengan *gadget* sebagai manfaat dalam proses pembelajaran, pihak sekolah juga turut memantau

⁵⁵ Dedi Wahyudi and Devi Septya Wardani, "UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK MELALUI MULTIMEDIA LCD PROYEKTOR," *Jurnal Ilmiah Didaktika* 18, no. 1 (May 2, 2018): 3, <https://doi.org/10.22373/jid.v18i1.3081>.

dan mengontrol kegiatan siswa terutama yang berkaitan dengan *gadget*. Salah satu bentuk tuk pengontrolan berupa madrasah membentuk tim tatib (tim tata tertib), tim tata tertib ini nantinya juga bekerja sama dengan guru bimbingan konseling.

Meskipun pihak sekolah memberikan wewenang kepada siswa atas diperbolehkannya membawa *gadget* ke sekolah, akan tetapi ketentuan atau aturan di kelas tetap milik guru pengampu pada masing-masing mata pelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terkait pemanfaatan *gadget* di MAN 1 Trenggalek, menurut ibu Nurdiana Kusumawati, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Sosiologi yaitu :

“Siswa didalam kelas saya diperbolehkan membawa *gadget*, akan tetapi pengoperasian *gadget* didalam kelas sesuai dengan intruksi dari saya. Selain itu juga terdapat aturan yang berlaku didalam kelas antara guru dan siswa yang harus dipenuhi dan telah disepakati. Tentunya pemanfaatan *gadget* disini membantu siswa dalam proses belajar entah itu dari segi sumber belajar maupun evaluasi setelah pembelajaran, salah satu aplikasi yang saya gunakan didalam kelas adalah kahood. Meskipun begitu, tidak lupa kondisi kelas harus tetap nyaman meskipun *gadget* digunakan didalam kelas.”⁵⁶

Dapat disimpulkan bahwa guru juga mendukung bahwa *gadget* memberikaan manfaat bagi perkembangan siswa dalam belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan guru memperbolehkan siswa didalam kelasnya menggunakan *gadget* sebagai penunjang pembelajaran. Meskipun begitu, antara guru dan siswa juga telah mencapai kesepakatan bersama terkait aturan yang berlaku didalam kelas agar kondisi kelas tetap terkondisikan sebagai kelas yang tenang dan nyaman dalam belajar. Salah satu aturan yang

⁵⁶ Wawancara dan dokumentasi dengan Bu Nurdiana kusumawati, S. Pd mengenai pemanfaatan *gadget* didalam kelas

diberlakukan yaitu siswa boleh mengoperasikan *gadget* atas perintah dari guru, apabila diluar hal itu (perintah) siswa tersebut dapat terkena sanksi yang telah disepakati bersama.

Gadget disini jelas memberikan manfaat bagi siswa yaitu sebagai sumber belajar. Menurut Januszewski dan Molenda, sumber belajar adalah semua sumber termasuk pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar yang dapat dipergunakan peserta didik baik secara sendiri – sendiri maupun dalam bentuk gabungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja belajar. Adapun ada tiga klasifikasi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

- a. Penggunaan *gadget* dapat sebagai sumber belajar dalam pembelajaran.

Siswa mulai mencari informasi di tempat lain ketika hal ini terjadi. Misalnya, seorang guru sosiologi akan memberikan bacaan tentang masalah sosial. Guru sudah menjelaskan materi di kelas, jika ada yang kurang jelas, siswa dapat menjelajahi internet pada website yang telah direkomendasikan oleh guru. Siswa tidak diharuskan untuk berpartisipasi dalam jenis pembelajaran ini. Siswa didorong untuk mencari informasi jika dianggap diperlukan untuk pengetahuan tambahan.

- b. Penggunaan *gadget* sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran

yaitu jika siswa mempermudah dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran. *Gadget* dapat menunjang dalam pembelajaran.

Misalnya pelajaran sosiologi, guru memberikan tugas untuk mencari tambahan materi di internet yang tidak tercakup dalam buku. Maka ini bisa dikatakan salah satu penunjang pembelajaran.

c. Penggunaan *gadget* sebagai alternatif pendukung pembelajaran

yaitu, guru memberikan modul atau materi pembelajaran yang dapat diunduh ketika mereka tidak dapat masuk ke kelas. Saat ini penggunaan internet tidak menjadi halangan bagi penggunanya, terutama di daerah perkotaan dengan akses teknologi informasi. Jika keadaan seperti ini, maka dimungkinkan untuk menggunakan proses pembelajaran berbasis gadget. Selain itu, harus memenuhi kriteria tambahan, seperti yang terkait dengan karakteristik siswa dan sekolah serta pelajaran yang ditingkatkan secara teknologi. Salah satu contohnya adalah seorang guru yang diberi tugas jarak jauh. Selama di sekolah, teknologi bisa dipelajari dari jarak jauh. Guru kemudian dapat menawarkan pekerjaan rumah ke kelas secara online. Instruktur menawarkan modul kepada siswa yang dapat mereka unduh. Pekerjaan siswa pada tugas kemudian dapat dilanjutkan setelah itu.

Sesuai dengan pengamatan peneliti bahwasanya proyek pembelajaran yang diberikan oleh ibu Nurdiana Kusumawati, S. Pd selaku guru IPS tidak menyulitkan dan memberatkan siswa hanya saja memang harus ada pendalaman dan pemahaman materi agar siswa benar-benar memahami materi yang sedang digunakan untuk belajar. Diawal pembelajaran guru menyampaikan materi yang didukung dengan tambahan buku berbentuk pdf

dan sejenisnya yang dikirim melalui ketua kelas yang kemudian diberikan kepada teman-teman yang lain melalui grup *WhastAPP*.



Gambar 4.3
Proses Pembelajaran di Kelas

Gambar tersebut menampilkan bahwa proses pembelajaran di kelas menggunakan *gadget*. Setelah pemberian materi melalui power point yang disampaikan oleh guru, hal selanjutnya yaitu pemberian evaluasi belajar yaitu berupa soal yang harus dikerjakan siswa. Pemberian soal tersebut melalui google form yangmana, siswa langsung menjawab pertanyaan tersebut. Jika guru memberikan berupa soal pilihan ganda maka nilai otomatis keluar, namun jika guru memberikan dalam bentuk uraian maka hasil atau nilainya menunggu.

Hal ini juga didukung oleh ungkapan Wahyu nur fithri angraini siswi kelas XI IPS 3 MAN 1 Trenggalek :

“*Gadget* disini mempermudah kita sebagai siswa khususnya saya sendiri tentunya dalam belajar di sekolah maupun di rumah. Di sekolah saya memanfaatkan *gadget* dengan baik yaitu terutama dalam materi dan evaluasi belajar. Proses belajar yang diselingi dengan *gadget* juga lebih menarik contohnya saat menggunakan aplikasi kahood.”⁵⁷

⁵⁷ Wawancara dengan siswi kelas XI IPS 3 Wahyu nur fithri mengenai pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran

Pernyataan tersebut juga didukung oleh ungkapan Intan Indri Kasari siswi kelas XI IPS 3 MAN 1 Trenggalek:

“*Gadget* memberikan kemudahan saya dalam belajar, terkadang saya dan teman yang lain saling berbagi informasi tentang materi pelajaran. Dengan tidak menggunakan *gadget* pada setiap pertemuan membuat saya tidak ketergantungan dengan *gadget* saat proses belajar”⁵⁸

Dapat disimpulkan bahwa *gadget* disini membantu siswa dalam memahami materi dan memperdalam materi yang diperolehnya. Contohnya seperti didalam buku yang digunakan terkadang terdapat penjelasan yang kurang dijelaskan secara rinci didalam buku, oleh dari itu siswa dapat mencari digoogle dengan sepengetahuan guru maupun dari e-book. Selain itu *gadget* juga digunakan dalam evaluasi pembelajaran seperti pengerjaan soal harian maupun ujian smester.

Dari adanya *gadget* ini terutama dilingkungan sekolah selain berdampak positif pasti juga memiliki dampak negatif, dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan ibu Eva Erliani, S. Pd selaku guru bimbingan konseling yaitu,

“terhitung sejak adanya pandemi covid-19 itu, ketika pembelajaran sudah luring (luar jaringan) masalah yang terjadi di madrasah yang berkaitan dengan *gadget* atau hp kebanyakan karena game, sering itu anak-anak bermain game waktu pelajaran. Tapi diluar itu semuanya normal dan aman apalagi pada tingkat keamanan”

Dapat disimpulkan bahwa memang dengan adanya penggunaan *gadget* tidak terlepas dari beberapa dampak negatif, tentu ada hal-hal yang kurang menyenangkan. Dilihat dari akhir-akhir ini kasus atau kejadian yang sering terjadi disekolah yang dilakukan oleh siswa disebabimbimbingan konselingan

⁵⁸ Wawancara dengan Intan Indri Kasari siswi kelas XI IPS 3 mengenai pemanfaatan *gadget*

karena game online. Semenjak pandemi covid-19 dan diberlakukannya pembelajaran daring (dalam jaringan) siswa semakin marak dengan game online, bahkan saat pembelajaran didalam kelas juga tidak ragu untuk bermain. Terdapat salah satu kasus yang cukup serius yaitu terdapat salah satu siswa yang sudah kecanduan game online dan sudah mengenai syaraf pada salah satu tangannya. Selaku guru bimbingan konseling menindak lanjuti akan adanya hal tersebut dan tentunya juga dibicarakan dengan orang tua.

Pada saat proses belajar dikelas apabila terdapat salah seorang siswa yang melanggar aturan dengan guru maka juga akan ditindak lanjuti. Tindak lanjut yang pertama yaitu siswa akan berurusan dengan guru pengampu tersebut kemudian jika tidak terdapat perubahan akan berhadapan dengan wali kelas dan seterusnya dengan guru bimbingan konseling. Selain itu, guru bimbingan konseling juga mengadakan sidak secara mendadak tanpa pemberitahuan sebelumnya dengan cara mengambil sample, sample disini dimaksudkan yaitu mengambil beberapa *gadget* milik siswa disalah satu kelas kemudian dicek. Pengambilan *gadget* dari beberapa siswa tersebut juga diperhitungkan oleh beberapa masalah yang sudah diketahui pihak sekolah untuk memastikannya.



Gambar 4.4
Buku Pelanggaran Siswa

3. Monitoring dan evaluasi penggunaan *gadget* di MAN 1 Trenggalek

Monitoring dan evaluasi merupakan pemantauan yang digunakan guna dapat mengukur melalui waktu yang menunjukkan kearah tujuan. Di MAN 1 Trenggalek ini juga diadakan kegiatan monitoring dan evaluasi terkait penggunaan *gadget* di madrasah setiap satu bulan sekali, tujuan diadakan rapat tersebut tentunya agar *gadget* semakin dimanfaatkan dengan baik dan maksimal khususnya bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Drs. Imam Basuki selaku wakamad yaitu,

“sekolah mengadakan rapat monitoring dan evaluasi yang dilaksanakan satu bulan sekali, yang kemudian monev tersebut mendapat tindak lanjutan. Dalam monev ini juga melibatkan pendapat guru maupun siswa yang nantinya akan disampaikan kepada wali kelas didalam rapat. Dalam monev ini juga dibahas secara rinci dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* kse sekolah sehingga nantinya bisa menghasilkan keputusan yang sudah terseleksi.”

Dapat disimpulkan bahwa monitoring dan evaluasi merupakan kegiatan yang penting dan perlu dilakukan. Di MAN 1 Trenggalek setelah diadakannya rapat monitoring dan evaluasi, hal selanjutnya yang perlu dilakukan yaitu menindak lanjuti hasil rapat. Didalam rapat menurut sekolah juga penting melibatkan pendapat siswa karena tujuan diadakannya rapat ini terutama untuk kepentingan belajar siswa. Pendapat dari beberapa siswa akan diutarakan oleh wali kelas atau guru yang mengetahui keluhan siswa tersebut. Berbagai dampak positif dan negatif terkait penggunaan *gadget* di lingkungan madrasah juga telah didiskusikan bersama. Setiap

keputusan memang terdapat resikonya, akan tetapi juga melihat dampak positifnya bahwa hal tersebut juga akan memberi manfaat oleh banyak kalangan.



Gambar 4.5
Rapat Monitoring dan Evaluasi

Selain diadakannya rapat monitoring dan evaluasi secara menyeluruh, didalam kelas guru juga memanfaatkan *gadget* dalam kegiatan evaluasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawanvara yang dilakukan peneliti dengan guru sosiologi ibu Nurdiana Kusumawati, S. Pd yaitu,

“didalam kelas saya biasanya menggunakan *gadget* dalam mengevaluasi belajar siswa, yaitu biasanya dengan diberikannya kuis dan tugas yang lain dalam evaluasi harian. Selain itu, sekolah juga menggunakan *gadget* dalam evaluasi belajar siswa per smesteran. Penggunaan *gadget* ini juga membuat proses belajar lebih dinamis.”

Dapat disimpulkan bahwa kehadiran *gadget* ini penting, terbukti tidak hanya digunakan membantu siswa dalam proses belajar namun juga dimanfaatkan secara menyeluruh melingkupi kegiatan evaluasi pembelajaran. Semenjak terjadinya pandemi covid-19 sampai tahun ajaran

ini pihak sekolah telah menggunakan *gadget* sebagai evaluasi smester siswa (UTS/UAS) yang diberlakukan secara serentak seluruh kelas tanpa terkecuali, hal tersebut selain memudahkan untuk menilai juga mengurangi siswa untuk mencontek.

BAB V

PEMBAHASAN

Peneliti telah mengumpulkan data penelitian pada BAB V ini ,yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan selanjutnya adalah analisis data, dimana analisis data kualitatif menghubungkan data dengan kata atau kalimat yang telah peneliti susun berdasarkan hasil dari objek penelitian dan terkait dengan kejadian yang meliputi objek tersebut, sehingga pada BAB V yaitu pembahasan, data yang diperoleh dalam paparan data dan temuan yang terkait dengan rumusan masalah ditangkap.

1. Ketentuan Sekolah Terkait Penggunaan *Gadget* dalam Kelas di MAN 1 Trenggalekn

Ketentuan sekolah tidak dapat dijadikan sebagai orientasi untuk meningkatkan kualitas siswa dengan sendirinya. Ini harus dikombinasikan dengan ketentuan lain agar efektif. Faktor atau aspek yang sangat kompleks harus dimasukkan dalam ketentuan sekolah. Hal ini disebabkan bimbingan konselingan oleh fakta bahwa sekolah menghadapi sejumlah tantangan hambatan ketika menerapkan ketentuan tersebut.⁵⁹

Ketentuan sekolah sebagai pernyataan tentang tujuan atau suatu petunjuk mengenai bagaimana sasaran yang bisa dicapai secara bersama untuk pelaksanaan program sekolah, sebagaimana dalam buku yang ditulis *Caldwell* dan *Spinks* dalam *beare*. Sebuah lembaga sekolah sudah tentu memiliki ketentuan yang berfungsi sebagai sarana tata aturan yang

⁵⁹ “nal Education and development,” 2021.

menjadikan sekolah tersebut tetap diakui dan dipercaya dari kalangan masyarakat sebagai lembaga yang baik. Untuk mewujudkan hak tersebut sebuah lembaga juga mengikuti perkembangan teknologi untuk kepentingan pendidikan. Dalam pembahasan ini teknologi dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh bagi para siswa yang tentunya untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas.⁶⁰

Di MAN 1 Trenggalek siswa mengoperasikan dan memanfaatkan *gadget* didalam maupun diluar kelas. Pengoperasian *gadget* ini tentunya juga diiringi dengan ketentuan-ketentuan atau SOP (Standar Operasional Prosedur) yang dikeluarkan madrasah dan wajib dipatuhi oleh seluruh warga madrasah terutama siswa. Menurut Sailendra, Standar Operasional Prosedur merupakan sebuah panduan yang bertujuan memastikan pekerjaan dan kegiatan operasional organisasi atau perusahaan berjalan dengan lancar.⁶¹ Siswa dapat membawa *gadget* setiap hari ke madrasah dan juga bisa mengoperasikannya, pihak madrasah tentunya sudah mempertimbangkan berbagai alasan sehingga ketentuan *gadget* di sekolah ini dikeluarkan. Dengan adanya ketentuan ini sekolah tentunya mendukung bahwa *gadget* dapat memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran siswa yaitu salah satunya membantu siswa dalam belajar.

Madrasah tentunya memiliki pertimbangan yang matang tentang pemberlakuan ketentuan penggunaan *gadget* di madrasah yaitu semakin

⁶⁰ Diah Nuril Azizah and Muhammad Syafiq Humaisi, "Ketentuan Sekolah terhadap Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran IPS Terpadu," *ASANKA: Journal of Social Science And Education* 2, no. 1 (March 25, 2021): 121, <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.3052>.

⁶¹ Ridha Hidayat and Hilda Hayati, "PENGARUH PELAKSANAAN SOP PERAWAT PELAKSANA TERHADAP TINGKAT KECEMASAN PASIEN DI RAWAT INAP RSUD BANGKINANG," n.d.

canggihnya teknologi dan modernnya proses pembelajaran diharapkan *gadget* ini bisa menjadi media pembelajaran yang juga menjadi penunjang proses belajar siswa. *Gadget* merupakan perangkat teknologi canggih, terus berkembang, pada umumnya mudah bawa, dirancang dan dibuat untuk mempermudah aktivitas manusia. Adapun SOP yang dikeluarkan madrasah ini juga disertai dengan sanksi-sanksi bagi yang melanggar. Standar Operasional Prosedur (SOP) merupakan sebuah panduan yang bertujuan memastikan suatu proyek dan kegiatan operasional organisasi berjalan dengan lancar.

1. SOP pertama yang dikeluarkan madrasah yaitu siswa diperbolehkan membawa *gadget* setiap hari ke madrasah.

Umumnya *gadget* yang dibawa siswa setiap hari yaitu berupa smartphone dan laptop. *Gadget* disini tentunya membantu siswa dalam belajar proses pembelajaran dikelas, tak hanya siswa guru juga terbantu dengan adanya *gadget* disini. Menjadi tambahan media belajar, sebagai sumber belajar, sebagai penunjang belajar bagi siswa di kelas, maksud dari tambahan yaitu karena tidak semua guru menggunakan *gadget* didalam kelasnya.

2. SOP kedua yaitu bentuk ketentuan penggunaan *gadget* didalam kelas.

ketentuan penggunaan *gadget* didalam kelas seluruhnya diserahkan kepada guru pengampu pada masing-masing mata pelajaran. Tidak semua guru memperbolehkan dan mengoperasikan *gadget* dalam kelasnya, hal tersebut terjadi karena para siswa lebih

akan lebih fokus pada belajarnya di kelas jika tanpa *gadget* contohnya guru pengampu mata pelajaran matematika, namun sebagai ganti dalam proses berhitung diperbolehkannya membawa kalkulator. Ketentuan masing-masing guru didalam kepada siswa juga tidak sama, ada yang memperbolehkan bebas mengoperasikan sepanjang waktu belajar, ada juga yang boleh mengoperasikan *gadget* disaat-saat tertentu saja. Bagaimana dampak hasil belajar siswa juga mempengaruhi bagaimana kelanjutan *gadget* dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Meskipun begitu pihak sekolah juga tetap memantau perkembangan proses pembelajaran.

3. SOP ketiga yaitu memberlakukan sanksi yang diberikan kepada pihak pelanggar yaitu kepada siswa.

Langkah pertama yang diambil ketika terdapat siswa yang bermasalah dikarenakan *gadget* yaitu akan diatasi oleh guru pengampu mata pelajaran saat ia tidak mematuhi aturan di kelasnya. Kemudian jika tetap masih begitu maka nantinya akan diserahkan kepada wali kelas sebagai bentuk tindak lanjut dan memberikan kejeraan yang lebih bagi siswa yang melanggar. Jika tetap masih tidak ada jera maka berakhir diatasi oleh pihak sekolah yang telah membentuk tim tatib (tata tertib) juga didalamnya terdapat pemanfaatan guru bimbingan konseling. Bentuk sanksi yang diberikan yaitu penyitaan *gadget* umumnya smartphone, kemudian pemberian point pelanggaran, dan yang terakhir pemanggilan orang tua siswa yang bersangkutan.

2. Pemanfaatan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek

Menurut Kuncoro, *Gadget* adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. *Gadget* juga adalah sebuah piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.⁶²

Gadget bukanlah hal yang baru bagi kalangan siswa. *Gadget* bukan hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang dan belajar. Hal ini sejalan dengan Teori Uses and gratification, teori ini disebut sebagai teori penggunaan dan pemenuhan kebutuhan. Penjelasan mengenai teori ini adalah masing-masing individu sebagai pemegang pemanfaatan dalam penentu pemilihan pesan dan juga media. Menurut Surahman dan Mukminan, Kajian yang terintegrasi tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu, termasuk segala aktivitasnya, disebut ilmu pengetahuan sosial (IPS). Definisi lain dari IPS adalah sebagai studi tentang kehidupan sosial dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan dan pengembangan pelaku sosial.⁶³

Menurut Sadiman, dkk. dalam Cahdriyana & Richardo, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima untuk membangkitkan minat, perhatian, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga mendorong pembelajaran. Media pembelajaran memegang fungsi strategis yang sangat penting dalam proses

⁶² Mariskhana, "Dampak Media Sosial (Facebook) dan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar."

⁶³ Abdur Rahman and Jamper I Nyoman, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 1 (July 19, 2020): 32, <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>.

pembelajaran. Dengan imajinasi seorang guru, media pembelajaran dapat menjadi sesuatu yang menarik yang mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.⁶⁴

Saat ini telah diciptakan beberapa *gadget* edukasi yang bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran. *Gadget* berkaitan dengan media berbasis ICT, oleh sebab itu biasanya terhubung dengan internet. Guru dapat memanfaatkan *gadget* sebagai sumber belajar bagi siswa, seperti laptop dan internet untuk mencari bahan belajar tambahan, dan mempermudah dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, penggunaan hp yang berkamera dapat dimanfaatkan bagi siswa untuk memotret slide atau tulisan yang dipaparkan oleh guru, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan mudan lancar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan pemanfaatan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran di MAN 1 Trenggalek yaitu, memiliki manfaat sebagai sumber belajar dan mendukung guna menunjang sebagai kebutuhan belajar siswa. Adapun ada tiga klasifikasi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

1. Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar dalam pembelajaran.

Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran digunakan di kelas XI IPS 3. Pada proses pembelajaran mata pelajaran sosiologi tentunya membutuhkan banyak literasi membaca tentang materi-materi, diketahui sosiologi

⁶⁴ Rahman and I Nyoman.

merupakan mata pelajaran yang cangkupan pembelajarannya luas. Di kelas XI IPS 3 guru sosiologi guru memberikan kesempatan untuk siswa mencari materi yang terkait pada pembelajaran saat itu hingga digunakan dalam beberapa waktu kedepan melalui *gadget*. Model pembelajaran *gadget* seperti ini sering diterapkan di pendidikan saat ini pada kalangan sekolah menengah atas. Dengan masih adanya keterbatasan teknologi informasi di daerah-daerah sehingga setiap siswa mempunyai kemampuan berbeda dalam hal teknologi.

2. Penggunaan *gadget* sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran

Pembelajaran *gadget* ini banyak diterapkan juga di pendidikan kita. Selain digunakan sebagai sumber belajar *gadget* juga digunakan sebagai penunjang pembelajaran, seperti halnya di kelas XI IPS 3 ketika evaluasi pembelajaran atau bisa disebut ulangan harian mereka menggunakan google form atau sistem quiz. Hal tersebut tentunya selain menghemat waktu juga secara tidak langsung menilai kejujuran siswa.

3. Penggunaan *gadget* sebagai alternatif pendukung pembelajaran

Penggunaan *gadget* sebagai alternatif pendukung pembelajaran. Selain menjadi pendukung alternatif pembelajaran *gadget* juga menjadi sarana komunikasi yang baik antara guru dengan murid. Misalnya saja ketika guru pada saat jam mengajar sedang bertugas diluar sekolah, maka guru dapat tetap memantau proses

pembelajaran siswa dengan memberikan materi dan tugas melalui whatsapp, kemudian dikumpulkan tepat pada waktunya. Dengan begitu proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Selain hal-hal tersebut, terdapat beberapa hal pendukung seperti fasilitas dalam proses pembelajaran, seperti: 1). Proyektor: Fasilitas pertama yang sangat penting dan dibutuhkan yaitu proyektor, di MAN 1 Trenggalek seluruh ruang kelas siswa baik kelas 10,11,12 maupun laboratorium sudah ada proyektor yang terpasang permanen, jadi aman dan bisa kapan saja jika ingin mengaksesnya guna kebutuhan belajar. Proyektor tersebut juga dilengkapi dengan remot control yang mudah, kebanyakan proyektor digunakan untuk keperluan presentasi dan diskusi siswa. Semenjak adanya kurikulum 13 diharuskan siswa harus lebih aktif dalam pembelajaran, oleh karena itu sering kali pada beberapa mata pelajaran mengharuskan siswa untuk berdiskusi kelompok dan mempresentasikan hasil diskusinya tersebut kepada kelompok yang lain dan guru. Meski begitu guru tidak menuntut agar masing-masing siswa memiliki laptop, cukup dengan perwakilan kelompok yang sudah dibagi untuk bisa mempresentasikan hasil kerjasamanya. Selain itu, beberapa guru juga menggunakan proyektor guna menyampaikan materi. Seperti halnya menyampaikan materi yang lebih sistematis dan menarik penarik perhatian siswa dengan menggunakan *Power Point*. Tak hanya itu bahkan terdapat beberapa guru yang menggunakannya sebagai evaluasi belajar siswa seperti memberikan *quiz* melalui proyektor. 2) Wi-Fi Didalam madrasah Wi-Fi sudah tersedia dengan baik dalam artian dapat diakses dimana saja asal berada didalam lingkungan

madrrasah. Pada kelas reguler wifi diberikan per dua kelas jadi satu wifi untuk kebutuhan dua kelas, di kelas unggulan wifi terpasang per kelasnya, dan pada ruang kelas seperti laboratorium tentunya juga sudah memadai dengan baik. Semua warga sekolah dapat mengakses wi-fi ini dengan mudah cukup dengan memasukan username dan pasword yang sudah diberikan.

Disini pemanfaatan *gadget* sangat membantu dan mendukung para siswa dalam proses belajar, bentuk dampak positifnya yaitu siswa terbantu dari segi materi dan guru dari segi evaluasi. Bentuk evaluasi yang sering digunakan yaitu quiz yang ditampilkan diproyektor kemudian siswa langsung menjawab dimasing-masing kertasnya.

Pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai alat evaluasi pembelajaran merupakan salah satu cara guru dapat memanfaatkan teknologi informasi. Atas dasar platform pembelajaran sebagai teknologi pendidikan, situs web Kahoot! menawarkan kuis pendidikan yang dinamis dan menarik di kelas. Kahoot! adalah platform pembelajaran online yang memberikan permainan dan kuis. Kahoot! dapat digunakan sebagai alat penilaian selama proses pembelajaran yang meliputi pretes, postes, latihan soal, penguatan materi, latihan remedial, dan kegiatan pengayaan.⁶⁵ Kahoot!! merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Menurut Rofiyarti, dalam artikelnya mengatakan bahwa Kahoot! Awalnya sebuah

⁶⁵ Febblina Daryanes and Deci Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa," *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (October 31, 2020): 173, <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.

joint project yang dipimpin oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik berkolaborasi dalam proyek awal dengan Norwegian University of Technology and Science.⁶⁶ Menurut Wang, yang telah melakukan penelitian tentang penggunaan Kahoot! dalam studi berpendapat, setelah menggunakannya secara konsisten selama lima bulan, ia mengatakan bahwa respons siswa saat menggunakan game telah berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran siswa.

3. Monitoring dan evaluasi penggunaan *gadget* di MAN 1

Trenggalek

Menurut Suharto, bahwa evaluasi adalah kegiatan pemantauan yang dilakukan terhadap program yang telah selesai atau telah berjalan minimal tiga bulan, sedangkan monitoring adalah kegiatan yang dilakukan terhadap program yang sedang berjalan. Sementara itu evaluasi adalah kegiatan untuk mengetahui efektifitas program, pencapaian program serta dampak dari program yang telah dilakukan. Monitoring menggunakan data dasar yang tersedia untuk mengatasi permasalahan, sedangkan evaluasi dapat dilakukan setelah hasil pemantauan diperoleh dan satu set data dibandingkan dengan yang lain. Evaluasi dan pemantauan karenanya saling bergantung.⁶⁷

Sesuai dengan teori *uses and gratification* sebagai teori penggunaan dan pemenuhan kebutuhan. Dalam monitoring dan evaluasi jika terdapat

⁶⁶ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walid, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (February 28, 2019): 95–104, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.

⁶⁷ Tuatul Mahfud, "PRAKSIS PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN PADA UNIT PRODUKSI JASA BOGA," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 2 (2012).

pemaksimalan dalam penggunaan sesuai aturan yang meminimalisir dampak negatif yang dihasilkan maka keduanya yaitu penggunaan dan kebutuhan bisa berjalan dengan seimbang. Penggunaan dan kebutuhan dapat hidup berdampingan secara beriringan. Hal ini menunjukkan bahwa sangat penting untuk melakukan monitoring dan evaluasi untuk mencapai tujuan dan mengambil keputusan yang sejalan dengan masalah program.

Kepala sekolah kini dituntut untuk bekerja menjaga kualitas lembaganya berkat Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menjadikan aturan tersebut sebagai syarat minimal bagi sistem pendidikan negara secara keseluruhan. Standar tenaga kependidikan tercantum sebagai salah satu ruang lingkupnya dalam pasal 2 pasal 3 ayat 1 tentang standar nasional pendidikan. Ini berarti bahwa sekolah harus meningkatkan standar mereka sesuai dengan pedoman pendidikan nasional.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Drs. Imam Basuki selaku wakil kurikulum madrasah menyatakan, di MAN 1 Trenggalek monitoring dan evaluasi diadakan satu bulan sekali dalam bentuk rapat bersama. Rapat monitoring dan evaluasi ini dihadiri oleh guru-guru dan beberapa staf madrasah. Tujuan diadakannya rapat ini adalah untuk meninjau bagaimana perkembangan penggunaan *gadget* di madrasah, dampak positif dan negatif harus benar-benar dibahas sehingga menghasilkan sesuatu putusan yang sistematis. Didalam rapat tersebut pendapat siswa juga dilibatkan, yaitu dengan cara siswa tersebut

menyampaikan keluhan atau masukan ke wali kelas atau guru yang kemudian nanti akan disampaikan didalam forum rapat.

Istilah evaluasi dalam al-Qur'an tidak dijumpai persamaan kata yang pasti, tetapi ada kata-kata tertentu yang mengarah kepada arti evaluasi, Setiap aktifitas manusia sudah pasti mempunyai tujuan tertentu, karena aktifitas yang tidak mempunyai tujuan berarti merupakan aktifitas atau pekerjaan yang sia-sia. Hal ini sesuai dengan firman Allah: Q. S Al-Bayyinah : 5

وَمَا أُمِرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ ۗ خُنْفًا...

Artinya: “Padahal mereka tidak disuruh kecuali supaya menyembah Allah dengan memurnikan ketaatan kepada-Nya dalam (menjalankan) agama dengan lurus...”

Seorang manusia (apalagi menjadi dosen dan mahasiswa) yang mengerti akan potensi yang dimilikinya tidak akan melakukan suatu pekerjaan yang sia-sia sebab segala yang dilakukan olehnya baik berpikir, merasa, maupun bertindak harus membawa kebaikan sehingga kualitas dan kapasitas dirinya meningkat.⁶⁸

Selain diadakan rapat monitoring dan evaluasi terkait penggunaan *gadget*. Berdasarkan hasil wawancara penelitian yang dilakukan peneliti dengan ibu Nurdiana Kusumawasti, S. Pd selaku guru mata pelajaran sosiologi yaitu, bahwa *gadget* ini digunakan dalam evaluasi pembelajaran didalam kelas beliau. Bentuk-bentuk evaluasi belajar yang diberikan beliau

⁶⁸ Dedi Wahyudi, “KONSEPSI AL-QUR’AN TENTANG HAKIKAT EVALUASI DALAM PENDIDIKAN ISLAM,” n.d., 251.

seperti mengerjakan soal quiz dan melibatkan aplikasi kahoot!. Pada ujian akhir smester pihak sekolah juga sudah menggunakan *gadget* sebagai sarana ujian siswa bukan lagi menggunakan kertas, secara serentak *gadget* yang dipakai yaitu dalam bentuk telepon genggam (handphone) yang notabennya semua siswa memilikinya. Pelibatan *gadget* dalam belajar disini tidak setiap pertemuan bisa, meskipun pada waktu-waktu tertentu boleh menggunakan tetap ada batas waktu yang diberikan agar konsentrasi belajar siswa tidak mudah teralihkan dan tetap melibatkan buku secara penuh dalam pembelajaran.

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Berdasarkan dari uraian hasil penelitian dan pembahasan skripsi maka dapat disimpulkan, ketentuan Sekolah Terkait Penggunaan *Gadget* dalam Kelas di MAN 1 Trenggalek, Ketentuan atau SOP yang dikeluarkan sekolah terhadap penggunaan *gadget* yaitu; Pertama, siswa diperbolehkan membawa *gadget* setiap hari ke madrasah yang bertujuan untuk ke arah positif yaitu membantu siswa dalam melaksanakan proses belajar di kelas. Kedua, ketentuan penggunaan *gadget* didalam kelas diserahkan sepenuhnya kepada masing-masing guru pengampu mata pelajaran, karena tidak semua guru memperbolehkan siswanya mengoperasikan *gadget* didalam kelas. Ketiga, pemberlakuan sanksi terhadap siswa yang melanggar. Meskipun ketentuan *gadget* didalam kelas diberikan sepenuhnya terhadap masing-masing guru mata pelajaran, akan tetapi pihak madrasah turut andil dalam pemberlakuan sanksi kepada siswa yang melanggar sehingga terdapat tindak lanjut yang serius agar lingkungan madrasah tetap nyaman dalam belajar.
2. *Gadget* memberikan manfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran terutama didalam kelas. Ada tiga klasifikasi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. a). penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar dalam pembelajaran. b). penggunaan *gadget* sebagai penunjang dalam pembelajaran. c). penggunaan *gadget* sebagai alternatif pendukung pembelajaran. Selain itu, dengan adanya fasilitas-fasilitas yang memadai

seperti proyektor, wifi, dan lainnya semakin membuat proses belajar lebih sistematis.

3. Monitoring dan evaluasi dilakukan satu bulan sekali dengan membentuk forum rapat, setelah diadakannya monev tersebut maka hal selanjutnya yang dilakukan yaitu tindak lanjut atas hal-hal yang disampaikan. Didalam rapat ini pendapat atau keluhan dari siswa juga turut dimunculkan agar pembahasan setiap bulannya juga jelas dibagian mana saja yang perlu diperbaiki.

B. SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian langsung di lapangan, terdapat masukan saran-saran yang dapat peneliti sampaikan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang akan mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas dan berkualitas sebagai berikut:

1. Bagi guru agar *gadget* tetap berdampak positif dibutuhkan pemanfaatan guru untuk membimbing siswa agar *gadget* hanya digunakan untuk kegiatan positif pada saat proses belajar berlangsung.
2. Bagi Siswa *gadget* sangat penting untuk membantu proses belajar disekolah, disarankan siswa tetap menggunakan *gadget* sebaik-baiknya dan mencari sumber belajar yang menunjang kegiatan proses belajar berlangsung.
3. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan untuk meneliti pemanfaatan *gadget* dalam proses pembelajaran dari menelaah masalah yang lain dan menggunakan teori perilaku yaitu *Drive Theory* agar penelitian ini semakin diperkuat dengan adanya beberapa teori dari masing-masing penelitian.

Selain itu, disarankan untuk menggunakan metode penelitian kuantitatif atau RnD agar penelitian lebih mendalam kearah hasil belajar siswa. Mengingat penelitian yang saat ini dilakukan hanya menggunakan penelitian kualitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Aisyah. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL PARA SISWA SMA," no. 1 (2018).
- Azizah, Diah Nuril, and Muhammad Syafiq Humaisi. "Kebijakan Sekolah terhadap Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran IPS Terpadu." *ASANKA: Journal of Social Science And Education* 2, no. 1 (March 25, 2021): 117–31. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.3052>.
- "Buku Psikologi Belajar.Pdf," n.d.
- Daroini, Ahmad Islahud. "TAFSIR AYAT PENDIDIKAN DALAM Q.S. AL-‘ALAQ AYAT 1-5 MENURUT QURAIISH SHIHAB SKRIPSI," n.d.
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa." *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (October 31, 2020): 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Dewi, Cahya Kurnia. "Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan," n.d.
- "File.Pdf," n.d.
- Harfiyanto, Doni, Cahyo Budi Utomo, and Tjaturahono Budi. "POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA PENGGUNA GADGET DI SMA N 1 SEMARANG," 2015.
- Hidayat, Ridha, and Hilda Hayati. "PENGARUH PELAKSANAAN SOP PERAWAT PELAKSANA TERHADAP TINGKAT KECEMASAN PASIEN DI RAWAT INAP RSUD BANGKINANG," n.d.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (February 28, 2019): 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>.
- Jatmika, Surya, Rizky Putri Rahayu, and Mutiara Karima. "MANFAAT DAN TANTANGAN GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA" 7 (2022).
- Kurniawan, Agung Rimba, Faizal Chan, M Sargandi, Stevie Yolanda, Resty Karomah, Wuri Setianingtyas, and Sintia Irani. "KEBIJAKAN SEKOLAH DALAM PENGGUNAAN GADGET DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Tunas Pendidikan* 2, no. 1 (October 9, 2019): 72–81. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1.195>.
- Kurniawati, Dian. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 1 (May 2, 2020): 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>.
- . "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 1 (May 2, 2020): 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>.
- Lesilolo, Herly Jeanette. "PENERAPAN TEORI BELAJAR SOSIAL ALBERT BANDURA DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH." *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi* 4, no. 2 (June 18, 2019): 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>.

- Mahfud, Muhammad Nuhman, and Aprilya Wulansari. "PENGUNAAN GADGET UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF," 2018.
- Mahfud, Tuatul. "PRAKSIS PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN PADA UNIT PRODUKSI JASA BOGA." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 2 (2012).
- Mariskhana, Kartika. "Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar," no. 1 (2018).
- Marpaung, Junierissa. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (December 4, 2018). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- Masrurroh, Nur Kholifahtul. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS IX DI MTSN 06 MADIUN TAHUN AJARAN 2020/2021 SKRIPSI," n.d.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu komunikasi suatu pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- "nal Education and development," 2020.
- "nal Education and development," 2021.
- Nasdian, Fredian Tonny, ed. *Sosiologi Umum*. Cetakan pertama. Jakarta: Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia IPB bekerja sama dengan Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2015.
- Oemar Hamalik. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Pebriana, Putri Hana. "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (June 10, 2017): 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- "Pengantar Sosiologi," n.d.
- "PENGUNAAN_GADGET_SEBAGAI_SUMBER_BELAJAR_MEMPENGA R.Pdf," n.d.
- Permana, Erwin Putera. "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD." *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 1, no. 2 (January 13, 2016). <https://doi.org/10.29407/jpdn.v1i2.210>.
- Putra, Chandra Anugrah. "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran." *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 2 (August 18, 2017): 1–10. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752>.
- Rahman, Abdur, and Jember I Nyoman. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 1 (July 19, 2020): 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>.
- Ramli, Murni. "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Magetan," n.d.
- Rianto, Puji. "MEDIA BARU, VISI KHALAYAK AKTIF DAN URGENSI LITERASI MEDIA." *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia* 1, no. 2 (December 11, 2016): 90. <https://doi.org/10.25008/jkiski.v1i2.54>.

- Rosiyanti, Hastri, and Rahmita Nurul Muthmainnah. "PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DASAR." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 4, no. 1 (June 30, 2018): 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>.
- Saepi, Asep. "TEKNOLOGI DALAM AI-QUR'AN," n.d.
- Salamah, Wiladatus. "Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran" 4 (2020).
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi: suatu pengantar*. Ed. 4. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002.
- Supriadi, Supriadi. "PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN." *Lantanida Journal* 3, no. 2 (September 15, 2017): 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>.
- Syarifuddin, Ahmad. "BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA," no. 01 (2011).
- Syifa, Layyinatus, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (November 4, 2019): 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.
- Wahyudi, Dedi. "KONSEPSI AL-QUR'AN TENTANG HAKIKAT EVALUASI DALAM PENDIDIKAN ISLAM," n.d.
- Wahyudi, Dedi, and Devi Septya Wardani. "UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK MELALUI MULTIMEDIA LCD PROYEKTOR." *Jurnal Ilmiah Didaktika* 18, no. 1 (May 2, 2018): 1. <https://doi.org/10.22373/jid.v18i1.3081>.
- Warsita, Bambang. "TEORI BELAJAR ROBERT M. GAGNE DAN IMPLIKASINYA PADA PENTINGNYA PUSAT SUMBER BELAJAR." *Jurnal Teknodik*, August 30, 2018, 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>.
- Wicaksono, Adi. "PENERAPAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) UNTUK MENGUKUR MINAT PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR," n.d.
- Wilanjaya, Erdianto Kartika. "PERKEMBANGAN GADGET DAN PENGARUHNYA TERHADAP PENDIDIKAN DI INDONESIA GADGET DEVELOPMENT AND ITS IMPACT ON EDUCATION IN INDONESIA," n.d.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Konsultasi

**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI DOSEN PEMBIMBING
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Nama : Izza Sekar widiastruti
NIM : 19130044
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Dosen Pembimbing : Dwi Sulistiani, MSA., Ak., CA
NIP : 197910022015032001
Judul Skripsi : Peran Gadget dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar
pada Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 1 Trenggalek

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1.	24 Januari 2023	Validasi Instrumen Penelitian	
2.	29 Februari 2023	Konsultasi BAB IV	
3.	9 Maret 2023	Konsultasi BAB IV-V	
4.	30 Maret 2023	Konsultasi BAB V	
5.	12 April 2023	Konsultasi BAB V-VI	
6.	29 April 2023	Konsultasi BAB I-VI, Lampiran	
7.	17 Mei 2023	ACC BAB I-VI	

Malang, 17 Mei 2023

Ketua Jurusan



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 197107012006042001

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

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

Nomor : 2532/Un.03.1/TL.00.1/12/2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

23 Desember 2022

Kepada
Yth. Kepala MAN 1 Trenggalek
di
Trenggalek

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 : Izza Sekar Widiastuti
NIM : 19130044
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023
Judul Skripsi : **Penggunaan Gadget dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar pada Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 1 Trenggalek**
Lama Penelitian : Januari 2023 sampai dengan Maret 2023 (3 bulan) ✓

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An: Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik


Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 3. Surat Jawaban Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TRENGGALEK
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1

Jalan Soekarno- Hatta Gang Apel Nomor 12 Kelutan Trenggalek 66313
Telepon (0355) 791660; Faksimile (0355) 791660

Website : www.mantrenggalek.sch.id; E-mail: aliyahnegetrenggalek@gmail.com

Nomor : B- 32 /Ma.13.03.01/PP.00.6/01/2023 30 Januari 2023
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Jawaban Kesiediaan Penelitian

Yth. Dekan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

di-
Malang

Menindaklanjuti surat saudara Nomor : 2532/Un.03.1/TL.00.1/12/2022 tanggal 23 Desember 2022 hal Izin Penelitian, maka kami memberikan izin kepada Mahasiswa Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang di bawah ini :

Nama : IZZA SEKAR WIDIASTUTI
NIM : 19130044
Prodi/Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul : **"Penggunaan Gadget dalam mendukung Proses Belajar Mengajar pada Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 1 Trenggalek"**.

Selama tidak mengganggu proses belajar mengajar dan setelah menyelesaikan penelitian melaporkan perkembangan/hasil penelitiannya kepada kami.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih



Kepala Madrasah,

Agung Wiyoto

Lampiran 4. TOR (Term Of Reference)

TERM OF REFERENCE (TOR)

A. IDENTITAS PENELITI

Nama : Izza Sekar Widiastuti
NIM : 19130044
Institusi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Jurusan/Prodi : Pendidikan IPS
Judul Penelitian : Penggunaan Gadget dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar pada Mata Pelajaran Sosiologi Di MAN 1 Trenggalek

B. LATARBELAKANG

Saat meningkatkan pendidikan dan memaksimalkan potensi guru, siswa, dan sekolah, pendidik hendaknya mendukung proses pendidikan berbasis teknologi karena beradaptasi dengan era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi. Dalam situasi ini, gadget berfungsi sebagai alat yang efisien dan efektif untuk membantu proses belajar mengajar. Gadget memfasilitasi akses siswa dan transfer informasi, penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses tersebut (materi pembelajaran).

Menurut Mujib, gadget dapat digunakan sebagai media pembelajaran, jika seorang siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan gadget siswa akan sering menggunakan internet dalam belajar dan akan mendapatkan hasil belajar yang ingin dicapai. Menurut Doni Harfiyanto, dalam jurnal penelitiannya, penggunaan gadget bagaimanapun memiliki dampak positif tergantung bagaimana masing-masing dari siswa memaknai penggunaan gadget itu sendiri. Mempermudah siswa berkomunikasi adalah salah satunya. Misalnya, bisa mengetahui informasi-informasi mengenai sejumlah acara yang diadakan sekolah yang tidak terduga.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Gadget dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Man 1 Trenggalek"

C. TUJUAN KEGIATAN

1. Untuk memberikan bukti empiris tentang kebijakan sekolah terkait penggunaan gadget dalam kelas di MAN 1 Trenggalek.
2. Untuk memberikan bukti empiris tentang peran gadget dalam mendukung proses belajar mengajar pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek.
3. Untuk memberikan bukti empiris tentang evaluasi penggunaan gadget dalam kelas di MAN 1

4. Untuk memenuhi pengambilan data dalam skripsi peneliti

D. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

Waktu : Januari – Maret 2023

Tempat : MAN 1 Trenggalek

E. SUMBER

1. Kepala Madrasah MAN 1 Trenggalek
2. WAKA Kurikulum MAN 1 Trenggalek
3. Guru Sosiologi MAN 1 Trenggalek
4. Guru BK MAN 1 Trenggalek
5. Beberapa siswa jurusan IPS MAN 1 Trenggalek

F. TEORI PENELITIAN

Menurut Kuncoro gadget adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. Gadget juga merupakan sebuah instrumen yang memiliki tujuan serta fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang terbaharukan. Wajar jika gadget yang tentu sudah modern sangat digemari baik oleh anak muda maupun orang dewasa. Dewasa ini, gadget sangat berbeda dari yang pertama kali diproduksi dan yang sekarang ini terdapat beberapa pembaruan telah dilakukan untuk mengikuti perkembangan zaman dan dunia modern. Awalnya, sebuah *gadget* hanya bisa digunakan untuk melakukan panggilan dan mengirim pesan, namun saat ini telah ditambahkan fitur lain yang tentunya lebih canggih. Keuntungan dari penggunaan *gadget* berat termasuk masyarakat yang lebih terinformasi yang dapat menanggapi peristiwa secara manusiawi, multitasking yang meningkat, biaya yang lebih rendah, dan peningkatan spesialisasi dalam pekerjaan. Manusia kini dapat menjalankan tugasnya seefisien mungkin dengan memanfaatkan waktu dan tempat berkat teknologi baru yang lebih maju. Santoso mengklaim bahwa setiap orang mulai dari pebisnis, pemerintahan hingga anak-anak SMA sepertinya sudah memiliki atau ingin memiliki gadget dengan berbagai alasan, baik memang diperlukan atau tidak. Pengguna gadget, khususnya para pelajar, cenderung melakukannya untuk berbagai kebutuhan termasuk juga untuk belajar.

Seorang guru atau pendidik dapat membuat perbedaan dalam kemampuan dan pandangan siswa dengan membuat mereka percaya bahwa sesuatu itu mudah dipelajari, menurut Popham dan Baker (1992). Pemilihan dan penerapan metode pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap seberapa baik proses belajar dan mengajar berjalan.

Penjelasan tersebut, terdapat dua hal yang diperlukan untuk mencapai proses belajar mengajar yang efektif.

1. Diperlukan analisis kebutuhan pembelajaran siswa. Kuncinya adalah memahami bagaimana mengevaluasi bagaimana bakat siswa dan harapan proses belajar berhubungan satu sama lain.
2. Penjelasan tentang sistem ujian harus diberikan.

Untuk mendapatkan hasil yang terbaik dan mengefektifkan proses belajar mengajar, diperlukan media pembelajaran yang berkualitas. Media berfungsi sebagai penyalur pesan dan katalis bagi gagasan, emosi, dan aspirasi siswa. Siswa akan belajar lebih efektif dan mengembangkan keterampilannya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai berkat penggunaan media yang kreatif. Dalam kegiatan interaksi instruksional, alat material seperti diagram, gambar, presentasi, dan film sering digunakan selain alat non-material termasuk perintah, petunjuk, larangan, dan nasehat.

G DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Judul penelitian : *“Penggunaan Gadget dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar pada Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 1 Trenggalek”*

Fokus penelitian :

1. Bagaimana kebijakan sekolah terkait penggunaan gadget dalam kelas di MAN 1 Trenggalek ?
2. Bagaimana peran gadget dalam mendukung proses belajar mengajar pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek ?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan gadget dalam kelas di MAN 1 Trenggalek?

INSTRUMEN WAWANCARA

No.	Indikator	Sumber Data	Butir-Butir Pertanyaan
1.	Aturan sekolah mengenai Penggunaan gadget	Kepala Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> a. Apakah siswa diperbolehkan membawa Gadget ke sekolah? b. Apakah siswa boleh membawa gadget setiap hari ke sekolah? c. Apa yang menjadi pertimbangan siswa diperbolehkan membawa gadget ke sekolah? d. Apakah terdapat Standar Operasional Prosedur terhadap aturan diperbolehkannya siswa membawa gadget ke sekolah? e. Apa saja SoP yang diberlakukan sekolah terhadap hal tersebut? f. Apa saja sanksi yang diberikan kepada siswa yang melanggar SoP yang telah diberlakukan?
2.	Implementasi penggunaan gadget pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar	Waka Kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> a. Menurut bapak/ibu apakah gadget dapat mendukung proses belajar siswa? b. Seberapa pentingkah penggunaan gadget dalam mendukung proses belajar mengajar? c. Apakah sekolah memberi fasilitas agar gadget dapat mendukung dalam proses belajar mengajar? d. Bagaimana PIC (<i>Person In Charge</i>) yang diberlakukan terkait pengawasan penggunaan gadget? e. Apakah terdapat aturan detail yang diberlakukan kepada siswa? (seperti aplikasi atau konten yang boleh dibuka atau tidak)

		Guru Sosiologi	<p>a. Apakah bapak/ibu memperbolehkan siswa membawa gadget dalam kelas mata pelajaran sosiologi</p> <p>b. Apakah siswa boleh membawa gadget pada setiap pertemuan kelas mata pelajaran sosiologi?</p> <p>c. Apakah ada pembatasan (aturan) yang diberikan kepada siswa dalam mengoperasikan gadget dalam kelas?</p> <p>d. Apa saja pembatasan yang telah disepakati siswa dan guru ketika mengoperasikan gadget dalam kelas?</p> <p>e. Apa saja sanksi yang diberikan kepada siswa yang melanggar?</p> <p>f. Apakah ada aplikasi tertentu yang dapat dibuka dan boleh diakses dalam proses belajar mengajar?</p> <p>g. Apakah penggunaan gadget dalam kelas membantu para siswa dalam memahami materi yang diberikan?</p> <p>h. Menurut bapak/ibu apakah gadget mendukung siswa dalam proses belajar mengajar dalam kelas?</p> <p>i. Bagaimana bapak/ibu mengkondisikan kelas agar kelas tetap berjalan lancar saat siswa mengoperasikan gadget?</p> <p>a. Apakah gadget dapat membantu kalian dalam proses belajar mengajar?</p>
--	--	----------------	---

		Siswa	<ul style="list-style-type: none"> b. Berikan contoh hal apa saja yang mempermudah ketika kalian menggunakan gadget? c. Apakah kalian memanfaatkan semaksimal mungkin gadget tersebut? d. Bagaimana kalian mengontrol konsentrasi agar fokus pada penggunaan gadget hanya untuk belajar selama proses belajar mengajar berlangsung? e. Adakah aplikasi khusus yang digunakan? f. Apakah kalian mematuhi aturan yang sudah disepakati antara siswa dan guru terkait penggunaan gadget dalam kelas?
		Guru BK	<ul style="list-style-type: none"> a. Apakah terdapat kejadian atau kasus terkait penggunaan gadget didalam lingkungan sekolah? b. Kasus seperti apa yang sering terjadi?
3.	Pelaksanaan monitoring dan evaluasi proses belajar mengajar dengan bantuan gadget	Waka Kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> a. Apakah terdapat rapat monitoring dan evaluasi kebijakan gadget? b. Kapan dilaksanakannya rapat monitoring dan evaluasi? c. Bagaimana tindak lanjut dari monitoring dan evaluasi yang telah dirapatkan? d. Apakah sekolah melibatkan masukan siswa dan guru dalam memutuskan kebijakan penggunaan gadget? e. Apa saja kendala atau dampak negatif dan positif diberlakukannya aturan memperbolehkan siswa membawa gadget ke sekolah?

DOKUMENTASI (foto/arsip)

No	Dokumentasi
1.	Dokumentasi monitoring dan evaluasi
2.	Dokumentasi peraturan (bersifat tertulis)
3.	Dokumentasi proses belajar mengajar
4.	Catatan BK (pelanggaran siswa dalam penggunaan gadget)

H. PENUTUP

Demikian TOR ini dibuat sebagai acuan kegiatan penelitian skripsi, apabila ada perubahan-perubahan data maka akan diberitahukan selanjutnya.

Trenggalek, 16 Februari 2023

Pelaksana Penelitian Skripsi,

Mengetahui Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1
Trenggalek,

Izza Sekar Widiastuti

Drs.H.Agung Wiyoto,M.M.Pd.

Laporan 5. Kegiatan Penelitian

MAN 1 Trenggalek tampak depan



Sebagian hasil prestasi siswa



Wawancara dengan guru Sosiologi



Wawancara dengan guru BIMBINGAN KONSELING



Wawancara dengan Wakamad



Wawancara dengan Siswa



Proses pembelajaran siswa menggunakan *gadget*



Lapangan Utama MAN 1 Trenggalek



Kantin MAN 1 Trenggalek



Lampiran 6. Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TRENGGALEK
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1

Jalan Soekarno- Hatta Gang Apel Nomor 12 Kelutan Trenggalek 66313
Telepon (0355) 791660; Faksimile (0355) 791660
Website : www.mantrenggalek.sch.id; E-mail: alياهوnegeritrenggalek@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 331/Ma.13.03.01/PP.00.6/04/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. AGUNG WIYOTO, M.MPd
NIP : 19630927 198803 1 010
Pangkat/Gol/Ruang : Pembina Utama Muda / IVc
Jabatan : Kepala MAN 1 Trenggalek

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa/i tersebut di bawah ini :

Nama : IZZA SEKAR WIDIASTUTI
NIM : 19130044
Jurusan : Pendidikan IPS
Institusi : Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah selesai mengadakan Penelitian di MAN 1 Trenggalek pada bulan Januari s/d Maret dalam rangka untuk penyusunan skripsi dengan judul **"Penggunaan Gadget dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar pada Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 1 Trenggalek"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Trenggalek, 11 April 2023

Kepala Madrasah,



Agung Wiyoto

Lampiran 7. Laporan Hasil Penelitian

LAPORAN HASIL PENELITIAN SKRIPSI

PENGUNAAN *GADGET* DALAM Mendukung PROSES BELAJAR MENGAJAR MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI MAN 1 TRENGGALEK

Laporan ini disusun sebagai syarat penelitian serta sebagai bahan referensi dan evaluasi untuk madrasah



Disusun oleh :

Izza Sekar Widiastuti

NIM : 19130044

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

CS Dipindai dengan CamScanner

MARET 2023

Judul : Penggunaan *Gadget* dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Sosiologi Di Man 1 Trenggalek

A. Fokus Penelitian

1. Bagaimana kebijakan sekolah terkait penggunaan *gadget* dalam kelas di MAN 1 Trenggalek ?
2. Bagaimana peran *gadget* dalam mendukung proses belajar mengajar pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek ?
3. Bagaimana monitoring dan evaluasi penggunaan *gadget* dalam kelas di MAN 1 Trenggalek?

B. Tujuan Penelitian

1. Untuk memberikan bukti empiris tentang kebijakan sekolah terkait penggunaan *gadget* dalam kelas di MAN 1 Trenggalek.
2. Untuk memberikan bukti empiris tentang peran *gadget* dalam mendukung proses belajar mengajar pada mata pelajaran sosiologi di MAN 1 Trenggalek.
3. Untuk memberikan bukti empiris tentang monitoring dan evaluasi penggunaan *gadget* dalam kelas di MAN 1 Trenggalek.

C. Tabel orisinalitas

No.	Penelitian sebelumnya
1.	Putri pratiwi indraswari, Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perilaku Belajar Pada Siswa Sma Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar, Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makasar, 2019. Dari hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan <i>gadget</i> menimbulkan dampak negatif dan dampak positif. Dampak positif dari penggunaan <i>gadget</i> adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan <i>gadget</i> pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa.
2.	Diah Nuril Azizah, M. Syafiq Humaisy, Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Pembelajaran IPS Terpadu, jurnal ilmiah: <i>journal of social science and education</i> , IAIN Ponorogo, 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengintegrasikan <i>gadget</i> dalam pembelajaran IPS di kelas VII C SMP

CS Dipindai dengan CamScanner

	<p>Ma'arif 1 Ponorogo adalah cara yang bagus untuk membantu siswa memahami konsep IPS yang mungkin belum sepenuhnya mereka pahami. Penggunaan <i>gadget</i> dalam pembelajaran IPS Terpadu juga dipraktikkan di kelas, meskipun lebih jarang. Guru yang mengajar juga mengawasi siswa yang menggunakan teknologi di kelas, dan jika siswa melanggar hal diluar kesepakatan, konsekuensi yang ditetapkan diterapkan.</p>
3.	<p>Hadijah, Pemanfaatan <i>Gadget</i> pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Barat, Jurnal kajian pendidikan islam, 2020. Hasil penelitian ini yaitu, menggunakan <i>gadget</i> untuk mempelajari biologi sel dapat menghasilkan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan. <i>Gadget</i> tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar tetapi juga bermanfaat bagi pertumbuhan siswa dengan membuat pengumpulan informasi lebih cepat dan mudah, membina persahabatan yang lebih kuat, dan menumbuhkan kreativitas.</p>
4.	<p>Ima nugrah aini, Analisis Penggunaan Gadget Dalam Mendukung Penigkatan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI Ips Sma Muhammadiyah (Plus) Salatiga, Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019. Hasil dari penelitian ini yaitu, menunjukkan bahwa enam siswa dan satu guru sudah menggunakan penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan sumber belajar. Adapun dampak penggunaan dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa terdapat beberapa hal, meliputi siswa mempunya rasa percaya diri, tanggung jawab, kreativitas dan inovasi. Penggunaan gadget lebih efektif dan efisien untuk guru dan siswa sehingga sissangat membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.</p>

D. Instrumen Penelitian

No.	Indikator	Sumber Data	Butir-Butir Pertanyaan
1.	Aturan sekolah mengenai Penggunaan gadget	Kepala Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> a. Apakah siswa diperbolehkan membawa Gadget ke sekolah? b. Apakah siswa boleh membawa gadget setiap hari ke sekolah? c. Apa yang menjadi pertimbangan siswa diperbolehkan membawa gadget ke sekolah? d. Apakah terdapat Standar Operasional Prosedur terhadap aturan diperbolehkannya siswa membawa gadget ke sekolah? e. Apa saja SoP yang diberlakukan sekolah terhadap hal tersebut? f. Apa saja sanksi yang diberikan kepada siswa yang melanggar SoP yang telah diberlakukan?
2.	Implementasi penggunaan gadget pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar	Waka Kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> a. Menurut bapak/ibu apakah gadget dapat mendukung proses belajar siswa? b. Seberapa pentingkah penggunaan gadget dalam mendukung proses belajar mengajar? c. Apakah sekolah memberi fasilitas agar gadget dapat mendukung dalam proses belajar mengajar? d. Bagaimana PIC (<i>Person In Charge</i>) yang diberlakukan terkait pengawasan penggunaan gadget? e. Apakah terdapat aturan detail yang diberlakukan kepada siswa? (seperti aplikasi atau konten yang boleh dibuka atau tidak)

		Guru Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> a. Apakah bapak/ibu memperbolehkan siswa membawa gadget dalam kelas mata pelajaran sosiologi b. Apakah siswa boleh membawa gadget pada setiap pertemuan kelas mata pelajaran sosiologi? c. Apakah ada pembatasan (aturan) yang diberikan kepada siswa dalam mengoperasikan gadget dalam kelas? d. Apa saja pembatasan yang telah disepakati siswa dan guru ketika mengoperasikan gadget dalam kelas? e. Apa saja sanksi yang diberikan kepada siswa yang melanggar? f. Apakah ada aplikasi tertentu yang dapat dibuka dan boleh diakses dalam proses belajar mengajar? g. Apakah penggunaan gadget dalam kelas membantu para siswa dalam memahami materi yang diberikan? h. Menurut bapak/ibu apakah gadget mendukung siswa dalam proses belajar mengajar dalam kelas? i. Bagaimana bapak/ibu mengkondisikan kelas agar kelas tetap berjalan lancar saat siswa mengoperasikan gadget? <p>a. Apakah gadget dapat membantu kalian dalam proses belajar mengajar?</p>
--	--	----------------	--

		Siswa	<ul style="list-style-type: none"> b. Berikan contoh hal apa saja yang mempermudah ketika kalian menggunakan gadget? c. Apakah kalian memanfaatkan semaksimal mungkin gadget tersebut? d. Bagaimana kalian mengontrol konsentrasi agar fokus pada penggunaan gadget hanya untuk belajar selama proses belajar mengajar berlangsung? e. Adakah aplikasi khusus yang digunakan? f. Apakah kalian mematuhi aturan yang sudah disepakati antara siswa dan guru terkait penggunaan gadget dalam kelas?
		Guru BK	<ul style="list-style-type: none"> a. Apakah terdapat kejadian atau kasus terkait penggunaan gadget didalam lingkungan sekolah? b. Kasus seperti apa yang sering terjadi?
3.	Pelaksanaan monitoring dan evaluasi proses belajar mengajar dengan bantuan gadget	Waka Kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> a. Apakah terdapat rapat monitoring dan evaluasi kebijakan gadget? b. Kapan dilaksanakannya rapat monitoring dan evaluasi? c. Bagaimana tindak lanjut dari monitoring dan evaluasi yang telah dirapatkan? d. Apakah sekolah melibatkan masukan siswa dan guru dalam memutuskan kebijakan penggunaan gadget? e. Apa saja kendala atau dampak negatif dan positif diberlakukannya aturan memperbolehkan siswa membawa gadget ke sekolah?

		Guru Sosiologi	<p>a. Apakah dengan menggunakan gadget proses belajar lebih dinamis?</p> <p>b. Apakah gadget juga dipakai dalam evaluasi pembelajaran seperti; ulangan harian, ulangan tengah smester, dll?</p> <p>c. Apa masukan dari bapak/ibu terkait penggunaan gadget?</p> <p>d. Menurut bapak/ibu fasilitas apa yang perlu diperbaiki agar penggunaan gadget dalam proses belajar mengajar lebih maksimal?</p>
--	--	----------------	--

E. Hasil Wawancara (Interview)

Berdasarkan pedoman wawancara tersebut, peneliti melakukan interview terhadap guru IPS, Kepala Madrasah, WAKA Kurikulum serta siswa-siswi MAN 1 Trenggalek, dan peneliti mendapat hasil sebagai berikut :

1. Guru IPS

Nama : Bu Nurdiana, S.E

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru IPS, bahwa hasilnya gadget sangat mendukung terjadinya proses belajar mengajar. Dimulai dari guru memperbolehkan siswa membawa gadget didalam kelas saat terjadwal pembelajaran pada mata pelajaran IPS, akan tetapi guru memberikan batasan-batasan (aturan) kepada siswa diantaranya yaitu: siswa boleh mengoperasikan gadget didalam kelas apabila mendapat perintah dari guru yang artinya didalam pembelajaran yang akan mereka mulai membutuhkan gadget sebagai sarana atau media pembelajaran. Didalam aturan itu sendiri tentunya guru memberikan sanksi kepada siswa yang melanggar contohnya seperti, pada saat proses belajar mengajar berlangsung disaat siswa bisa atau boleh mengoperasikan gadget untuk kebutuhan materi belajar terdapat siswa yang malah bermain game, hal tersebut tentunya mendapat tindak lanjut langsung dari guru berupa pengambilan gadget siswa tersebut.

Kemudian guru juga membatasi aplikasi tertentu yang boleh dibuka dan diakses oleh siswa yaitu diantaranya : google dan aplikasi kahood. Kahood sendiri merupakan salah satu aplikasi *game-based learning* atau pembelajaran berbasis game yang paling banyak digunakan, mulai jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Selain itu, guru juga menyetujui bahwa gadget itu sendiri sangat mendukung proses belajar mengajar. Pada tahap evaluasi pembelajaran seperti quiz, uts, uas, dan lainnya di sekolah juga telah menggunakan gadget sebagai medianya karena dipercaya mampu mempermudah siswa dan sekolah dalam menjalankannya.

2. Kepala Sekolah

Nama : Bpk Drs. H. Agung Wiyoto, M.MPd

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, peneliti mendapat data dari hasil penelitian yaitu, seluruh warga sekolah termasuk pendidik (guru), siswa, staff, dan lainnya boleh membawa gadget ke sekolah. Menurut beliau gadget terutama khususnya hp dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa terlebih lagi di MAN 1 Trenggalek menggunakan sistem UKBM (unit kegiatan Belajar Mandiri). Dengan adanya ukbm tersebut sekolah memberikan fasilitas berupa file materi pelajaran yang kemudian dijadikan satu sesuai dengan jenjang dan jurusan masing-masing tingkatan kelas yang kemudian mereka mendownload materi tersebut sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. MAN 1 Trenggalek sendiri menggunakan sistem sks (sistem kebut semester) yang mana berbeda dengan sekolah lainnya, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi mampu belajar mandiri dengan file-file yang sudah difasilitasi sekolah.

Secara tertulis SoP (standar operasional prosedur) penggunaan gadget di sekolah memang belum ada, sekolah menekankan penggunaan gadget disekolah sebagai himbauan bahwa gadget itu sendiri dikembangkan guna sebagai sarana pembelajaran. Didalam kelas saat mengoperasikan gadget siswa juga dalam pantauan/pengawasan oleh bapak/ibu guru, sehingga penggunaan gadget disekolah benar-benar dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

3. WAKA Kurikulum

Nama : Bpk Imam Basuki, S.Pd

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan waka kurikulum yaitu, bahwa gadget jelas mendukung proses belajar mengajar siswa, yangmana juga dapat diartikan bahwa gadget juga penting turut dalam proses pembelajaran siswa. Terkiat penggunaan gadget ini sekolah juga memberikan fasilitas dalam proses belajar siswa yaitu seperti Wifi (per ruangan), Proyektor (pada masing-masing kelas) telah tersedia, serta hal-hal yang berikat dengan evaluasi pembelajaran sudah sepenuhnya melibatkan gadget.

Sekolah juga membentuk tim PIC (person in charge) guna mnegawasi siswa dalam mengoperasikan gadget, tim ini dijuluki tim tatib (tim tata tertib). Dalam pengawasan penggunaan gadget yang dilakukan oleh siswa pertama diserahkan kepada guru yang mengampu dikelas tersebut saat proses belajar mengajar, kemudian jika terjadi suatu hal atau permasalahan didalam kelas terkait gadget akan diserahkan ke wali kelas dan yang terakhir jika terus menerus bermasalah akan diserahkan ke tim tatib. Penggunaan aplikasi yang boleh digunakan atau tidaknya diserahkan kepada guru yang mengampu di maisng-masing mata pelajaran, akan tetapi sekolah juga memilik tim IT.

Monitoring dan Evaluasi (M&E) merupakan dua kegiatan terpadu dalam rangka pengendalian suatu program. Meskipun merupakan satu kesatuan kegiatan, Monitoring dan Evaluasi memiliki fokus yang berbeda satu sama lain. Sekolah dalam setiap bulan sekali mengadakan rapat evaluasi dan monitoring terkait penggunaan gadget. Tidak hanya rapat saja sekolah juga menindak lanjuti terkait dengan Monev tersebut, terlebih lagi dengan masalah-masalah yang muncul terkait penggunaan gadget oleh siswa. Tindak lanjut yang dilakukan sekolah salah satunya yaitu mengadakan sidak secara tiba-tiba beberapa kelas. Dalam monev ini sekolah juga melibatkan beberapa divisi termasuk juga melibatkan siswa .

4. Guru BK (Bimbingan Konseling)

Nama : Bu Eva Erliani, S. Pd

Hasil wawancara peneliti dengan guru bk (bimbingan kosneling) yaitu, c

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa yaitu, menurut cahya salah satu siswa dari kelas x kbc mengatakan bahwa gadget sangat mendukung proses belajar mengajar siswa khususnya didalam kelas. Siswa juga mengatakan kemudahan yang terjadi ketika menggunakan gadget yaitu salah satunya mereka bisa mengakses internet jika terdapat materi yang belum lengkap atau sulit dipahami, serta kemudahan lainnya. diperbolehkannya siswa membawa serta menggunakan gadget di sekolah juga dimanfaatkan secara maksimal terkhusus untuk pembelajaran. Pada mata pelajaran sosiologi biasanya didalam materi terdapat beberapa istilah menggunakan bahasa asing yang sulit dipahami, untuk itu peran gadget disini membantu para siswa guna menangani kesulitan mereka dalam proses belajar.

Konsentrasi belajar yang dialami memang dari masing-masing siswa itu sendiri berbeda-beda akan tetapi pengawasan dari guru didalam kelas membantu agar siswa tidak melakukan hal nyleneh yang bertentangan dengan proses belajar. aplikasi yang digunakan dalam proses belajar sama seperti yang guru ucapkan yaitu menggunakan aplikasi kahood, aplikasi ini juga membangkitkan motivasi siswa dalam belajar karena didalam aplikasi itu sendiri banyak berisikan game-game pembelajaran.

Trenggalek, 30 Maret 2023

Peneliti



Izza Sekar Widiastuti
NIM. 19130044

Dosen Pembimbing



Dwi Sulistiani, SE.,MSA.,Ak
NIP. 197910022015032001

Mengetahui
Ketua Program Studi,



BIODATA MAHASISWA



Nama : Izza Sekar Widiastuti
NIM : 19130044
Tempat, Tanggal Lahir : Trenggalek, 06 Juni 2001
Tahun masuk : 2019
Alamat Rumah : Rt 18/Rw 05 Dusun Ponggok, Desa Jati, Kec.
Karangan, Kab. Trenggalek
No. HP : 082248063114
Alamat Email : izzasekarw@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

Tingkat	Tahun Masuk	Tahun Lulus	Tempat
TK	2005	2007	RA Miftahul Huda
SD	2007	2013	MI Miftahul Huda Jati
SMP	2013	2016	SMPN 1 Karangan
SMA	2016	2019	MAN 1 Trenggalek
Perguruan Tinggi	2019	2023	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



KEMENTERIAN AGAMA
Universitas ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 0267/Un.03.1/PP.00.9/01/2023

diberikan kepada:

Nama : Izza Sekar Widiastuti
Nim : 19130044
Program Studi : S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : Peran Gadget Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di MAN 1
Tenggalek

Naskah Skripsi/Tesis/Disertasi sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 20 Mei 2023

Kepala,

Begitly Atwadi