

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* DALAM PROSES PEMBELAJARAN
DI SMA UII YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



ACC untuk sidang munaqosah

31/08/2022



M Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed.

Oleh :

Agus Tiyawan 18422078

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2022

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* DALAM PROSES PEMBELAJARAN
DI SMA UII YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Agus Tiyawan

18422078

Pembimbing :

M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2022

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agus Tiyawan
NIM : 18422078
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Dampak Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran di SMA UII Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan kripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap hasil karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia .

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

Yang Menyatakan,

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAL TEMPEL' and '797F1AKX059708144'.

Agus Tiyawan

LEMBAR PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiat@uii.ac.id
W. fiat.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 29 September 2022
Judul Tugas Akhir : Dampak Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran di SMA UII Yogyakarta
Disusun oleh : AGUS TIYAWAN
Nomor Mahasiswa : 18422078

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua : Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I (.....)
Penguji I : Drs. H. Imam Mujiono, M.Ag (.....)
Penguji II : Kurniawan Dwi Saputra, Lc., M.Hum. (.....)
Pembimbing : M Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed. (.....)

Yogyakarta, 5 Oktober 2022

Dean,


Dr. Drs. Asmuni, MA

REKOMENDASI PEMBIMBING

Nama : Agus Tiyawan

NIM : 18422078

Judul Penelitian : Dampak Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di SMA UII Yogyakarta.

Yang bertanda tangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi :

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta melakukan segala perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti sidang munaqosah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 24 Agustus, 2022

Dosen Pembimbing



M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I.,M.Ed.

NOTA DINAS

Yogyakarta, 24 Agustus 2022 M
26 Muharram 1444 H

Hal : Skripsi
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta.

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 526/Dek/60/DAATI/FIAI/V/2022 tanggal 23 Mei 2022 M, 22 Syawal 1443 H atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama : Agus Tiyawan
Nomor Pokok/NIMKO : 18422078
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2022/2023
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Dalam Proses Pembelajaran di SMA UII Yogyakarta.

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut di atas memenuhi syarat diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dosen Pembimbing



M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I.,M.Ed.

MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ (7) وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ
شَرًّا يَرَهُ (8)

“Siapapun yang melakukan kebaikan meski seberat zarah pasti akan melihatnya
(7) Dan siapa pun yang melakukan kejahatan meski seberat zarah pasti akan
melihatnya” (Al-Zalzalah/99:7-8)¹

¹ H. Zaini Dahlan, (2017), *Al-Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya*, Yogyakarta: UII Press

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Proses Pembelajaran di SMA UII Yogyakarta”, yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW.

Alhamdulillah, dengan penuh rasa syukur dan penuh ampunan kepada Allah SWT , saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta Bapak Adi Waluyo & Ibu Waginah yang telah memberikan kasih sayang, doa, dukungan dan nasihat sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
2. Kepada teman-teman terkhusus mahasiswa PAI angkatan 2018, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

ABSTRAK

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SMA UII YOGYAKARTA

Oleh :

Agus Tiyawan

Penelitian ini berlatar belakang adanya penggunaan gadget dalam pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta yang mana masih banyak sekolah tidak memperbolehkan siswanya membawa gadget. Gadget seharusnya dapat digunakan untuk menambah wawasan serta keilmuan siswa akan tetapi masih banyak sekolah yang menggunakan gadget untuk bermain media sosial dan berbincang. Sehingga SMA UII mencoba trobosan bagaimana gadget dapat dimanfaatkan dan dimaksimalkan dalam proses pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif metode deskriptif dengan menggambarkan hasil temuan di lapangan secara alamiah. Peneliti ini berjenis penelitian lapangan. Penentuan informan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji validitas data dengan cara perpanjangan pengamatan, meningkatkan kecermatan dalam penelitian dan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan dalam proses pembelajaran gadget digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, presensi kehadiran, mengerjakan tugas dan mengirim tugas. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah produktivitas belajar siswa meningkat, mempermudah proses pembelajaran, membuat siswa lebih santai dan membuat siswa memahami. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget adalah pengontrolan penggunaan gadget menjadi susah, siswa menjadi tidak fokus mendengarkan penjelasan guru dan gadget membuat siswa mager (malas gerak).

Kata kunci : Dampak, Gadget, Pembelajaran,

ABSTRACT

IMPACT OF USE OF GADGETS IN THE LEARNING PROCESS AT SMA UII YOGYAKARTA

By:

Agus Tiyawan

The background of this research is the use of gadgets in learning at UII Yogyakarta High School, where there are still many schools that do not allow their students to bring gadgets. Gadgets should be used to increase students' knowledge and knowledge, but there are still many schools that use gadgets to play social media and chat. So that SMA UII tries to break through how gadgets can be utilized and maximized in the learning process.

The research method used is a qualitative descriptive method by describing the findings in the field naturally. This type of research is field research. Determination of informants using purposive sampling technique. Data collection techniques through observation, interviews and documentation. The technique used to analyze the data is data reduction, data presentation and conclusion drawing. Test the validity of the data by extending observations, increasing accuracy in research and triangulation.

The results showed that in the learning process, gadgets were used to access learning materials, attend attendance, do assignments and send assignments. The positive impact of using gadgets is increasing student learning productivity, facilitating the learning process, making students more relaxed and making students understand. While the negative impact of using gadgets is that controlling the use of gadgets becomes difficult, students do not focus on listening to the teacher's explanations and gadgets make students lazy (lazy movement).

Keywords: *Impact, Gadget, Learning*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَنْعَمَنَا بِنِعْمَةِ الْإِيمَانِ وَالْإِسْلَامِ وَنُصَلِّي وَنُسَلِّمُ عَلَى خَيْرِ الْأَنْبَاءِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ

وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kepada Allah SWT yang masih memberikan kita kesehatan dan kesempatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini sampai akhir, dengan judul “Dampak Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di SMA UII Yogyakarta”.

Selawat serta salam tak bosan-bosannya kita sampaikan kepada nabi agung Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat-sahabat nabi semuanya. Semoga kita semua mendapatkan syafaatnya kelak di hari kiamat, Amin.

Peneliti menyadari banyak pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Oleh karenanya, dengan penuh rasa hormat peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
3. Ibu Dr. Rahmani Timorita Yulianti M.Ag. selaku ketua Jurusan Studi Islam
4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia

5. Bapak M.Nurul Ikhsan Saleh,S.Pd.I.,M.Ed. selaku dosen pembimbing yang telah sabar mencurahkan waktu, tenaga, dan pemikirannya untuk memberikan bimbingan dan masukan dalam penelitian ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat.
7. Kepada keluarga, kedua orang tua tercinta, yang tidak pernah berhenti mendoakan, menyayangi dan memberikan motivasi kepada peneliti.
8. Kepada seluruh teman-temanku Wildan, Nuri, Soleh, Riski, Binar,Vita, Nisa, Ja'far yang selalu memberikan dukungan dan masukan.
9. Kepada keluarga besar Pendidikan Agama Islam, terkhusus Mahasiswa PAI angkatan 2018, semoga kita tetap dalam lindungan Allah SWT.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, karena itu, peneliti meminta maaf yang sebesar-besarnya. Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan rida-Nya kepada kita semua. Amin

Yogyakarta, 24 Agustus 2022

Peneliti



Agus Tiyawan

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
REKOMENDASI PEMBIMBING.....	iii
NOTA DINAS	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
D. Sistematika Pembahasan	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Landasan Teori.....	11
1. Pengertian Dampak.....	11
2. Pengertian <i>Gadget</i>	11
3. Pengertian Pembelajaran.....	15
4. Produktivitas Belajar.....	17
5. Pengertian Pandangan.....	18
6. Guru	19
7. Siswa SMA.....	21

BAB III.....	22
METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	22
B. Tempat atau Lokasi Penelitian.....	29
C. Sumber Data	29
D. Informan Penelitian.....	30
E. Teknik Penentuan Informan	31
F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Keabsahan Data.....	33
H. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV	39
HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	39
B. Gambaran Penggunaan <i>Gadget</i> Dalam Proses Pembelajaran di Sekolah SMA UII Yogyakarta.	46
C. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Dalam Proses Pembelajaran di Sekolah SMA UII Yogyakarta.	59
BAB V.....	85
PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	1

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mayoritas masyarakat saat ini mulai dari yang anak usia dini, orang-orang dewasa bahkan hingga orang tua sudah memiliki yang namanya *gadget*. Tablet, notebook dan smartphone juga merupakan bentuk *gadget* itu sendiri dimana *gadget* adalah perangkat elektronik yang memiliki ukuran kecil dan praktis sehingga memudahkan untuk ditemui dan dibawa kemana-kemana. *Gadget* menjadi sangat penting dikarenakan mudahnya mengakses berbagai hal untuk menjadi alat komunikasi maupun mencari informasi yang mereka butuhkan. Semakin berkembangnya zaman maka semakin berkembang pula teknologi yang diciptakan untuk digunakan.²

Perkembangan teknologi *gadget* yang semakin canggih tersebut membuat penggunaanya juga semakin bertambah, terbukti pada tahun 2018 saja pengguna *gadget* (Smartphone) di Indonesia mencapai 100 juta pengguna, dan tingginya pengguna tersebut membuat Indonesia menjadi pengguna terbanyak ke 4 di dunia. Para pengguna tersebut rata-rata menggunakan *gadgetnya* sehari-hari kurang lebih selama 2 jam, yang

²Titin Kartiyani, Dhiah Dwi Kusumawati, Tri Budiarti, "Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Dan Deteksi Dini Gangguan Sensomotorik Serta Perubahan Postural Pada Anak" *Jurnal Pengabdian Masyarakat Al-Irsyad* Vol. II, No. 1. April 2020, Hal. 87

mana 2 jam tersebut mereka gunakan untuk internetan, bersosial media, mendengarkan musik dan bermain games.³

Tidak dapat ditepis lagi bahwasanya *gadget* saat ini sudah seakan menjadi satu dengan kehidupan kita bahkan menjadi racun bagi anak-anak, orang dewasa maupun orang tua, dimana kita tidak bisa lepas darinya, yang kemudian apabila tidak menggunakan *gadget* sehari saja kita akan merasa resah dan gelisah. Bahkan kini para perusahaan-perusahaan *gadget* (Smartphone) berlomba-lomba membuat *gadget* yang lebih canggih dengan menambahkan berbagai fitur-fitur tambahan menarik yang membuat masyarakat semakin ingin menggunakannya.

Terlalu berlebihan menggunakan *gadget* terkadang membuat diri kita kecanduan dan lupa bahwa *gadget* juga memiliki sisi negatifnya diantaranya : malas beraktivitas, menjadi anti sosial dengan lingkungan sekitar, memunculkan sifat ego dan individualisme. Hal ini seharusnya mengingatkan kita semua terutama kepada peserta didik bahwa penggunaan *gadget* berlebihan kurang baik, gunakanlah *gadget* seperlunya dan jangan lupa untuk bersosial di luar rumah, baik itu berolahraga, bersosialisasi dengan teman-teman dan lingkungan sekitar maupun yang lainnya.⁴

Pada dasarnya sebenarnya selain memiliki sisi negatif *gadget* juga memiliki sisi positif yang pasti bisa kita rasakan saat ini, apalagi di masa

³Fardian Rahmandani, Agus Tinus, M.Mansur Ibrahim, “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang”, *Jurnal Civic Hukum* Volume 3, Nomor 1, Mei 2018, hal. 19

⁴Muttabiah Ana, Suryani Ela, Anni Malihatul Hawa, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik”, *JANACITTA : Journal of Primary and Children’s Education* Volume 4, No 1, September 2021,hal,61

pandemi covid 19 saat ini dimana *gadget* memang sangat dibutuhkan untuk keperluan informasi dan komunikasi. Asalkan *gadget* tidak digunakan secara berlebihan maka pastilah lebih banyak manfaatnya daripada kerugiannya, karena itu dianjurkan menggunakan *gadget* sesuai keperluan sehingga penggunaan *gadget* menjadi lebih produktif.

Dalam kehidupan sehari-hari saat ini kita disibukan dengan berbagai hal kegiatan, baik itu kegiatan di luar rumah maupun di dalam rumah. Dengan banyaknya kegiatan tersebut kita dituntut untuk dapat melaksanakannya dengan baik. Oleh karena itu dengan adanya teknologi *gadget* tersebut dapat mempermudah pekerjaan kita. Adapun manfaat atau sisi positif dari penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari diantaranya, mempermudah komunikasi jarak jauh maupun dekat dengan teman, keluarga atau siapapun, mempermudah mencari informasi apapun, menambah pertemanan, memperluas jaringan dengan orang lain mempermudah berbisnis dan menimbulkan rasa kepercayaan diri seseorang.⁵

Saat ini ada beberapa sekolah yang menerapkan larangan bagi siswa untuk membawa *gadget* mereka ke sekolah. Kebijakan itu tentu saja dapat diterima oleh orang tua siswa untuk menghindari terganggunya konsentrasi belajar siswa. Seperti yang terjadi di DKI Jakarta, berdasarkan kebijakan penggunaan gawai (*gadget*) oleh dinas dan satuan pendidikan dimana semua

⁵Witarsa Ramdhan, Mulyani Hadi, Nurhananik, Rini Haerani, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar", *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Volume 6, No 1, Februari 2018,hal,9

sekolah di lingkungan DKI Jakarta siswa dilarang membawa gawai (*gadget*) selama proses belajar mengajar.⁶ Berbeda dengan SMA UII Yogyakarta dimana berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah peserta didik diperbolehkan membawa dan menggunakan *gadget* di sekolah. Meskipun begitu ada beberapa kebijakan tertulis dan tidak tertulis dalam penggunaan *gadget*, kebijakan tertulis salah satunya dilarang membawa dan melihat video porno ke sekolah, sedangkan kebijakan yang tidak tertulis adalah *gadget* digunakan hanya untuk mengakses pembelajaran ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Alasan kepala sekolah memperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah dikarenakan saat ini SMA UII sudah berbasis IT bahkan walaupun pembelajaran sudah luring tetap memperdayakan elearning, sehingga mau tidak mau harus menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* tersebut juga diharapkan dapat mencapai tujuan sekolah SMA UII yaitu membekali peserta didik agar memiliki keterampilan berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta mampu mengembangkan diri secara mandiri⁷

Seharusnya penggunaan *gadget* di sekolah dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk menambah wawasan serta keilmuan siswa, namun sayangnya masih banyak sekolah SMA seperti di daerah DKI Jakarta, Jawa Barat dan Banten yang menggunakan gawai (*gadget*) hanya

⁶ Indah Pratiwi, Herman Hendrik, Genardi Atmadiredja "Konsentrasi Belajar siswa dan penggunaan gawai" Badan penelitian dan pengembangan pusat penelitian kebijakan pendidikan dan kebudayaan, 2019. Hal. 68

⁷ Drs.Maman Surakhman, M.Pd.I, Kepala sekolah SMA UII Yogyakarta, wawancara pada tanggal 07 Juli 2022 jam 08.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

sebatas untuk bermain sosial media dan berbincang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh badan penelitian dan pengembangan pusat penelitian kebijakan dan kebudayaan tentang “*konsentrasi belajar siswa dan penggunaan gawai*” dimana gawai (*gadget*) banyak digunakan hanya untuk sebatas alat komunikasi dan rekreasi. Sedangkan penggunaan gawai (*gadget*) untuk mencari informasi tambahan yang tidak ada di sekolah relatif sedikit.⁸ Sehingga SMA UII mencoba trobosan bagaimana *gadget* dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta.

Oleh karenanya berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk mengkaji secara lebih mendalam sebagai karya ilmiah dengan judul “**Dampak Penggunaan *Gadget* Dalam Proses Pembelajaran di SMA UII Yogyakarta**”

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Fokus penelitian ini adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta. Dari fokus penelitian tersebut muncullah 2 pertanyaan, maka peneliti akan mencoba menjawab dari 2 pertanyaan tersebut.

1. Bagaimana penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di SMA UII Yogyakarta ?

⁸ *Ibid*, Hal. 72

2. Apa saja dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di SMA UII Yogyakarta ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di SMA UII Yogyakarta.
- b. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan apa saja dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di SMA UII Yogyakarta

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yang diuraikan sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

- 1) Dapat dijadikan pengembangan teori atau penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah dan dapat digunakan sebagai referensi.
- 2) Untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai dampak penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah.

b. Secara Praktis

1) Bagi sekolah

dapat dijadikan bahan ajar/referensi dalam pembelajaran yang dilakukan guna mengoptimalkan penggunaan *gadget* yang produktif bagi civitas akademik yang ada di sekolah.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan media belajar bagi guru dalam memberikan informasi mengenai dampak dari penggunaan *gadget*. Sehingga guru dapat menghimbau anak-anak untuk menggunakan *gadget* secara produktif

3) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai dampak penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di sekolah dan dapat dijadikan acuan dan masukan bagi siswa.

4) Bagi Orang Tua

Orang tua sebagai pendidik pertama anak-anaknya, sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan bagi orang tua dalam mengawasi anak bermain *gadget* juga memperhatikan tumbuh kembang,

kepribadian, serta perilaku anak melalui penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah.

D. Sistematika Pembahasan

Pada umumnya sebuah penelitian skripsi mempunyai sistematika pembahasan dimana terdapat 5 bab pembahasan yang masing-masing ditulis sesuai dengan tujuannya.

Bab I, terdapat isi yang meliputi: latar belakang masalah dimana sebuah penelitian dilakukan, fokus dan pertanyaan penelitian dimana muncul sebuah pertanyaan yang harus peneliti jawab, kemudian tujuan dan kegunaan penelitian baik secara teoritis maupun praktis, dan terakhir bagaimana kerangka pembahasan penelitian. semua itu adalah bagian awal dari sebuah penelitian skripsi.

BAB II, terdapat isi yang meliputi kajian pustaka dan landasan teori. Kajian pustaka berisikan tentang penelitian-penelitian terdahulu yang kajiannya hampir sama dengan yang akan peneliti lakukan, hal ini dilakukan peneliti untuk memahami betul apa yang akan peneliti lakukan dan juga untuk menghindari adanya bajakan penelitian. Kemudian terdapat juga landasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

Bab III merupakan bagian yang menerangkan tentang bagaimana metode penelitian yang peneliti lakukan. Metode penelitian tersebut terdiri dari jenis penelitian dan pendekatan, tempat atau lokasi yang akan peneliti

lakukan, siapa saja informan penelitian, bagaimana teknik penentuan informan, teknik pengumpulan data, keabsahan data dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan bagian yang membahas bagaimana hasil dan pembahasan penelitian yang telah peneliti lakukan. Pada bab ini peneliti menyampaikan hasil dan pembahasan sesuai dengan apa yang menjadi fokus dan pertanyaan penelitian.

Bab V merupakan bagian penutup dalam penelitian yang meliputi: kesimpulan yang menjawab fokus pertanyaan penelitian secara singkat dan padat, kemudian saran atau usulan peneliti, daftar pustaka yang menjadi rujukan penelitian, dan terakhir terdapat lampiran-lampiran seperti dokumentasi penelitian dan lain-lain.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Peneliti melakukan kajian pustaka dari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti-peneliti lain yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan kedepan. Dalam penelitian ini, ada delapan hasil penelitian atau jurnal yang peneliti ambil untuk menjadi kajian pustaka.

Pertama, jurnal yang ditulis oleh Gin Gin Ginanjar, Kokasih dan Elan dengan judul “*Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar*”.⁹ Penelitian ini berfokus pada bagaimana penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar, sedangkan fokus penelitian saya adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta.

Kedua, jurnal yang ditulis oleh Siti Zahra bulantika, Sa’adah, Indra Lacksana, M. Zuhdi Zainul Majdi dan Sulma Mafirja dengan judul “*Dampak Penggunaan Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap*

⁹ Gin Gin Ginanjar, “Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar”. *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Volume 5, No 2, Maret 2018.

Produktivitas Belajar Pada Remaja".¹⁰ Fokus penelitian ini adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* dan tingkat kontrol orang tua terhadap produktivitas belajar pada remaja. Sedangkan fokus penelitian saya adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta.

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Ana Muttabiah, Ela Suryani dan Anni Malihatul Hawa dengan judul "*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik*".¹¹ Penelitian ini berfokus pada dampak yang ditimbulkan pada interaksi sosial peserta didik akibat penggunaan *gadget*. Sedangkan fokus penelitian saya adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta.

Keempat, Jurnal yang ditulis oleh Hastri Rosiyanti dengan judul "*Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar*".¹² Penelitian ini berfokus pada bagaimana pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar kelas A. Sedangkan fokus penelitian saya adalah

¹⁰ Siti Zahra bulantika, Sa'adah, Indra Lacksana, M.Zuhdi Zainul Majdi, Sulma Mafirja, "Dampak Penggunaan *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktifitas Belajar Pada Remaja", *Ghaidan: Jurnal bimbingan konseling islam & kemasyarakatan* Volume 4, No 1, September 2020

¹¹ Ana Muttabiah, Ela Suryani, Anni Malihatul Hawa, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik", *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education* Volume 4, No 2, September 2021

¹² Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Mutmainnah, "Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar." *FIFONANCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* Volume 4, No 1, Juni 2018, Hal. 25

bagaimana dampak penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta.

Kelima, jurnal yang ditulis oleh Yunita Andriyani, Muh. Husen Arifin dan Yona Wahyuningsih dengan judul “*Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi*”.¹³ Penelitian ini berfokus pada bagaimana dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perilaku siswa SD di Era Globalisasi. Sedangkan fokus penelitian saya adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta.

Keenam, *Skripsi* yang ditulis oleh Mirna Intan Sari dengan judul “*Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah pujon kabupaten Malang*”.¹⁴ Penelitian ini lebih berfokus pada bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah pujon kabupaten Malang. . Sedangkan fokus penelitian saya adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta.

Ketujuh, dalam *Jurnal Civic Hukum* yang ditulis oleh Fahdian Rahmandani, Agus Tinus dan M. Mansur Ibrahim dengan judul “*Analisis*

¹³ Yunita Andriyani, Muh. Husen Arifin, Yona Wahyuningsih, “Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Volume 6, No 2, Desember 2021

14

Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang".¹⁵ Penelitian ini berfokus pada bagaimana dampak penggunaan *gadget* (Smartphone) yang mengakibatkan perubahan pada kepribadian dan karakter peserta didik di SMA Negeri 9 Malang. Sedangkan fokus penelitian saya adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta.

Kedelapan, dalam *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban* yang ditulis oleh Handaru Indrian Sasmito Adi, Suwarno dan Ridaul Innayah dengan judul "*Pengaruh Gadget Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Plumpang*"¹⁶ dimana penelitian ini berfokus untuk mencari tahu apakah ada pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi. Sedangkan fokus penelitian saya adalah bagaimana dampak penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta.

¹⁵ Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim, "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang" *Jurnal Civic Hukum* Volume 3, No 1, Mei 2018

¹⁶ Handaru Indrian Sasmito Adi, Suwarno, Ridaul Innayah, "Pengaruh *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Plumpang" *Jurnal Oportunitas Unirow* Volume 1, No 1, September 2020

B. Landasan Teori

1. Pengertian Dampak

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.¹⁷

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Seorang pemimpin yang handal sudah selayaknya bisa memprediksi jenis dampak yang akan terjadi atas sebuah keputusan yang akan diambil.

2. Pengertian Gadget

Gadget merupakan alat interaksi berbasis modern yang memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara praktis. Merriam webster

¹⁷ Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: Widya Karya, h. 243.

mengatakan dalam bukunya R. Agusli bahwa *gadget* merupakan alat atau benda elektronik dengan pemakaian yang mudah dan simpel, karena canggihnya *gadget* di zaman modern saat ini membuat komunikasi antar manusia semakin mudah. contoh *gadget* yang sering kita temui saat ini dalam kehidupan sehari-hari adalah Handphone, karena manfaat dan canggihnya handphone ini membuat hampir seluruh manusia di belahan dunia menerima dan menggunakannya. Manfaat paling penting dari handphone tersebut adalah dapat melakukan komunikasi dengan siapapun secara jauh maupun dekat, dan komunikasi tersebut bisa dilakukan dengan menggunakan suara langsung maupun tulisan yang diketik kemudian dikirim sesuai orang yang ingin kita tuju.¹⁸

Menurut Derry ia mengatakan bahwa *gadget* adalah seperangkat elektronik atau alat berbasis modern yang bertujuan dan berfungsi untuk membantu dan mempermudah pekerjaan seluruh umat manusia.¹⁹ Sedangkan Manumpil sendiri mengatakan bahwa *gadget* merupakan teknologi canggih di zaman yang modern ini, yang mana perkembangannya sangat kuat serta memiliki fungsi khusus, contoh *gadget* yang perkembangannya sangat pesat adalah antara lain Smartphone, Iphone dan Blackberry.²⁰ *Gadget* merupakan istilah kata

¹⁸ R. Agusli, “*Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*” (Jakarta: Mediakita, 2008), 12

¹⁹ Derry, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2013), 7

²⁰Manumpil, dkk, “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado”, *Jurnal Keperawatan*, Vol. 3 No. 2 (2015), 1

yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya satuan elektronik khusus dan memiliki fungsi khusus. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan bahwa *gadget* sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.²¹ *Gadget* dalam bahasa Indonesia sendiri adalah seperangkat alat teknologi yang berkemampuan canggih dan praktis melebihi yang sebelumnya. Seiring berkembangnya zaman teknologi *gadget* juga semakin berkembang, terlihat dari perbedaan pembaruan *gadget* yang semakin praktis dan canggih. Pembaruan tersebut menyesuaikan dengan kreativitas suatu perusahaan *gadget* dan kebutuhan masyarakat. Sehingga permasalahan yang ada dapat teratasi dengan pembaruan tersebut.

Perkembangan zaman menuntut manusia untuk berkembang juga, hal itu membuat manusia dan berbagai negara menciptakan berbagai teknologi canggih baik itu teknologi pendidikan, teknologi pertempuran maupun teknologi dibidang informasi dan komunikasi, perkembangan tersebut membuat kemajuan teknologi semakin pesat begitu pula dalam bidang teknologi informasi. Tidak hanya bangsa lain yang ikut andil memajukan teknologi, bangsa kita Indonesia juga merupakan negara yang terlibat dalam kemajuan teknologi dan media informasi. *Gadget* yang merupakan teknologi informasi diciptakan dengan fitur-fitur tambahan yang membuat para penggunanya semakin menikmati

²¹ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011), hlm. 132.

layanan tersebut, manusia dapat dengan mudah mencari informasi yang mereka butuhkan dan mempermudah pekerjaan yang mereka kerjakan. Pencarian informasi dalam *gadget* dapat mereka temukan dalam aplikasi internet, media berita, sosial media dan aplikasi yang lain. Bahkan dalam *gadget* terdapat aplikasi hiburan yang dapat menghilangkan capek dan stress diantaranya game, musik, film dan yang lain. Akan tetapi, perkembangan teknologi *gadget* atau teknologi informasi dan komunikasi tersebut dapat membawa dampak negatif apabila digunakan dengan cara yang salah dan melebihi batas wajar terutama bagi siswa dan anak-anak.²²

Berdasarkan riset baru-baru ini yang dilakukan oleh perusahaan mobile furry ketergantungan manusia akan pemakain *gadget* dan smartphome makin hari makin tinggi. Hal ini membuat interaksi sosial atau ikatan sosial masyarakat menjadi pudar dan berubah menjadi model yang baru. Studi lain yang dilakukan oleh Tenchmark mengatakan bahwa pecandu *gadget* mengecek smartphome miliknya rata-rata hingga 1.500 kali perhari. Berdasarkan riset-riset tersebut kini *gadget* benar-benar membuat perubahan sosial semakin menurun, orang lebih mementingkan handphonenya dibandingkan teman,tetangga dan masyarakat lainnya.²³

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya serta tidak berlebihan. Mengenalkan *gadget*

²²Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan”, *Jurnal KOPASTA*, Vol. 5 (2018), hal.58

²³Ita Musfirowati Hanika, “Fenomena Phubbing Di Era Milenial”, *Jurnal Interaksi*, Vol.4 (2015), hal.44

pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut. Oleh karena harus berhati-hati.

3. Pengertian Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau dituntut, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.²⁴ Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa atau juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Berdasarkan asal katanya pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.²⁵

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan terletak pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain pembelajaran merupakan

²⁴ Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. *Belajar&Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: ArRuzz Media,2011) hal.18

²⁵ Moh. Suardi. *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: DeePublish,2018)hal.7

penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar.²⁶

Para ahli banyak mengemukakan makna pembelajaran yaitu seperti menurut Gagne dan Briggs Instruction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Menurut Knirk dan Gustafson Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.²⁷

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang didukung dengan berbagai sumber belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam lingkungan belajar.

Dalam proses pembelajaran tentunya banyak yang harus dipersiapkan tenaga pendidik yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), mempersiapkan bahan ajar dan sumber ajar, menentukan strategi, metode, model, dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

²⁶ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana,2013) hal.19

²⁷ Lefudin. *Belajar dan Pembelajaran dilengkapi dan Model Pembelajaran Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran*,(Yogyakarta: Dee Publish,2017)hal.13-14

4. Produktivitas Belajar

Berdasarkan pendapat Siagian ia mengatakan bahwa produktivitas adalah suatu hal tindakan yang dilakukan untuk meraih manfaat yang sebesar-besarnya dari sebuah alat atau benda yang telah tersedia dengan mencapai hasil yang tinggi dan maksimal.²⁸

Produktivitas belajar saat ini merupakan hal yang penting dan harus ada disetiap sekolah, universitas maupun akademisi lain. karena faktor tersebutlah yang menentukan apakah generasi muda milenial sekarang dapat meraih kesuksesan atau tidak. Ada beberapa hal yang menyebabkan rendahnya produktivitas belajar yaitu faktor internal, faktor yang ada dalam diri kita sendiri dan faktor eksternal yaitu faktor yang ada diluar diri kita. ketika produktivitas belajar siswa dapat dilaksanakan maka akan muncul kemampuan dan pengetahuan siswa yang sebenarnya. Produktivitas belajar saat ini menjadi beban tanggung jawab bagi siapapun baik itu sekolah, guru, orang tua maupun diri kita sendiri. Suatu institusi berkewajiban menyediakan berbagai hal layanan dan fasilitas yang mendukung produktivitas belajar dan siswa atau mahasiswa berkewajiban pula memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia secara maksimal serta memunculkan rasa ingin terus belajar, peduli, mendisiplinkan diri dan selalu melakukan perbaikan terhadap hasil belajar secara terus menerus. Perkembangan dan keberhasilan siswa

²⁸Sondang, P. Siagian. 1996. *Organisasi Dan Perilaku Administrasi*. Jakarta: Bumi Aksara.hal. 21

ditentukan seberapa besar produktivitas belajar yang dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung.²⁹

Kata produktivitas tidak bisa lepas dari dua hal yaitu efisiensi dan efektivitas. Efisiensi dan efektivitas sedikit memiliki perbedaan dimana efisiensi yaitu mengukur suatu keberhasilan berdasarkan seberapa besar sumber daya yang sudah tersediakan. sedangkan efektivitas mengukur seberapa besar tujuan yang telah tercapai. Efisiensi produktivitas belajar juga dapat diukur dengan perbandingan output dan input, dimana hasil belajar menjadi identifikasi utama terhadap apa yang sudah direncanakan dan dipelajari.

Produktivitas menjadi faktor yang sangat penting dalam proses belajar karena hal ini yang mempengaruhi seberapa besar hasil belajar dapat dicapai. hasil belajar bukan hanya dapat dilihat dari tingginya nilai ketika ujian, akan tetapi juga perubahan sikap yang terjadi pada diri seorang siswa baik itu sikap disiplin, bertanggung jawab, kecakapan diri, peduli, kemampuan berpikir serta berinteraksi dengan orang lain dan kemampuan-kemampuan lainnya.

5. Pengertian Pandangan

Dalam pengertian yang mudah pandangan bisa disimpulkan sebagai suatu sudut pandang atau perspektif seseorang. Pandangan yaitu bagaimana seseorang menilai suatu kejadian, kebiasaan atau tingkah laku

²⁹Siti Zahra Bulantika dkk, "Dampak Penggunaan *Gadget* Dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktivitas Belajar Pada Remaja", *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam & Kemasyarakatan* Volume 4, No 1,(2021). Hal.39

yang kemudian ia jabarkan dalam kata-kata baik secara langsung maupun dengan tulisan. Pandangan juga dapat diartikan cara memandang yang digunakan dalam melihat suatu keadaan atau kenyataan yang kemudian menjadi pengetahuan bagi diri kita. Ashadi Siregar mengatakan menurutnya perspektif merupakan suatu konsep yang digunakan untuk keperluan penyelidikan dalam suatu disiplin keilmuan..³⁰

Selaras dengan perspektif, pandangan juga bisa diartikan sebagai paradigma. Secara etimologi paradigma berasal dari bahasa Latin “para” dan “deigma”. “Para” berarti di sisi, disamping dan “deigma” berarti contoh, pola, model. Sedangkan “deigma” dalam bentuk kata kerja “deiknynai” dalam bahasa aslinya yaitu bahasa Yunani berarti menunjukkan atau mempertunjukkan sesuatu..³¹

6. Guru

Guru adalah orang yang mengabdikan dirinya untuk mencerdaskan anak bangsa, yang kemudian diberi jabatan atau posisi dengan sebutan yang kita kenal dengan guru. Guru melakukan pengajaran di dalam suatu sekolah, kampus dan institusi lain secara formal dan sistematis..³²

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia guru diartikan sebagai orang yang kegiatan sehari-harinya adalah mengajar yang kemudian diberi gaji, bayaran sebagai jasa atas profesinya sebagai guru. Pengertian guru

³⁰ Ana Nadhya Abrar, *Kebijakan Komunikasi*, Yogyakarta: Gava Media, 2008, hlm. 1.

³¹ Moh. Khuza'i, Kuhn: *Pergeseran Paradigma Dan Revolusi Ilmu* (Makalah: Filsafat Ilmu, ISID Gontor Ponorogo, 2013) hal.3

³²M. Shabir U"Kedudukan Guru Sebagai Pendidik" *jurnal Auladuna* Vol. 2 No. 2 Desember 2015 hal. 13

sudah kita kenal sejak kecil dan melekat pada diri kita, akan tetapi guru berbeda dengan pendidik, pendidik bisa siapa saja tetapi guru tidak semua orang bisa menjadi guru.³³

Menurut Syaiful Djamarah mengatakan bahwa ada dua istilah yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan yaitu guru dan murid. Guru tidak bisa berdiri sendiri karena membutuhkan murid untuk diajar, sedangkan murid membutuhkan seorang guru untuk mengajar. Murid bertanggung jawab untuk terus belajar dan menyerap semua ilmu yang diajarkan oleh guru, sedangkan guru bertanggung jawab mengajarkan ilmu secara serius kepada seluruh murid tanpa membeda-bedakan baik di sekolah maupun di luar sekolah.³⁴

Secara sederhana guru dapat diartikan sebagai orang mengajarkan dan memberikan suatu ilmu pengetahuan tertentu yang sudah dikuasai yang kemudian diajarkan kepada murid. Masyarakat menganggap guru adalah orang yang mengajarkan pendidikan hanya ditempat tertentu saja seperti TK dan persekolahan padahal seorang guru tidak harus mengajar di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di tempat lain seperti rumah, pesantren tradisional, masjid dan tempat lainnya.³⁵

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan secara lebih sederhana bahwa guru adalah seorang pengajar yang mengajarkan

³³Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005

³⁴Heriansyah. "Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah" *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol I No 1 Januari 2018

³⁵Syaiful Bahri Djamarah. "*Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*" Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 31

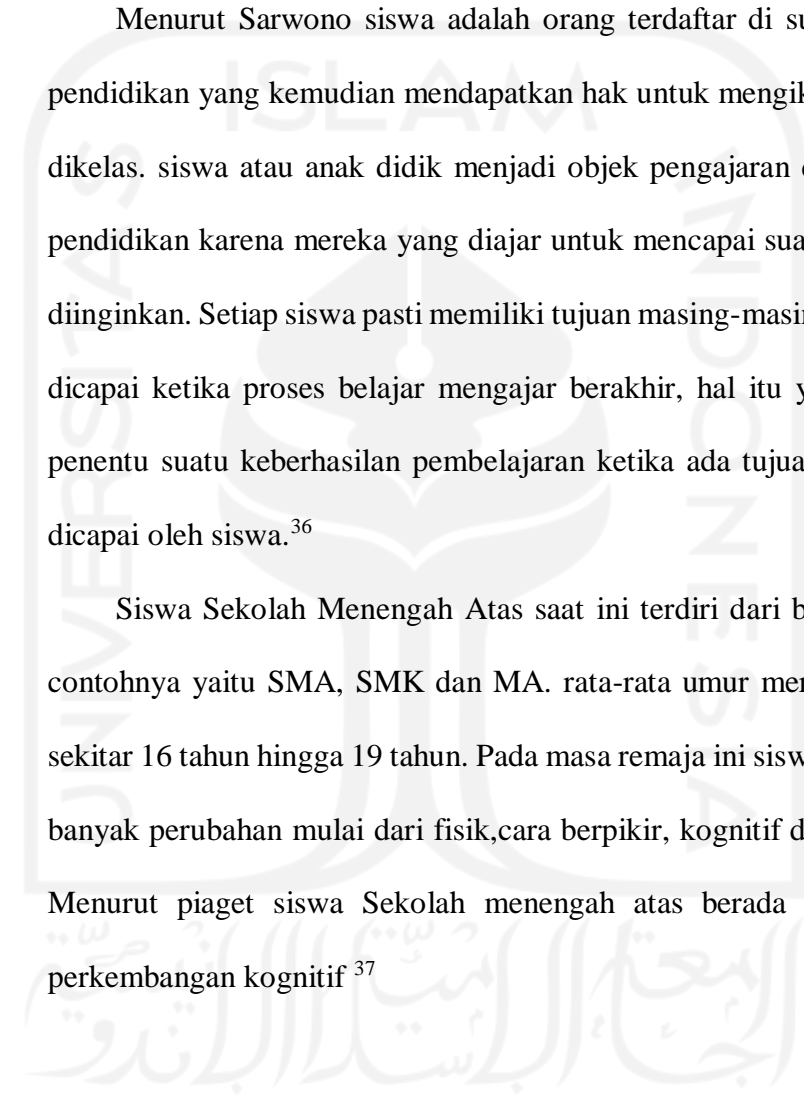
ilmunya di suatu lembaga formal maupun non formal kepada anak didik atau murid sebagai bekal ilmu pengetahuannya.

7. Siswa SMA

Menurut Sarwono siswa adalah orang terdaftar di suatu lembaga pendidikan yang kemudian mendapatkan hak untuk mengikuti pelajaran dikelas. siswa atau anak didik menjadi objek pengajaran dalam proses pendidikan karena mereka yang diajar untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan. Setiap siswa pasti memiliki tujuan masing-masing yang ingin dicapai ketika proses belajar mengajar berakhir, hal itu yang menjadi penentu suatu keberhasilan pembelajaran ketika ada tujuan yang ingin dicapai oleh siswa.³⁶

Siswa Sekolah Menengah Atas saat ini terdiri dari berbagai jenis contohnya yaitu SMA, SMK dan MA. rata-rata umur mereka berumur sekitar 16 tahun hingga 19 tahun. Pada masa remaja ini siswa mengalami banyak perubahan mulai dari fisik, cara berpikir, kognitif dan sosialnya.

Menurut piaget siswa Sekolah menengah atas berada pada tingkat perkembangan kognitif³⁷



³⁶Sarwono. 2007. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hal. 27

³⁷Papalia, dkk. 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Hal.53

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil temuan di lapangan secara alamiah dan menggunakan teori yang sudah ada sebagai pendukung. Penelitian ini harus terjun langsung kelapangan dan berinteraksi langsung dengan sumber data untuk mendapatkan data yang maksimal dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.

Bodgan dan Taylor mengungkapkan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data secara deskriptif melalui kata-kata seseorang dan mengamati perilaku seseorang tersebut dengan seksama. sedangkan metode deskriptif adalah penelitian yang bertujuan menggambarkan kejadian-kejadian yang alami maupun buatan manusia.³⁸

Penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif ini digunakan untuk mendapatkan data atau informasi mengenai bagaimana penggunaan *gadget*

³⁸ M.A Prof. Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif [Edisi Revisi]*, 32nd ed, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).

terhadap produktivitas belajar menurut pandangan guru dan siswa di SMA
UII Yogyakarta.

B. Tempat atau Lokasi Penelitian

Penelitian lapangan pasti mempunyai tempat atau lokasi yang akan diteliti. Oleh karena itu peneliti sebelumnya sudah mendatangi tempat atau lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi mengenai topik judul penelitian, dan penelitian ini akan dilaksanakan di SMA UII Yogyakarta yang berlokasi di Jl.Taman siswa No.158, Wirogunan, Kecamatan Mergansan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55151

C. Sumber Data

Sumber data penelitian kualitatif adalah pernyataan-pernyataan atau perilaku dari seseorang, dan selebihnya adalah data tambahan yang berupa dokumen pendukung. Data adalah pernyataan fakta yang keluar dari seseorang, keterangan apapun yang didapatkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi.³⁹

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder dengan klasifikasi sebagai berikut :

³⁹ Lexy J. Moleong, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hal 157.

1. Sumber data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian.⁴⁰ Sumber data penelitian ini diperoleh melalui hasil observasi atau survey langsung ke lapangan (SMA UII Yogyakarta)

2. Sumber data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain, bukan langsung dari subjek peneliti yang bersangkutan. Data sekunder biasanya berupa data dokumen atau data laporan yang ada. Sumber data penelitian ini diambil dari data pendukung dari literatur, jurnal, dan buku-buku yang berhubungan dengan penelitian ini.

D. Informan Penelitian

Informan adalah subjek penelitian yang dapat memberikan informasi tentang fenomena/masalah yang diangkat dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, informan dapat dibagi menjadi tiga bagian:

1. Informan Kunci

Informan kunci adalah informan yang dianggap memiliki semua informasi mengenai fenomena atau topik permasalahan yang peneliti ajukan. Informan ini tidak hanya mengetahui mengenai situasi dan peristiwa yang terjadi di lingkungan masyarakat tetapi juga memahami

⁴⁰ Bambang Sudaryana, “*Metode Penelitian*”, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal 46.

betul mengenai informan utama. Disini yang menjadi informan kunci adalah guru PAI & Quran Hadis't dan guru Bahasa Indonesia.

2. Informan Utama

Informan utama adalah orang yang mengetahui secara teknis dan detail tentang masalah penelitian yang akan dipelajari atau seseorang yang dapat memberikan penjelasan mengenai topik yang diteliti sehingga menghasilkan data yang lebih akurat. Informan utama dalam penelitian ini adalah murid. Peneliti mengambil sample 3 siswi, yaitu 2 siswi kelas XII IPS dan 1 siswi kelas XII IPA.

3. Informan Pendukung

Informan pendukung adalah informan yang dapat memberikan informasi tambahan untuk analisis dan pembahasan dalam penelitian kualitatif. Yang menjadi informan pendukung dalam penelitian ini adalah guru BK dan kepala sekolah.

E. Teknik Penentuan Informan

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan informan atau narasumber dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tema penelitian. Misal karena orang tersebut dianggap memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitian. Maka dari itu dalam penelitian ini, peneliti memilih informan yang diyakini mengetahui masalah yang diteliti dan dapat memberikan informasi yang dapat dikembangkan untuk memperoleh sebuah data.

Informan dalam penelitian ini kemudian digali informasinya melalui wawancara secara mendalam terhadap informan kunci, informan utama dan informan pendukung lainnya diantaranya siswa SMA UII Yogyakarta, guru PAI & Qur'an Hadits, guru Bahasa Indonesia/waka kurikulum, guru BK dan kepala sekolah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian. Berikut langkah-langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi diartikan proses mengumpulkan data secara langsung dari lapangan. Kuncinya keberhasilan observasi sebagai metode pengumpulan data sangat ditentukan oleh pengamat itu sendiri, karena pengamat secara langsung melihat, mendengarkan suatu objek penelitian dan kemudian ia menyimpulkan dari apa yang ia amati.⁴¹

Observasi dilakukan peneliti dengan terjun langsung ke lapangan yaitu di SMA UII Yogyakarta untuk memperoleh data bagaimana penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di sekolah .

2. Wawancara

Merupakan Teknik pengumpulan data dimana peneliti akan langsung berkomunikasi dengan para informan dengan cara

⁴¹ Yusuf, A. M, *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana,2014).

memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sebelumnya sesuai dengan topik yang dilakukan secara tatap muka. Pada penelitian ini peneliti melakukan tanya jawab dengan Kepala Sekolah, guru PAI dan Qur'an Hadits, guru Bahasa Indonesia/Waka Kurikulum, guru BK dan siswa SMA UII Yogyakarta.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai bukti dalam berbentuk karya misalnya berupa gambar, video, audio dan lain-lain. Dalam penelitian ini peneliti meliputi hal hal yang berkaitan dengan penelitian seperti, profil sekolah, foto-foto kegiatan pembelajaran daring, kegiatan wawancara dengan informan. Tujuan dari adanya dokumentasi ini adalah untuk memperoleh sudut pandang orisinal dari kejadian situasi nyata dan sebagai penunjang kegiatan penelitian dalam mengumpulkan data, menganalisis data yang diperoleh melalui proses dokumentasi ini.

G. Keabsahan Data

Kebasahan data dilaksanakan dengan maksud untuk memvalidasi data yang telah peneliti dapatkan dan membuktikan bahwa penelitian tersebut adalah penelitian ilmiah.⁴² Dalam penelitian kualitatif uji

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm.270.

keabsahan data ada 4 macam diantaranya uji *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*.

Diantara keempat macam teknik keabsahan data yang ada, peneliti menggunakan uji *credibility* atau kredibilitas. Berikut uji *credibility* (kredibilitas) yang dilakukan peneliti terhadap data hasil penelitian :

1. Perpanjangan Pengamatan

Data yang telah didapatkan oleh peneliti akan diperpanjang pengamatannya sehingga kredibilitas atau kepercayaan data semakin meningkat. Peneliti akan melakukan observasi dan wawancara lagi ke tempat penelitian dengan sumber data yang baru ditemukan. Perluasan observasi dengan cara yang baik menjadikan informan penelitian lebih terbuka dengan peneliti, lebih merasa dekat, lebih santai, lebih sinkron sehingga timbul rasa saling percaya dan data informasi yang didapatkan semakin komplit. Perpanjangan observasi dilakukan untuk memverifikasi bahwa data yang diperoleh sudah valid. setelah diselidiki di lapangan apakah data yang diterima sudah benar, berganti, atau tetap sama. dan ternyata data informasi yang didapatkan dapat dipercaya dan perpanjangan pengamatan harus diakhiri.

2. Meningkatkan kecermatan dalam penelitian

Peningkatan ketelitian dan kecermatan dalam penelitian adalah suatu cara untuk membuktikan bahwa data yang didapatkan , dibikin, dikumpulkan dan dipersembahkan sudah benar.

kecermatan peneliti sangat dibutuhkan oleh karena itu peneliti harus memiliki pengetahuan informasi dari berbagai referensi seperti jurnal, buku, hasil penelitian terdahulu dan membandingkan hasil temuan peneliti dengan hasil penelitian yang sebelumnya. dengan begini, laporan penelitian yang ditulis tidak sembarangan dan laporan penelitian dapat berkualitas.

3. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas sebagai pengecekan data dari sumber yang berbeda pada waktu yang berbeda dan dengan cara yang berbeda. Dalam penelitian ini memfokuskan pada triangulasi sumber dimana data yang didapat di lapangan akan dicocokkan kembali dengan hasil wawancara dan hasil dokumentasi. Peneliti akan membandingkan data data yang didapat baik dari hasil pengamatan, wawancara, maupun dokumentasi.

H. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif, dan lebih khusus lagi interaktif. Analisis data dilakukan pada saat pengumpulan dan setelah pengumpulan data selesai dalam jangka waktu tertentu. Menurut Sugiyono, Analisis data adalah proses mencari dan mengedit secara sistematis bahan-bahan seperti

wawancara dan catatan lapangan agar mudah dipahami dan tentunya dapat dibagikan kepada orang lain.⁴³

Model analisis data yang digunakan peneliti adalah model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana. Komponen analisis data menurut Miles, Huberman, dan Saldana adalah data collection, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.⁴⁴

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mengolah data selama melakukan observasi baik selama di lapangan maupun di luar lapangan. Analisis dilakukan tidak hanya selama penelitian, tetapi jauh sebelum dianalisis, sehingga penulis bisa mendapatkan gambaran sebelum terjun ke lapangan. Namun, peningkatan data dalam penelitian kualitatif dicapai di lapangan. Dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan peneliti menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana sebagai berikut:

1. Kondensasi Data (Data Condencation)

Kondensasi data mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang mendekati semua bagian dari catatan lapangan tertulis, transkrip wawancara, dokumen dan materi-materi empiris.

Kesimpulannya, proses kondensasi data dilakukan setelah peneliti

⁴³Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: cv. Alfabeta, 2008)

⁴⁴ Miles, Huberman, & Sandana, *Qualitative Data Analysis*, (America: SAGE Publications,2014)

melakukan wawancara dan menerima data tertulis di lapangan. Data ini kemudian dikategorikan ke dalam transkrip wawancara untuk menangkap fokus penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti.

2. Penyajian Data (Data Display)

Penyajian data merupakan salah satu kegiatan dalam menghasilkan laporan hasil penelitian yang dilakukan agar data yang terkumpul dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuannya. Untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif bisa dengan teks naratif. Selain teks naratif, dapat juga dalam bentuk grafik, matriks, jaringan, dan diagram untuk lebih memahami apa yang terjadi dan merencanakan pekerjaan selanjutnya.

3. Penarikan Kesimpulan (Conclusions Drawing)

Kesimpulan yang ditarik di sini dijalankan oleh peneliti sejak awal dari mengumpulkan data seperti pencarian pemahaman yang tidak berpola, keteraturan penjelasan, dan alur sebab akibat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian kualitatif merupakan temuan yang baru yang masih bersifat samar-samar atau kurang jelas. Disini peneliti berusaha memperjelas dengan menggunakan teori yang sudah teruji keberhasilannya, Selanjutnya peneliti menganalisis penemuan-penemuan baru yang diungkapkan oleh komponen-komponen

analisis data: yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Pada bab IV ini peneliti ingin menyampaikan hasil temuan penelitian yang telah peneliti lakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi di SMA UII Yogyakarta diantaranya sebagai berikut :

1. Profil Sekolah SMA UII Yogyakarta
 - a. Identitas Sekolah SMA UII Yogyakarta

Nama	SMA UII Yogyakarta
Jenjang	SMA
Kecamatan	Mergangsan
Status Sekolah	Swasta
NSS	302040116061
NPSN	20400409
No SK Ijin Operasional Pendirian Sekolah	1994-05-15, 1052/I13/J/94
Akreditasi	A
No Telepon Sekolah	(0274) 489 693
Alamat Email	smauiibanguntapan@gmail.com
Alamat	Jalan Taman Siswa 158, Wirogunan, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Prov. DIY

Dari data diperoleh di atas sekolah SMA UII sudah terakreditasi A yang artinya sudah menjamin penjaminan mutu suatu sekolah. SMA UII baru saja pindah lokasi yang awalnya di Jalan Sorowajan Baru 02 No.1, Tegal Tandan Banguntapan, Kec. Banguntapan, Bantul pindah ke Jalan Taman Siswa 158, Wirogunan, Kec.Mergangsan, Kota Yogyakarta, Prov.DIY. Kepindahan tersebut memang sudah direncanakan sejak lama dalam roadmap SMA UII untuk lebih meningkatkan kualitas SMA UII Yogyakarta. Tentu saja dengan peningkatan kualitas baik sarana dan prasarana tersebut nantinya dapat meningkatkan produktivitas belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Visi dan Misi SMA UII Yogyakarta

- 1) Visi : Terbentuknya insan yang bertaqwa, berprestasi, dan berbudaya berdasarkan nilai-nilai keislaman serta memiliki komitmen pada keunggulan (ekselensi)
- 2) Misi : Misi SMA UII adalah menyelenggarakan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi, keunggulan dan nilai-nilai dasar kehidupan yang dilandasi oleh nilai-nilai keislaman dengan indikator sebagai berikut :
 - a) Meningkatkan kualitas lulusan
 - b) Meningkatkan nilai-nilai keislaman
 - c) Meningkatkan prestasi karya ilmiah
 - d) Menanamkan nilai-nilai dan jiwa kewirausahaan
 - e) Meningkatkan prestasi bidang seni dan olahraga

- f) Memelihara lingkungan sekolah yang bersih, ramah, disiplin, berilmu dan islami
- g) Meningkatkan kepercayaan masyarakat

c. Tujuan

1) Tujuan Umum

Meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, imtaq, akhlak mulia, serta keterampilan berbasis teknologi informasi dan kemampuan berkomunikasi peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut baik di tingkat nasional maupun internasional.

2) Tujuan Khusus

(a) Mempersiapkan peserta didik agar setelah lulus menjadi imtaq, berakhlak mulia dan budi pekerti luhur, memiliki jiwa kepemimpinan, mandiri, berwawasan kebangsaan dan kemasyarakatan, saling menghargai dan menghormati serta hidup dalam kerukunan dan kebhinekaan, baik dalam lingkup lokal, nasional maupun internasional.

(b) Membekali peserta didik agar memiliki keterampilan berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta mampu mengembangkan diri secara mandiri.

(c) Menanamkan sifat ulet, gigih dan sportivitas yang tinggi kepada peserta didik dalam berkompetisi dan beradaptasi dengan lingkungan global

- (d) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan agar mampu menjadi manusia yang berkepribadian budi pekerti luhur,cerdas, berkualitas dan berprestasi dalam bidang akademik, olahraga, dan seni, dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta hidup di masyarakat.
- (e) Memiliki standar minimal pelayanan yang dilengkapi dengan jaringan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari data diatas mulai dari isi visi,misi dan tujuan sekolah SMA UII memungkinkan dapat meningkatkan kualitas dan produktivitas belajar siswa dalam kehidupan sehari-hari dengan penggunaan *gadget* atau teknologi informasi dan komunikasi secara menyeluruh dan maksimal.

d. Keadaan Guru, Siswa dan Sarana prasarana SMA UII Yogyakarta

Guru merupakan merupakan sektor penting dalam proses pembelajaran dimanapun. Selain menjadi pendidik, pengajar dan menjadi sumber pengetahuan guru juga merupakan seorang teladan dan motivator bagi anak didiknya sehingga dengan adanya guru mereka meningkatkan produktivitas belajar secara maksimal.

Adapun keadaan guru di SMA UII Yogyakarta sebagai berikut :

1) Guru Tetap Yayasan

No	Nama	Mata Pelajaran/Jabatan	Jumlah Jam Mengajar

1	Sri Utami Ari Asih, S.Pd.	B. Indonesia / Waka Kurikulum	12 Jam/12 Jam
2	Purwaningsih, S.Si.	Matematika/Waka Kesiswaan	36 Jam
3	Desy Indriyani, S.Pd.	Ekonomi	25 Jam
4	Novita Sari, S.Pd	Geografi	17 Jam
5	Sri Lestariningsih, S.Pd.	Bahasa Inggris	14 am

2) DPK

No	Nama	Mata Pelajaran/Jabatan	Jumlah Jam mengajar
1	Abdul Malik, S.Pd	Fisikia Kepala Laboratorium IPA Waka Humas	21 Jam 12 Jam 12 am

3) Guru Tidak Tetap (GTT)

No	Nama	Mata Pelajaran/Jabatan	Jumlah Jam Mengajar
1	Ir. Ninik Sunartiningsih	Biologi	21 Jam
2	Hastin Tyas Woro, S.Sos.	BK	24 Jam
3	Dra. Ratnaningsih	PKN	14 Jam
4	Denny Alfianti, S.Pd.	Bahasa Indonesia/Kepala Perpustakaan	12 Jam/12 Jam
5	Denok Wigati, S.Pd.	Sejarah Metode Penelitian	28 Jam/ 3 Jam
6	Huda Windy Pramuartha, S.Pd	Bahasa Jawa	14 Jam

7	Zanita Kumoro Sari,S.Pd	Matematika	16 Jam
8	Chaamid Nur Fajri, S.Pd.	PAI Qur'an Hadist	21 Jam/ 2 Jam
9	M. Sirojudin Nur, S.Pd.I.	Bahasa Arab Qur'an Hadist	14 Jam/ 5 Jam
10	Sahuri, S.Pd.	Seni Budaya	14 Jam
11	Dian Ernawati, S.Pd.	PKW	17 Jam
12	Eny Widyawati, S.Pd.	Sosiologi	14 Jam
13	Luthfan Qaedi Wicaksono	Penjasorkes	21 am

4) Karyawan

No	Nama	Jenis Pekerjaan	Status
1	Novita Sari, S.Pd. (Tambahan Tugas)	Kepala Tata Usaha	GTY
2	Aprilia Setyarini, S.Pd.	Bagian Keuangan	PTT
3	Nurul Halimah, Amd.Kom	Staf TU	PTT
4	Sri Lestariningsih, S.Pd. (Tambahan Tugas)	Staf Perpustakaan	GTY
5	Mahfuzh Mushthofainal Akhyar, Amd.Kom	Staf IT	PTT
6	Supriyanto	Kepala Urusan Rumah Tangga, Kebersihan, Sopir, Foto kopi	PTY
7	Haryanto	Penjaga Malam, Staf Kebersihan dan Keamanan	PTT

5) Siswa

No	Tahun	Jumlah Siswa Per Kelas										Jumlah Total		Total
		X		XI-IPA		XI-IPS		XII-IPA		XII-IPS		L	P	
		L	P	L	P	L	P	L	P	L	P			
1	2019/2020	20	16	17	7	19	14	17	5	17	19	90	51	141
2	2020/2021	25	18	8	9	14	8	17	7	18	12	82	52	134
3	2021/2022	64	35	7	8	13	10	8	9	13	7	105	69	174

6) Prestasi Yang Pernah di Raih

No	Kegiatan	Tahun Pelajaran	Kejuaraan/Tingkat
1	Lomba MTQ Tingkat Kecamatan	2019/2020	Juara I MTQ, Juara 3 MTQ Putri, Juara 3 MTQ Putra, Juara 1 dan 3 Pidato, Juara 3 Debat PAI, Juara 3 Musabaqah Syahril Qur'an, Juara 3 Khutbah Jumat, Juara 3 Nasyid, Juara 3 Kaligrafi
2	KOSN tingkat Nasional	2020/2021	Juara 2 atas nama Naufal Falih Putra Sahnanda
3	KOSN tingkat Propinsi	2021/2022	Juara 1 atas nama Naufal Falih Putra Sahnanda

7) Program Unggulan

- (1) Tahfidz, bersifat wajib untuk kelas X dan XI
- (2) Enterpreneurship, bersifat pilihan untuk kelas X dan XI
- (3) Research, bersifat pilihan untuk kelas X dan XI
- (4) Pemantapan seleksi perguruan tinggi untuk kelas XII
- (5)

8) Jenis Kegiatan Ekstra Kurikuler

- (1) Pramuka
- (2) Conversation
- (3) Futsal
- (4) Basket
- (5) Musik

9) Sarana dan Prasarana SMA UII Yogyakarta

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Kondisi
1	R. Kelas	7	Baik
2	R. Kepala Sekolah	1	Baik
3	R. Guru	1	Baik
4	R. Tata Usaha (TU)	1	Baik
5	R. Perpustakaan	1	Baik
6	Lab. Komputer	1	Baik
7	Lab. Kimia dan Fisiki	1	Baik
8	Lab. Bahasa	1	Baik
9	Lab. Biologi	1	Baik
10	R. Bimbingan dan Konseling	1	Baik
11	R. UKS	1	Baik
12	R. Osis	1	Baik
13	R. Satpam	1	Baik
14	Lahan Parkir	1	Baik
15	R. Mushola	1	Baik
16	Lap. Basket/Futsal	1	Baik
Total		22 Ruangan	

Dari data yang diperoleh, sarana dan prasarana yang sudah sangat mencukupi kebutuhan sekolah, sehingga dengan ketercukupan tersebut seharusnya dapat menunjang produktivitas belajar siswa agar semakin meningkat.

B. Gambaran Penggunaan *Gadget* Dalam Proses Pembelajaran di Sekolah SMA UII Yogyakarta.

Menurut Merriam Webster *gadget* merupakan sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru. Selain itu, dewasa ini *gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern.⁴⁵

Sedangkan Menurut Derry, *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.⁴⁶

Dalam dunia pendidikan penggunaan *gadget* untuk pembelajaran sangatlah penting, hal ini dikarenakan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat sehingga menuntut setiap lembaga pendidikan untuk mengoptimalkan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Penggunaan *gadget* di setiap lembaga pendidikan bertujuan untuk mempermudah pekerjaan di sekolah sehingga pembelajaran di sekolah menjadi lebih efektif dan efisien. Tentu saja dalam pengotimalannya tidak sembarangan, harus ada peraturanya sehingga penggunaan *gadget* tidak disalahgunakan.⁴⁷

⁴⁵ R. Agusli, “*Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*” (Jakarta: Mediakita, 2008), 12

⁴⁶ Derry, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktofaktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2013), 7

⁴⁷ Diaz Nuril Azizah, Muhammad Syafiq Humaisy, “Kebijakan sekolah terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPS terpadu”, *Asanka Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* Volume 2, No 1, Oktober 2020, Hal.121

Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta sendiri digunakan untuk,

1. Mengakses materi pembelajaran

Menurut guru Pendidikan Agama Islam, Bapak Chamid Nur Fajri, S.Pd menyatakan bahwa :

“ Kalau di kelas *Gadget* atau HP digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, selama pembelajaran berlangsung, dilarang mengakses yang lain selain pelajaran. Nah, kalau kedatangan buka yang lain tentu saya tegur. Nah, kalau di luar kelas tidak ada peraturan tertentu”⁴⁸

Menurut pandangan kepala sekolah SMA UII, Bapak Maman Surakhman, M.Pd.I menyatakan bahwa :

“Kalau di sma uii karena kita sudah berbasis IT ,bahkan pembelajaran pun meskipun sekarang sudah luring tetap kita *blendedlaerning* , tetap kita memberdayakan *Elearning* sekolah , dan di *Elearning* itu tentu bahan pembelajaran sudah ada disana semua, sehingga *gadget* memang digunakan untuk mengakses bahan pembelajaran itu”⁴⁹

Melengkapi wawancara di atas bahawa *Gadget* digunakan untuk mengakses semua materi pelajaran seperti yang dikatakan oleh Hikmah Tunisa siswi kelas XII IPA yang mengatakan:

“Hampir semua mata pelajaran sih kak”

⁴⁸ Chamid Nur Fajri S.Pd, Guru mata pelajaran PAI & Qur'an Hadist, *wawancara* pada tanggal 02 Juli 2022 jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

⁴⁹ Drs.Maman Surakhman, M.Pd.I, Kepala sekolah SMA UII Yogyakarta, *wawancara* pada tanggal 07 Juli 2022 jam 08.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

Gyzellia Hayumila Karina siswi kelas XII IPS juga mengatakan:

“Rata-rata semua sih”

Dari wawancara tersebut, maka dapat kita ketahui bahwa penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah SMA UII digunakan untuk mengakses semua materi pembelajaran ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan pengamatan juga yang peneliti lakukan ketika di sekolah SMA UII Yogyakarta, para siswa membawa *gadget* ke sekolah. *Gadget* yang dibawa oleh siswa rata-rata dalam bentuk *smartphone* ada juga beberapa yang membawa *laptop*. *Smartphone* merupakan perangkat seluler yang dilengkapi jenis fitur canggih seperti bisa mengakses internet, fitur kamera yang canggih dan memiliki kemampuan untuk mengunduh berbagai aplikasi. Ketika berada di kelas *Smartphone* banyak digunakan untuk mengakses materi pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Kemudian ketika di luar kelas hasil pengamatan yang peneliti dapatkan di lapangan siswa menggunakan *gadget* atau *smartphone* mereka untuk main game dan mengakses sosial media sosial seperti Instagram, You Tube, Tik-tok, whatsapp dan lain-lain.

Menurut Derry, *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.

Berdasarkan wawancara, pengamatan dan teori di atas menurut peneliti penggunaan *gadget* di SMA UII ini sangat membantu siswa maupun guru untuk mengakses materi pembelajaran. Akan tetapi sebaiknya *gadget* tidak hanya digunakan untuk mengakses materi pembelajaran yang ada di sekolah saja. Untuk menambah wawasan maka guru dan siswa perlu mengakses berbagai materi pembelajaran yang tidak ada di sekolah.

2. Presensi kehadiran siswa

Presensi kehadiran siswa merupakan hal yang sangatlah diperlukan dalam sebuah instansi pendidikan dikarenakan dengan presensi ini pihak sekolah dapat memantau kedisiplinan siswa.

Menurut waka kurikulum, ibu Sri Utami Ari Asih, Spd. mengatakan bahwa:

“Kalau di kelas itu teknisnya ketika pembelajaran di kelas itu nanti begitu guru masuk presensi pake hp, kemudian ketika diskusi dan sebagainya hp nya of dulu kemudian nanti saat mereka mengerjakan tugas menggunakan hp, boleh saat guru memberikan penjelasan mereka sambil lihat materi, tapi biasanya bapak ibu guru sudah membukakan e-learning pake LCD depan jadi semua tidak perlu buka satu-satu. Kalau di luar kelas ya mereka selama ini paling buat buka sosmed tidak ada

hal-hal buruk yang kami lihat selama ini tentang penggunaan hp”⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara di atas menurut Ibu Ari mengatakan bahwa ada teknis dalam penggunaan *gadget* ketika pembelajaran di kelas dimana ketika guru masuk siswa presensi menggunakan HP, kemudian ketika diskusi materi para siswa bisa mendengarkan sambil melihat hp, atau bahkan biasanya guru juga menampilkan materi menggunakan LCD di depan kelas. Sedangkan ketika di luar kelas siswa hanya membuka sosial media saja.

Dari hasil pengamatan peneliti ketika melakukan observasi di kelas X MIPA mata pelajaran PAI memang ketika pembelajaran akan dimulai para siswa melakukan presensi kehadiran melalui link yang sudah diberikan melalui elearning sebelumnya dan siswa tinggal mengaksesnya saja.

Menurut Siswanto memandang bahwa teori disiplin dalam psikologi adalah sesuatu perbuatan menghormati, menghargai patuh dan taat pada norma yang berlaku, baik yang tertulis maupun tidak tertulis serta sanggup menjalankannya dan tidak mengelak untuk menerima sanksi-sanksinya apabila melanggar tugas dan wewenang yang diberikan kepadanya.⁵¹

⁵⁰ Sri Utami Ari Asih, S.Pd, Waka Kurikulum & Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, wawancara pada tanggal 07 Juli jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

⁵¹ Siswanto. 2017. *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal 291

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan teori disiplin menurut peneliti bahwa presensi kehadiran melalui *gadget* tersebut sangat membantu sekali untuk melatih siswa agar menjadi lebih disiplin dan menghargai aturan. Sehingga apa yang menjadi visi, misi dan tujuan sekolah dapat tercapai.

3. Mengerjakan dan mengirimkan Tugas

Menurut waka kurikulum ibu Sri Utami Ari Asih, S.Pd mengatakan bahwa:

“Jadi paling tidak satu malam sebelum diajar bapak ibu guru sudah menyiapkan hal-hal yang diperlukan dalam pembelajaran, jadikan disana itu nanti ada presensi untuk pertemuan itu ada meteri ada tugas nah tugas ini pengganti sebagai penilaian proses , penilaina proses itukan saat pembelajaran berlangsung apa yang dibahas apa yang didiskusikan apa yang disimpulkan nanti masuk dipenilaian proses ini, jadi malah data tugas siswa itu semua tercover disana”⁵²

Menurut Gyzellia Hayumila Karina siswi kelas XII IPS mengatakan bahwa :

“Gagdget diguakan untuk ngirim tugas, untuk searcing juga ya untuk itu aja sih, kalau diluar kelas untuk bersosial media”⁵³

Berdasarkan wawancara diatas menurut ibu Ari bahwa sebelum mengajar bapak ibu guru sudah menyiapkan

⁵² Sri Utami Ari Asih, S.Pd, Waka Kurikulum & Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, *wawancara* pada tanggal 07 Juli jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

⁵³ Gyzellia Hayumila Karina, Siswi kelas XII IPS, *Wawancara* pada tanggal 13 Juli 2022 jam 11.00 WIB di SMA UII Yogyakarta

di elearning yaitu presensi siswa kemudian ada materi dan tugas dimana tugas tersebut digunakan sebagai penilaian proses. Sedangkan menurut Gyzellia *gadget* digunakan untuk mengirim tugas dan searcing.

Dan berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas X mata pelajaran PAI dimana diakhir pembelajaran sebelum jam pelajaran selesai siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan tugas dalam bentuk power point yang kemudian dikumpulkan ke dalam elearning.

Menurut Rostiyah metode pemberian tugas dapat berupa mengumpulkan sesuatu, membuat sesuatu, mengadakan observasi dan bisa juga melakukan eksperimen. Tujuan dari pemberian tugas tersebut agar siswa memiliki hasil belajar yang lebih mantap, dan melatih keterampilan siswa.⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pengerjaan tugas menggunakan *gadget* dalam pembelajaran di kelas membantu siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan melatih keterampilan siswa dalam pengerjaan tugas dan mengumpulkan tugas menggunakan *gadget*.

⁵⁴ Rostiyah N.K, *Strategi belajar mengajar*, Jakarta, Rineka cipta, 2001, Hal. 133

4. Kewajiban dan dibolehkannya membawa *gadget*

Di Sekolah SMA UII Yogyakarta para siswa diperbolehkan membawa *gadget* bahkan beberapa guru mengatakan wajib membawa *gadget* ke sekolah, seperti yang diungkapkan oleh bapak Chamid Nur Fajri selaku guru mata pelajaran PAI dan Qur'an Hadist' beliau mengatakan :

“Diperbolehkan, kebetulan di mapel PAI juga saya termasuk orang yang terbuka dengan teknologi ya, jadi siswa boleh membuka HP bahkan saya masih pakai bukunya kan kebetulan ada buku terbaru dari kemenag, nah itu karna kita belum punya yang fersi cetaknya alhamdulillah kita bisa memanfaatkan dari media daring itu ebook”⁵⁵

Senada dengan apa yang diungkapkan oleh ibu Sri Utami Ari Asih selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan juga sebagai waka kurikulum beliau mengatakan :

“Justru malah wajib kalau ini karena rel mereka belajar kan hp itu. Nah tapi ada catatan untuk anak-anak pondok pesantren karena ada beberapa anak dari pondok pesantren itu kan mereka ada larangan tidak boleh menggunakan hp nah untuk menjembatani itu kemarin sudah di awal tahun ajaran itu sudah kita komunikasikan dengan pengurus pondok, jadi khusus untuk anak-anak pondok ini kita berikan kebijakan, saat pembelajaran dikelas itu ee tidak menggunakan hp , tugasnya mungkin dikerjakan dikertas nanti saat dipondok, mereka kan ada waktu boleh pengang hp tapi mungkin dengan pengawasan nggih, nah itu mereka nanti baru ngirim tugasnya ke bapak ibu guru karena memang jalan tengahnya yang diambil seperti itu”⁵⁶

⁵⁵ Chamid Nur Fajri S.Pd, Guru mata pelajaran PAI & Qur'an Hadist, *wawancara* pada tanggal 02 Juli 2022 jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

⁵⁶ Sri Utami Ari Asih, S.Pd, Waka Kurikulum & Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, *wawancara* pada tanggal 07 Juli jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

Dari data diatas dapat kita simpulkan bahwa penggunaan *gadget* disekolah SMA UII Yogyakarta diperbolehkan bahkan para siswa diwajibkan membawa *gadget* ke sekolah.

Kebijakan sekolah dalam mengoptimalkan penggunaan *gadget* tidak lain adalah bertujuan untuk meningkatkan intelektual siswa-siswinya mejadi lebih baik sehingga pengetahuan mereka menjadi luas, minat belajar semakin meningkat, perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik juga menjadi berkembang. Untuk itulah penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di sekolah sangat dibutuhkan dan diperbolehkan. Hal ini sesuai dalam jurnal Asanka yang ditulis oleh Diaz Nuril Azizah dan Muhammad Syafiq Humaisy. Meyatakan bahwa penggunaan dan pengoperasian *gadget* di sekolah SMP 1 Ma'arif 1 Ponorogo diperbolehkan karena dibutuhkan untuk komunikasi, media pembelajaran, pengerjaan tugas, pengumpulan tugas, dan lain-lain. Akan tetapi ada batasan-batasan dan aturan yang harus siswa-siswi patuhi.⁵⁷

5. Beberapa larangan dalam penggunaan *gadget*

Penggunaan *gadget* untuk hal-hal negatif sangat tidak diperbolehkan di SMA UII Yogyakarta apalagi melihat atau

⁵⁷ Diaz Nuril Azizah, Muhammad Syafiq Humaisy, "Kebijakan sekolah terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPS terpadu", *Asanka Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* Volume 2, No 1, Oktober 2020, Hal. 126

membawa vidio porno sekeloh yang kita tahu dalam agama pun tidak boleh, seperti yang diungkapkan oleh ibu Hustin Tyas Woro,S, Sos selaku guru Bimbingan Konseling beliau mengatakan:

“Kalau aturanya dikelas itukan kembali lagi masing-masing guru, tetapi didalam aturan juga ada yang bunyinya “melihat atau membawa vidio porno dan lain seabainya” itukan diaturan tidak boleh mungkin di HP itukan sangat rentan sekali ngih melihat situs ataupun bacaan atau gambar itu, nah nanti tentunya kalau ketahuan entah itu browsing, buka dan lain sebagainya tentu itukan ada aturanya sendiri seperti itu”⁵⁸

Berdasarkan data diatas melihat atau membawa vidio porno, membuka dengan sengaja situs, bacaan dan gambar berbau porno sangat tidak diperbolehkan,dan kalau ada dan ketahuan akan ada aturanya sendiri dari sekolah.

Berdasarkan observasi wawancara dengan guru BK melihat atau membawa vidio porno sangatlah dilarang. Karena melihat vidio porno seperti itu sangat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian jurnal *prosiding penelitian dan pengabdian masyarakat* yang ditulis oleh Galih Haidar dan Nurlaina Cipta Apsari bahwa Melihat konten vidio berbau porno bisa mempengaruhi sifat dan perilaku siswa remaja. Pengaruh menonton vidio tersebut masuk ke otak dan

⁵⁸ Hustin Tyas Woro, S.Sos, Guru Bimbingan Konseling, wawancara pada tanggal 04 Juli 2022 jam 10.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

mempengaruhi Siswa sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar, akibatnya prestasi dan hasil belajar menjadi rendah.⁵⁹

Perkembangan teknologi *gadget* membuat semua informasi dapat diakses dengan mudah dan praktis, sehingga untuk mengakses atau melihat video berbau porno sangatlah mudah. Untuk itu video semacam itu sangatlah dilarang di sekolah SMA UII Yogyakarta.

6. Fasilitas *gadget* dari sekolah untuk pembelajaran

Penggunaan *gadget* di SMA UII memang diwajibkan akan tetapi ada beberapa siswa yang memang dari keluarga yang kurang mampu atau siswa yang berasal dari pondok sehingga mereka tidak bisa membawa *gadget* ke sekolah akan tetapi hal-hal seperti telah sekolah atasi yaitu dengan menyediakan laboratorium komputer dan lain-lain, seperti yang dikatakan oleh bapak Maman Surakhman, beliau mengatakan :

“ya kita harus maklumi siswa yang ada di sma uii ini tidak semua hanya dari keluarga yang mampu, nah khusus untuk anak yang memang belum bisa mencukupkan dari sisi kebutuhan peralatan itu termasuk *gadget* mungkin kita siapkan secara khusus dilabkom nya seperti yang saya bilang tadi”⁶⁰

Sama seperti yang dikatakan oleh ibu Sri Utami Ari Asih bahwa siswa yang berasal dari pondok dan tidak membawa

⁵⁹ Galih Haidar, Nurlaina Cipta Apsari, “Pornografi pada kalangan remaja”, *Jurnal Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 7, No 1, April 2020, Hal.136

⁶⁰ Drs.Maman Surakhman, M.Pd.I, Kepala sekolah SMA UII Yogyakarta, *wawancara* pada tanggal 07 Juli 2022 jam 08.00 WIB di SMA UII Yogyakarta

gadget akan secara khusus difasilitasi dengan laboratorium komputer dari sekolah, beliau mengatakan:

“Kita memfasilitasi dengan labkom sama seperti di sorowajan kan seperti itu yang tidak ada hp atau laptop boleh pake komputer. Ya memang agak ribet jadi kalau di kelas siswanya itu hanya satu dua yang tidak punya hp, itu nanti pas ngirim tugas dia bisa menggunakan komputer yang dimeja guru atau mungkin bisa juga pinjem hp temanya karenakan hanya mengrimkan tugas kalau ini kan dia sudah ngerjakan dulu, atau bisa juga dengan dipenjime hp oleh gurunya, tapi kalau agak banyak dia harus ke labkom memang agak wira-wiri tapi memang sudah resikonya seperti itu tapi pas diskusi dan sebagainya harus tetap ada dikelas nggih”⁶¹

Hal yang serupa juga dikatakan oleh bapak Chamid Nur Fajri dimana siswa yang tidak membawa *gadget* bisa gabung dengan teman sebelahnya, dan biasanya untuk penugasan nanti dikirim setelah siswa tersebut balik ke Pondok. Beliau mengatakan:

“Nah kalau yang gak punya *gadget* kalau untuk akses materi biasanya kita sampaikan mereka boleh bergabung sama temanya, jadi satu *gadget* atau satu laptop mungkin untuk beberapa orang itu untuk akses materi, terus biasanya kita makai elearning untuk penugasan ya, penugasan biasanya minta diupload di elearning, itu kalau yang gak punya biasanya kebetulan beberapa ada anak pondok, nah anak pondok itu nanti minta fasilitas dipondok itu ada, mereka bisa mengakses hp tapi itu sangat terbatas jadi biasanya eee anak pondok ini mereka yang tidak punya *gadget* biasanya mereka di minta untuk mengerjakannya dikertas dulu nanti hasil dari kertas itu bisa diupload setelah nanti mereka balik ke pondok”⁶²

⁶¹ Sri Utami Ari Asih, S.Pd, Waka Kurikulum & Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, wawancara pada tanggal 07 Juli jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

⁶² Chamid Nur Fajri S.Pd, Guru mata pelajaran PAI & Qur'an Hadist, wawancara pada tanggal 02 Juli 2022 jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

Berdasarkan data di atas siswa yang tidak membawa *gadget* baik anak pondok atau bukan dan itu hanya satu atau dua anak mereka bisa bergabung dengan temenya sekelasnya. Akan tetapi kalau banyak anak yang tidak membawa *gadget* mereka akan menggunakan laboratorium komputer sekolah. Dan untuk penugasan mereka akan kirim setelah nanti balik ke pondok atau rumah.

Sekolah SMA UII Yogyakarta telah memfasilitasi penggunaan *gadget* bagi siswa yang tidak mempunyai atau membawa *gadget*. Fasilitas yang diberikan ini berupa laboratorium komputer, akses wifi gratis dan lain-lain. Fasilitas tersebut sangat dibutuhkan karena memang selain sebagai akses proses pembelajaran berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru-guru dan siswa ada beberapa siswa atau siswi yang memang berasal dari pondok sehingga terkadang mereka tidak membawa *gadget* kesekolah karena memang ada beberapa pondok tidak mengizinkan membawa *gadget*. Sehingga nanti ketika ada banyak siswa atau siswi yang tidak membawa *gadget* akan difasilitasi dengan laboratorium komputer. Akan tetapi ketika hanya satu atau dua anak yang tidak membawa *gadget* bisanya mereka numpang dengan teman atau memakai komputer yang ada didepan kelas.

Penyediaan fasilitas laboratoium komputer juga untuk menunjang sarana dan prasarana sekolah yang memadai sehingga proses pembelajaran disekolah dapat berjalan dengan lancar. Hal ini sesuai dengan hasil jurnal *Pembelajar* yang ditulis oleh Nur Fatmawati dkk. Yang menyatakan bahwa pemindahan ilmu pengetahuan dari guru ke siswa akan berjalan lancar ketika sarana dan prasarana sekolah dapat terpenuhi sehingga proses pembelajaran dikelas dapat berjalan dengan baik.⁶³

Menurut peneliti dengan adanya fasilitas laboratoirum komputer, wifi gratis dan lain-lain yang telah disediakan oleh SMA UII dapat menunjang pembelajaran bagi siswa dan guru.

C. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Dalam Proses Pembelajaran di Sekolah SMA UII Yogyakarta.

Dalam KBBI dampak memiliki pengertian benturan, pengaruh yang didatangkan akibat baik positif dan negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang.

a. Dampak Positif

- 1) Produktivitas belajar siswa meningkat

⁶³ Nur Fatmawati, Andi Mappincara, Sitti Habibah, "Pemanfaatan Dan Pemeliharaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan", *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran*, Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019, Hal.118

Menurut Siagian bahwa produktivitas adalah suatu hal tindakan yang dilakukan untuk meraih manfaat yang sebesar-besarnya dari sebuah alat atau benda yang telah tersedia dengan mencapai hasil yang tinggi dan maksimal.⁶⁴

Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran membuat produktivitas belajar siswa semakin meningkat hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh bapak Maman Surakhman selaku Kepala sekolah SMA UII Yogyakarta yang mengungkapkan:

“Tentu saja meningkat, ya karena anak-anak milenial sekarang itu lebih dekat dengan yang namanya *gadget* susah sekali untuk dipisahkan, nah ketika pembelajaran itu kita padukan dengan *gadget* tentu saja membuat anak-anak menjadi merasa lebih dekat dan lebih tertarik. Dan Sangat produktif,tidak bisa tidak mungkin kalau kita mau ngikuti perkembangan untuk kondisi anak sekarang. Ya menurut saya kalau anak sudah melakukan apa yang dikonsepskan oleh sekolah tugasnya dikerjakan dengan baik menggunakan elearning ,lalu projectnya berjalan menurut saya itu sudah produktif dalam belajar.”⁶⁵

Dari data di atas dapat kita lihat penggunaan *gadget* membuat produktivitas belajar siswa meningkat, karena kalau kita mau melihat perkembangan anak zaman sekarang memang paling produktif adalah mengoptimalkan penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di sekolah. Produktivitas belajar tersebut dapat terlihat

⁶⁴ Sondang, P. Siagian. 1996. *Organisasi Dan Perilaku Administrasi*. Jakarta: Bumi Aksara.hal. 21

⁶⁵ Drs.Maman Surakhman, M.Pd.I, Kepala sekolah SMA UII Yogyakarta, wawancara pada tanggal 07 Juli 2022 jam 08.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

dari apa yang dikonsepsikan oleh sekolah siswa sudah menjalankannya, mengerjakan tugas, project-projectnya berjalan dengan baik. Hal ini Senada dengan yang diungkapkan oleh ibu Sri Utami Ari Asih selaku Waka Kurikulum dan guru Bahasa Indonesia beliau mengungkapkan:

“Saya rasa sedikit meningkat nggih, ya mungkin karena dengan materi kita yang dibuat semenarik mungkin kan beda kalau yang ngambil di buku nggih, kalau ngambil di buku itu ya hanya hitam putih mungkin anak-anak malas kan baca yang rentetan seperti itu sementara kalau materi di elearning itu juga lebih menarik bisa di link kan dengan You Tube kemudian ada gambar animasi atau apa, kemudian huruf juga kita bisa bedakan bisa kita main dengan shape dan sebagainya anak-anak juga semakin tertarik dan bisa kita berikan ilustrasi juga dan sebagainya”⁶⁶

Dari data di atas menurut beliau penggunaan *gadget* sedikit meningkatkan produktivitas belajar siswa karena dengan menggunakan *gadget* siswa menjadi lebih tertarik karena pembelajaran menjadi lebih kreatif bisa di sambungkan dengan You Tube, kemudian ada gambar dan animasi ilustrasi dan lain sebagainya. Sedikit berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh bapak Chamid Nur Fajri selaku guru mata pelajaran PAI beliau mengungkapkan:

“Eee kalau di kelas menurut saya tidak meningkat tapi juga tidak menurun, hanya memindahkan apa yang di media cetak dari media konvensional ke media digital itu aja sih, hanya memindahkan itu saja sih sementara baru itu sih. Kalau hasil

⁶⁶ Sri Utami Ari Asih, S.Pd, Waka Kurikulum & Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, wawancara pada tanggal 07 Juli jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

penilaian ya saya kira wajar ya, gak yang signifikan banget tapi juga tidak menurun banget. Kalau saat ini ya, produktivitas belajar siswa masih tidak yang sangat baik tapi juga bukan yang buruk intinya sesuai harapan tapi keinginan untuk ditingkatkan itu masih ada, merasa harus ditingkatkan itu masih ada, itu untuk produktivitas belajar siswa”⁶⁷

Dari data di atas menurut beliau produktivitas belajar siswa stabil tidak meningkat tapi juga tidak menurun, tidak yang sangat baik tapi juga bukan yang buruk. Ini terlihat dari hasil penilaian yang tidak signifikan sekali tapi juga tidak terlalu menurun intinya sesuai harapan. Akan tetapi keinginan untuk terus ditingkatkan itu masih ada.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, menurut pandangan guru SMA UII produktivitas belajar siswa sedikit meningkat akibat dari penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari kemudahan akses dan efektifitas waktu sedangkan secara hasil belajar belum ada peningkatan yang signifikan.

Hal ini juga sesuai dengan apa yang ditulis oleh Siti Zahra Bulantika dkk, dalam *jurnal Ghaidan jurnal bimbingan konseling islam & kemasyarakatan* bahwa produktivitas tidak dapat di pisahkan dari kata efisiensi dan efektifitas. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran justru sangat efisien dikarenakan cepat, mudah,

⁶⁷ Chamid Nur Fajri S.Pd, Guru mata pelajaran PAI & Qur'an Hadist, wawancara pada tanggal 02 Juli 2022 jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

tepat dan murah karena dapat menghemat penggunaan kertas. Efektif karena pembelajaran dapat berjalan dengan baik tanpa hambatan.⁶⁸

Menurut pandangan peneliti berdasarkan data diatas penggunaan *gadget* efektif dan efisien dalam hal kemudahan akses pembelajaran dan waktu yang digunakan, sedangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa itu belum tercapai, sehingga diperlukan metode-metode yang lebih tepat.

2) *Gadget* membantu mempermudah proses pembelajaran

Menurut *Dery gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.

Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran sangat membantu siswa dan juga guru untuk dapat mengakses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Hal ini terlihat dari penggunaan *gadget* di SMA UII yang digunakan untuk mengakses bahan ajar, tugas-tugas dan lain-lain. Dan masih banyak yang menganggap *gadget* banyak negatifnya itu tidak juga tergantung

⁶⁸ Siti Zahra bulantika, Sa'adah, Indra Lacksana, M.Zuhdi Zainul Majdi ,Sulma Mafirja, "Dampak Penggunaan *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktifitas Belajar Pada Remaja", *Ghaidan: Jurnal bimbingan konseling islam & kemasyarakatan* Volume 4, No 1, September 2020. Hal. 23

bagaimana mengelolanya. Seperti yang di ungkapkan oleh bapak

Maman Surakhman beliau mengatakan:

“Ya, Kalau di SMA UII karena kita sudah berbasis IT , bahkan pembelajaran pun meskipun sekarang sudah luring tetap kita blended learning , tetap kita memberdayakan e-learning sekolah, dan di e-learning itu tentu bahan ajar sudah disitu, tugas-tugas project ada disitu gak mungkin tidak menggunakan komputer, laptop atau *gadget* jadi ya sangat membantu sekali, dan tentang masih banyak yang mempunyai pandangan *gadget* banyak negatifnya itu tidak juga tergantung bagaimana kita mengelolanya memenejanya gitu kan.”⁶⁹

Sama dengan apa yang diungkapkan oleh bapak Chamid menurut pandangannya penggunaan *gadget* memang sangat membantu sekali, beliau mengatakan :

“Pandangan saya? kalau pandangan saya ee sangat membantu ya, contohnya ya tadi saya pengen akses buku terbaru dari Kemenag kalau harus nunggu cetaknya kan lama apalagi nanti kurikulumnya baru lagi gitu kan pasti bukunya ganti lagi dan itu minimal untuk hal-hal seperti kita jadi lebih mudah mengaksesnya. Terus rekap pembelajaran misal penugasan dan lain-lainya kalau konvensional mungkin harus ngumpulin kertas, nah itu tadi e-learning semuanya sudah tercover disana kita mau buka tugas yang kapan tinggal klik aja gitu kan, jadi yaa semudah itu lah menggunakan *gadget*”⁷⁰

Dari data di atas menurut pak chamid penggunaan *gadget* sangat membantu karena beliau dapat mengakses buku dari Kemenag dengan mudah, rekap pembelajaran juga mudah karena

⁶⁹ Drs.Maman Surakhman, M.Pd.I, Kepala sekolah SMA UII Yogyakarta, *wawancara* pada tanggal 07 Juli 2022 jam 08.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

⁷⁰ Chamid Nur Fajri S.Pd, Guru mata pelajaran PAI & Qur'an Hadist, *wawancara* pada tanggal 02 Juli 2022 jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

semua sudah ada di e-learning. Begitu juga sama seperti yang dikatakan oleh ibu Sri Utami Ari Asih dimana beliau mengatakan :

“Tentu sangat membantu sekali nggih, apalagi kemarin ketika pandemi itukan anak-anak tidak bisa ke sekolah karena dibatasi, maka mau tidak mau ya kita harus melakukan pembelajaran jarak jauh dari rumah dan itu harus menggunakan *gadget*/hp, itu tadi tidak bisa kalau tidak, nah sekarang walaupun sudah 100 % offline kita masih tetap mengoptimalkan *gadget* dalam pembelajaran karena memang saat ini semua materi, tugas, absensi dan lain-lain itu semua ada di e-learning dan untuk mengaksesnya harus menggunakan *gadget* atau hp itu tadi, intinya *gadget* sangat membantu sekali dalam proses pembelajaran”⁷¹

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* sangat membantu sekali dalam proses pembelajaran baik ketika di kelas maupun ketika di luar kelas. Sebagaimana yang diungkapkan di atas dimana ketika pandemi kemarin *gadget* sangat membantu siswa dan guru untuk tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Dan untuk sekarang dimana pembelajaran sudah luring *gadget* tetap membantu proses pembelajaran dimana absensi, semua materi ajar dan tugas ada di e-learning dan untuk mengaksesnya harus menggunakan *gadget*.

Dan berdasarkan pengamatan yang peneliti amati ketika di sekolah SMA UII memang semua materi, tugas siswa, absensi kehadiran itu semua ada di e-learning dimana siswa harus

⁷¹ Sri Utami Ari Asih, S.Pd, Waka Kurikulum & Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, wawancara pada tanggal 07 Juli jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

menggunakan *gadget* untuk mengaksesnya. Untuk mengakses e-learning siswa harus memasukan username dan pasword masing-masing sesuai dengan apa yang sudah diberikan oleh sekolah kepada siswa. Sehingga menurut pandangan peneliti penggunaan *gadget* ini sangat membantuisiswa dan guru dalam proses pembelajaran.

3) *Gadget* membuat siswa lebih santai

Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih santai karena hampir setiap hari siswa menggunakan *gadget* untuk berbagai hal, dengan digunakanya *gadget* dalam pembelajaran setidaknya membuat mereka lebih santai karena mereka sudah terbiasa sehari-hari menggunakan *gadget*, seperti yang diungkapkan oleh bapak Chamid beliau mengatakan :

“Oke, kalau di dalam kelas selain tadi yang sudah disebutkan akses dan lain-lain di dalam kelas mungkin anak lebih enjoy ya pakai *gadget* ya lebih deket gitu ya karena mereka sehari-hari buka *gadget* tuh, kita *gadget* gak cuman diisi dengan game, tidak cuman di isi dengan hal-hal yang tidak bermanfaat tapi juga bisa kita isi dengan hal-hal yang baik, nah itu kalau di dalam kelas, terus kedua untuk pemaparan materi gitu ya kadang saya tidak harus menampilkan Power Point atau saya bisa minta mereka akses di You Tube atau apalah itu, insha allah lebih menarik, belum lagi penugasan-penugasan kayak kemarin saya sempat mereka membuat mind map gitu ya , mind map kan biasanya kita pakai kertas besar tuh, nah di *gadget* kan bisa di Power Point atau di apalah gitu yang online kan banyak platform-platform yang bisa diakses jadi itu ada beberapa platform yang mendukung pembelajaran itu yang di dalam kelas”⁷²

⁷² Chamid Nur Fajri S.Pd, Guru mata pelajaran PAI & Qur'an Hadist, wawancara pada tanggal 02 Juli 2022 jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

Dari data di atas dapat kita lihat bahwa menurut beliau penggunaan *gadget* dalam pembelajaran membuat siswa lebih santai dikarenakan setiap hari siswa selalu buka *gadget*, sehingga siswa merasa lebih dekat, dan bertujuan agar *gadget* itu tidak hanya digunakan untuk bermain game dan hal-hal yang tidak bermanfaat akan tetapi bisa digunakan untuk hal-hal yang lebih baik dan bermanfaat. *Gadget* juga menampilkan fitur-fitur yang memudahkan siswa dalam belajar. Hal ini juga sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan dimana ketika pembelajaran terlihat siswa aktif menjawab dan bertanya kepada guru. Walaupun ketika menjawab pertanyaan guru siswa bisa sambil membuka *gadget*

Menurut peneliti penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah membuat siswa merasa lebih santai dan merasa dekat karena hampir setiap hari siswa selalu membuka *gadget*. Dengan perasaan yang santai dan dekat tersebut membuat siswa dapat melakukan proses pembelajaran dengan menyenangkan tanpa ada rasa tekanan atau merasa bosan dengan pelajaran.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang ditulis oleh Mumun Mulyati dalam Jurnal Alim *journal of islamic education* yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan membuat proses pembelajaran menjadi mudah sehingga minat,

bakat dan kemampuan siswa akan muncul.⁷³ Oleh karenanya guru membutuhkan berbagai strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang menyenangkan salah satunya ialah menggunakan *gadget*.

4) *Gadget* membuat siswa lebih memahami materi

Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran di kelas membuat siswa lebih memahami materi, hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Gyzellia Hayumila Karina siswi kelas XII IPS SMA UII yang mengatakan :

“Tya memahami banget,karena kadang di paket itu belum tentu ada, misalnya soalnya apa, dipaketnya itu belum tentu ada jawabanya jadi aku buka nyari di google”⁷⁴

Menurut Gyzellia penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran membuatnya mudah untuk memahami pelajaran, misalkan di buku paket tidak ada jawaban yang dicari, gyzellia bisa mencari di google jawaban tersebut sehingga ketemu jawaban yang ia ingin cari. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh ibu Sri Utami Ari Asih yang mengungkapkan :

“Kalau kelebihanannya itu siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar, produktivitas belajar mereka juga lebih bagus

⁷³ Mumun Mulyati, “Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran”, *ALIM : Journal of Islamic Education* Volume 1, No 2, September 2019, Hal. 281

⁷⁴ Gyzellia Hayumila Karina, Siswi kelas XII IPS, *Wawancara* pada tanggal 13 Juli 2022 jam 11.00 WIB di SMA UII Yogyakarta

kemudian pemahaman akan materi juga lebih terfokus karena bapak ibu menyajikan materi serinci mungkin.”⁷⁵

Dari data di atas menurut Ibu Sri Utami Ari Asih penggunaan *gadget* membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, produktivitas belajar mereka juga menjadi bagus dan pemahaman siswa akan materi menjadi lebih terfokus karena materi yang disajikan lebih terperinci. Berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh bapak Chamid Nur Fajri yang mengungkapkan bahwa:

“Kalau efektif dalam artian meningkatkan pemahaman dan seterusnya mungkin tidak berbeda jauh dengan yang metode lama, artinya ada peningkatan tapi ya gak signifikan tapi efektifnya menurut saya ke prosesnya ya, proses pembelajarannya ya itu tadi lebih mudah, lebih mudah diakses lebih mudah dalam pengerjaan dan seterusnya gitu, kalau secara hasil kok saya belum melihat yang signifikan.”⁷⁶

Berdasarkan data di atas Menurut bapak Chamid penggunaan *gadget* dalam artian untuk meningkatkan pemahaman itu tidak terlalu jauh dengan metode lama ada peningkatan tapi sedikit.

Sedangkan menurut beliau penggunaan *gadget* lebih efektif ke prosesnya dimana siswa menjadi mudah mengakses materi, mengerjakan tugas dan lain-lain. Hal ini sesuai dengan apa yang

⁷⁵ Sri Utami Ari Asih, S.Pd, Waka Kurikulum & Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, *wawancara* pada tanggal 07 Juli jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

⁷⁶ Chamid Nur Fajri S.Pd, Guru mata pelajaran PAI & Qur'an Hadist, *wawancara* pada tanggal 02 Juli 2022 jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

disampaikan oleh Rosa Rosita kelas XII IPS SMA UII Yogyakarta yang mengatakan :

“Sedikit sih mas,karna gak terlalu fokus sih. Ya kalau buka *gadget* gitu pengen buka yang lain-lainya gitu loh”⁷⁷

Menurutnya penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran ketika di kelas hanya membuatnya sedikit memahami pelajaran tidak terlalu yang memahami banget karena menurut Rosa kalau sudah buka *gadget* pengen buka yang lain-lain sehingga mengganggu pemahaman siswa akan materi. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas X MIPA mata pelajaran PAI memang ketika proses pembelajaran ketika guru bertanya kepada salah siswa ada yang langsung bisa menjawab akan tetapi ada juga beberapa siswa yang tidak bisa menjawab ketika ditanya guru. Hal ini dikarenakan ada siswa ketika membuka *gadget* buka materi yang dibuka tetapi sosmed seperti Instagram dan Tik-tok.

Berdasarkan data di atas menurut peneliti *gadget* membuat siswa lebih memahami materi dikarenakan *gadget* memiliki fitur yang beragam seperti audio visual, ilustrasi dalam bentuk animasi, berwarna, bergambar, dan lain-lain. fitur aplikasi yang beragam tersebut membuat pembelajaran menjadi mudah untuk dipahami. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran juga membuat siswa

⁷⁷ Rosa Rosita, Siswi kelas XII IPS, *Wawancara* pada tanggal 13 Juli 2022 jam 10.30 WIB di SMA UII Yogyakarta

memahami materi pelajaran dengan cepat karena apabila ada sesuatu yang tidak mereka pahami apabila siswa aktif mencari jawaban sendiri di *gadget*. Hal lain yang membuat siswa dapat memahami materi pelajaran karena materi disajikan oleh guru dengan terperinci. Pemahaman siswa sebenarnya tidak terlalu berbeda jauh dengan metode lama akan tetapi penggunaan *gadget* lebih efektif ke prosesnya dimana siswa lebih mudah mengakses materi dan mengerjakan tugas.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang ditulis oleh Andi Suhaemi dkk dalam jurnal *Holistika jurnal Ilmiah PGSD* yang mengungkapkan pemanfaatan media pembelajaran visual dan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial.⁷⁸ Sama halnya dengan pemanfaatan penggunaan *gadget* di SMA UII Yogyakarta dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi ajar.

⁷⁸ Andi Suhaemi, Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar IPS SD, *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD* Volume 4, No 1, Mei 2020, Hal. 37

b. Dampak Negatif

1) Pengontrolan Penggunaan *Gadget* Menjadi Susah

Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran juga memiliki dampak negatif yaitu pengontrolan yang susah, seperti yang diungkapkan oleh bapak Chamid beliau mengatakan :

“Kekurangannya sejauh ini yang paling saya rasakan itu di kontrolingnya ya, ngontrol mereka untuk akses *gadget* dalam rangka pembelajaran bener-bener menjadi tugas tambahan bagi guru. Artinya harus benar-benar dipastikan, karena memang ada beberapa siswa yang ya dalam tanda kutip cuman beberapa dimana ketika buka *gadget* pasti buka games, kalau kita kan otomatis web itukan buka WA kalau anak-anak ada yang buka games, nah itu ada beberapa yang seperti itu. Kalau di luar kelas jelas kontroling makin sulit karena guru gak mungkin setiap saat mengawasi, nah kalau di pondok atau di rumah kan bukan guru lagi yang mengawasi tapi pengurus pondok orang tua, tapi saya saya meyakini kekurangannya dikontroling itu, jadi semakin banyak hal yang bisa mereka akses semakin banyak pula hal-hal yang tidak perlu mereka akses tapi mereka akses.”⁷⁹

Dari data di atas mengungkapkan bahwa kekurangan yang dirasakannya selama ini adalah pengontrolannya dimana siswa ketika proses pembelajaran berlangsung memastikan siswa benar-benar membuka HP atau *gadget* untuk mengakses pembelajaran itu sedikit susah, karena menurut pak Chamid ada beberapa siswa dimana ketika mereka buka HP pasti buka games, dan lain-lain.

⁷⁹ Chamid Nur Fajri S.Pd, Guru mata pelajaran PAI & Qur'an Hadist, wawancara pada tanggal 02 Juli 2022 jam 09.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

Berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh bapak Maman Surakhman yang mengatakan :

“Saya orangnya ini, positif thinking yang penting kita positif saja pandangan penggunaannya tapi bertanggung jawab, itu artinya tadi semua karena kita sudah banyak menggunakan IT , ketika itu semua sudah anak penuh semuanya saya kok berasumsi banyak kelebihan dan sedikit kekurangannya, ya ada tapi kami abaikan saja , ngapain yang ngurusin yang kecil-kecil begitu, ya nanti anak-anak pada saatnya yang kita harapkan adalah kedewasaan mereka”⁸⁰

Dari data di atas mengungkapkan bahwa dirinya adalah orang yang positif thinking sehingga menurutnya penggunaan *gadget* dalam pembelajaran banyak kelebihan dibandingkan kekurangannya. Ada kekurangannya sedikit akan tetapi tidak perlu kita pikirkan yang kecil-kecil begitu yang penting bertanggung jawab, pada saatnya yang beliau harapkan adalah kedewasaan siswa itu sendiri.

Hal ini juga sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas X mata pelajaran PAI dimana ketika guru menjelaskan materi ada beberapa siswa malah membuka game, Instagram, Tik-tok, You Tube dan lain-lain. Akan Ketika guru tersebut keliling kelas untuk mengecek siswa bahwa mereka benar-benar menggunakan *gadget* untuk membuka materi pelajaran,

⁸⁰ Drs.Maman Surakhman, M.Pd.I, Kepala sekolah SMA UII Yogyakarta, wawancara pada tanggal 07 Juli 2022 jam 08.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

dengan sigapnya siswa tersebut berpura-pura membuka materi pelajaran.

Dalam teori belajar behavioristik menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat diungkap melalui alat indra. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkret yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkret yaitu yang tidak dapat diamati.⁸¹

Berdasarkan observasi dan teori belajar tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif maka guru perlu memberikan stimulus kepada siswa berupa pertanyaan atau hukuman. Stimulus tersebut berguna agar siswa benar-benar memperhatikan pembelajaran dan dalam penggunaan *gadget* agar siswa tidak membuka aplikasi lain selain materi ketika pembelajaran sedang berlangsung.

2) Siswa Menjadi Tidak Fokus Mendengarkan Penjelasan Guru

Pemahaman siswa akan penggunaan *gadget* sangat dibutuhkan di zaman teknologi saat ini. Karena dengan begitu

⁸¹ Thorndike, E.L., & H.P. Hagen, *Measurement and Evaluation in Psychology and Education*, New York: John Wiley, 1977.

siswa paham apa yang harus mereka lakukan ketika menggunakan *gadget* baik sedang di dalam kelas atau di luar kelas

Berdasarkan wawancara Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran juga membuat siswa tidak fokus seperti yang diungkapkan oleh ibu Hustin beliau mengatakan :

“Tanggapan saya *gadget* itu ya plus minusnya yang pertama bisa mengganggu konsentrasi anak, ya kan kalau misal saat diterangkan tiba-tiba ada Whatsapp ada telpon entah dari siapa kan mengganggu. Dan anak-anak sekarang kan hobi scrol-scrol Instagram dan sebagainya itu terus terang bagi saya *gadget* itu ada plus minusnya ketika di kelas , tentunya itu kembali lagi ke pribadi masing-masing anaknya seperti itu, jadi kalau kekurangannya itu bisa mengganggu konsentrasi saat mereka belajar di kelas, tapi kembali lagi pada anak dan mungkin guru yang mengajar kalau gurunya itu tegas ya diingatkan, ada juga guru yang mungkin wes ben aja seperti itu.”⁸²

Dari data di atas menurut ibu Hustin penggunaan *gadget* dalam pembelajaran itu ada plus minusnya, minusnya bisa mengganggu konsentrasi anak dikarenakan misal ada panggilan telepon atau Whatsapp masuk , kemudian scrol-scrol Instagram dan lain-lain. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Rosa Rosita Kelas XII IPS SMA UII yang mengatakan :

⁸² Hustin Tyas Woro, S.Sos, Guru Bimbingan Konseling, wawancara pada tanggal 04 Juli 2022 jam 10.00 WIB di SMA UII Yogyakarta.

“Kurang fokus sih mas, karna misal kalau guru lagi jelasin kita malah buka-buka hp, tapi ya kalau ketahuan ditegur juga. Terus bikin males, males ngerjain pekerjaan rumah.”⁸³

Dari data di atas penggunaan *gadget* membuat siswa menjadi kurang fokus, dimana ketika guru lagi jelasin materi pembelajaran malah buka Handphone , tetapi tetap ditegur oleh guru apabila ketahuan.

Hal ini juga sesuai dengan hasil observasi di kelas X mata pelajaran PAI dimana ketika guru menjelaskan materi beberapa siswa yang tidak fokus mendengarkan penjelasan guru ketika menggunakan *gadget*, dimana siswa membuka media sosial seperti Instagram, tik-tok dan game ketika guru menjelaskan materi.

Menurut *Ikawati* dalam *Jurnal Psikopedagogia* yang mengungkapkan bahwa konsentrasi belajar memusatkan pikiran dan tenaga hanya pada satu objek dan menampilkan yang lain. konsentrasi siswa akan terganggu apabila siswa tidak benar-benar memfokuskan pikirannya dengan apa yang sedang dipelajari.⁸⁴

Menurut peneliti dalam penggunaan *gadget* agar siswa fokus mendengarkan penjelasan guru dibutuhkan metode-metode menarik

⁸³ Rosa Rosita, Siswi kelas XII IPS, *Wawancara* pada tanggal 13 Juli 2022 jam 10.30 WIB di SMA UII Yogyakarta

⁸⁴ Ikawati, “Upaya meningkatkan konsentrasi belajar siswa KMS (kartu menuju sejahtera). Menggunakan konseling bagi kelompok siswa”. *Jurnal : PSIKOPEDAGOGIA* Volume 5, No 1, Maret 2016, Hal. 38

agar siswa fokus dengan apa yang sedang dipelajari. Contoh metode tersebut misalkan memberikan games atau kuis menggunakan *gadget*. Guru dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz dimana Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

3) *Gadget* Membuat Siswa Mager (Malas Gerak)

Gadget memiliki Banyak fitur aplikasi dalam *gadget* yang sangat menarik membuat siswa atau anak mengakses media sosial lebih dalam hingga menjadi suatu kebiasaan, kebiasaan mengakses tersebut membuat mereka lupa akan waktu dan hanya sibuk dengan *gadget*.

Penggunaan *gadget* di sekolah memang sangat membantu sekali dalam proses pembelajaran, akan tetapi berbeda ketika di sekolah menurut beberapa siswa penggunaan *gadget* membuatnya malas belajar seperti yang diungkapkan oleh Hikmah Tunisa siswi kelas XII IPA yang mengatakan :

“Gak juga sih kak, malah bikin mager kalau sudah pegang HP , pasti buka-buka yang lain gitu.”⁸⁵

⁸⁵ Hikmah Tunisa, Siswi kelas XII IPA, *Wawancara* pada tanggal 13 Juli 2022 jam 10.00 WIB di SMA UII Yogyakarta

Menurutnya kalau pegang Handphone bikin malas gerak, dan pasti buka-buka yang lain, sama halnya seperti yang diungkapkan oleh Gyzellia Hayumila Karina siswi kelas XII IPS yang mengatakan :

“Bikin lupa waktu, dalam kelas bikin gak fokus kan, kalau di luar kelas kayak males gitu kalau dah pegang HP kayak males mau ngapa-ngapain gitu.”⁸⁶

Dari hasil wawancara di atas, terlihat bahwa penggunaan *gadget* membuatnya malas untuk melakukan kegiatan-kegiatan lain, sehingga untuk belajar pun juga menjadi malas. Tidak hanya itu saja penggunaan *gadget* juga membuatnya lupa waktu.

Hal ini juga sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan, dimana berdasarkan pengamatan peneliti ketika jam istirahat terlihat banyak siswa yang duduk, tiduran dan berdiam diri di kelas sambil menggunakan *gadget*, ada yang bermain games, buka You Tube, Instagram, Tik-tok dan lain-lain. Siswa tersebut tidak beranjak dari tempatnya sampai guru masuk ke kelas.

Menurut *Ginanjari* dalam *Pedadidaktika Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Yang mengungkapkan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak negatifnya karena kemudahan dalam mengakses media informasi, komunikasi dan

⁸⁶ Gyzellia Hayumila Karina, Siswi kelas XII IPS, *Wawancara* pada tanggal 13 Juli 2022 jam 11.00 WIB di SMA UII Yogyakarta

teknologi, membuat siswa menjadi malas untuk beraktivitas maupun bergerak, siswa lebih memilih duduk diam di depan Handphone, laptop dan lain-lain demi memuaskan dirinya terhadap *gadget* yang ada didalamnya.⁸⁷

Menurut peneliti, guru perlu sering mengingatkan dan menanamkan dalam diri siswa agar menggunakan *gadget* secukupnya. Ada satu waktu siswa perlu membatasi diri dari menggunakan media sosial. Mungkin bisa mengaktifkan fitur mode pesawat yang ada dalam *gadget*. Langkah seharusnya bukan berarti kita bisa istirahat dengan tidur seharian, tapi gunakanlah waktu tersebut untuk membaca buku, belajar hal baru yang sifatnya praktik sehingga media sosial bukan lagi prioritas utama yang harus selalu disentuh agar lebih produktif.

⁸⁷ Gin Gin Ginanjar, "Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar". *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Volume 5, No 2, Maret 2018, Hal. 372



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan:

1. Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di SMA UII adalah mengakses materi pembelajaran, presensi kehadiran, mengerjakan tugas dan mengirimkan tugas.
2. Dampak positif penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran adalah produktivitas belajar siswa meningkat, mempermudah proses pembelajaran, membuat siswa lebih santai dan membuat siswa lebih memahami materi. Sedangkan dampak negatifnya meliputi pengontrolan penggunaan *gadget* menjadi susah, siswa menjadi tidak fokus mendengarkan penjelasan guru dan *gadget* membuat siswa mager (malas gerak).

B. Saran

1. Bagi guru SMA UII Yogyakarta
Bagi guru SMA UII Yogyakarta diharapkan untuk lebih mengembangkan strategi dan media pembelajaran *gadget* di dalam kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa menjadi lebih memahami materi pelajaran sehingga bakat dan minat siswa dapat digali.

2. Bagi siswa

Bagi siswa diharapkan selalu berusaha memperhatikan pelajaran dengan baik dan melaksanakan segala tugas yang diberikan oleh guru. Dan menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang bermanfaat tidak merugikan orang lain, mengatur waktu penggunaan *gadget* dan selalu berusaha yang terbaik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih mengembangkan tentang penelitian penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah. Tidak hanya terfokus pada guru dan siswa saja, kalau bisa orang tua lingkungan sekitar juga diikuti. Sehingga peneliti mendapatkan informasi yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana Muttabiah, Ela Suryani, Anni Malihatul Hawa, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik”, *JANACITTA : Journal of Primary and Children’s Education* Volume 4, No 2, September 2021.
- Andi Suhaemi, Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar IPS SD, *HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD* Volume 4, No 1, Mei 2020.
- Arief Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Ana Nadhya Abrar, *Kebijakan Komunikasi*, Yogyakarta: Gava Media, 2008.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011)
- Diaz Nuril Azizah, Muhammad Syafiq Humaisy, “Kebijakan sekolah terhadap penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPS terpadu”, *Asanka Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* Volume 2, No 1, Oktober 2020.
- Derry, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami FaktoFaktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Jakarta: Bisakimia, 2013)
- Fardian Rahmandani, Agus Tinus, M.Mansur Ibrahim, “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang”, *Jurnal Civic Hukum* Volume 3, Nomor 1, Mei 2018.
- Galih Haidar, Nurlaina Cipta Apsari, “Pornografi pada kalangan remaja”, *Jurnal Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 7, No 1, April 2020.
- Gin Gin Ginanjar, “Penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar”. *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Volume 5, No 2, Maret 2018.
- Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Mutmainnah, “ Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar.” *FIFONANCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* Volume 4, No 1, Juni 2018.
- Handaru Indrian Sasmito Adi, Suwarno, Ridaul Innayah, “Pengaruh *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Plumpang” *Jurnal Oportunitas Unirow* Volume 1, No 1, September 2020.

- Heriyansyah. “Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah” *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol I No 1 Januari 2018.
- H. Zaini Dahlan, (2017), *Al-Qur'an Karim dan Terjemahan Artinya*, Yogyakarta: UII Press
- Ikawati, “Upaya meningkatkan konsentrasi belajar siswa KMS (kartu menuju sejahtera). Menggunakan konseling bagi kelompok siswa”. *Jurnal : PSIKOPEDAGOGIA* Volume 5, No 1, Maret 2016.
- Ita Musfirowati Hanika, “Fenomena Phubbing Di Era Milenial”, *Jurnal Interaksi*, Vol.4 (2015)
- Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan”, *Jurnal KOPASTA*, Vol. 5 (2018)
- Muttabiah Ana, Suryani Ela, Anni Malihatul Hawa, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik”, *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education* Volume 4, No 1, September 2021.
- Mirna Intan Sari, Skripsi, “*Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah pujon kabupaten Malang*”, (UIN Maulana Malik Ibrahim, Juli 2018)
- Manumpil, dkk, “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado”, *Jurnal Keperawatan*, Vol. 3 No. 2 (2015)
- Moh. Khuza'i, Kuhn: Pergeseran Paradigma Dan Revolusi Ilmu (Makalah: Filasafat Ilmu, ISID Gontor Ponorogo, 2013)
- M. Shabir U”Kedudukan Guru Sebagai Pendidik” *jurnal Auladuna* Vol. 2 No. 2 Desember 2015.
- Miles, Huberman, & Sandana, *Qualitative Data Analysis*, (America: SAGE Publications,2014)
- Mumun Mulyati, “Menciptakan pembelajaran menyenangkan dalam menumbuhkan peminatan anak usia dini terhadap pelajaran”, *ALIM : Jurnal of Islamic Education* Volume 1, No 2, September 2019.
- Nur Fatmawati, Andi Mappincara, Sitti Habibah, “Pemanfaatan Dan Pemeliharaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan”, *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran*, Volume 3 Nomor 2 Oktober 2019.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Papalia, dkk. 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Rozalia Ferdiana Maya, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* Volume 5, No 2, September 2017.
- R. Agusli, “*Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*” (Jakarta: Mediakita, 2008)
- Sarwono. 2007. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siti Zahra bulantika, Sa’adah, Indra Lacksana, M.Zuhdi Zainul Majdi ,Sulma Mafirja, “Dampak Penggunaan *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktifitas Belajar Pada Remaja”, *Ghaidan: Jurnal bimbingan konseling islam & kemasyarakatan* Volume 4, No 1, September 2020.
- Sondang, P. Siagian. 1996. *Organisasi Dan Perilaku Administrasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007)
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: cv. Alfabeta, 2008)
- Suharno dan Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang:Widya Karya,h. 243
- Syaiful Bahri Djamarah. “*Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*” Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Titin Kartiyani, Dhiah Dwi Kusumawati, Tri Budiarti, “Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Dan Deteksi Dini Gangguan Sensomotorik Serta Perubahan Postural Pada Anak” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Al-Irsyad* Vol. II, No. 1. April 2020.
- Witarsa Ramdhan, Mulyani Hadi, Nurhananik, Rini Haerani, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar”, *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Volume 6, No 1, Februari 2018.
- Yunita Andriyani, Muh. Husen Arifin ,Yona Wahyuningsih, “Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Volume 6, No 2, Desember 2021.
- Yusuf, A. M, *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana,2014).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati bagaimana penggunaan *gadget* dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah SMA UII Yogyakarta.

No	Yang diamati	Hasil observasi
1	Letak/lokasi SMA UII Yogyakarta	
2	Lingkungan fisik sekolah pada umumnya	
3	Unit kantor/ruang kerja	
4	Ruang kelas	
5	Suasana/iklim kehidupan di SMA UII Yogyakarta	
6	Laboratorium dan sarana belajar lainnya	
7	Penggunaan <i>gadget</i> dalam proses pembelajaran di kelas	
8	Penggunaan <i>gadget</i> ketika di luar kelas atau jam istirahat.	

Lampiran 2

INSTRUMEN WAWANCARA PENELITIAN

Pertanyaan ke Guru SMA UII

Instrumen	Daftar Pertanyaan
<i>Gadget</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Apakah siswa diperbolehkan membawa <i>gadget</i> ke sekolah?2. <i>Gadget</i> seperti apa yang diperbolehkan dibawa ke sekolah ?3. Bagaimana peraturan penggunaan <i>gadget</i> siswa didalam kelas maupun diluar kelas?4. Bagaimana bapak/ibu mengatasi siswa yang tidak mempunyai <i>gadget</i> ketika siswa diwajibkan membawa <i>gadget</i> dalam pembelajaran ?5. Bagaimana tanggapan bapak/ibu tentang penggunaan <i>gadget</i> dalam proses pembelajaran dikelas ?6. Apa saja kelebihan dari penggunaan <i>gadget</i> dalam proses pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas?7. Apa saja kekurangan dari penggunaan <i>gadget</i> dalam proses pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas?8. Apakah penggunaan <i>gadget</i> oleh siswa membuat proses pembelajaran lebih efektif dan apa alasannya?
Produktivitas Belajar	<ol style="list-style-type: none">9. Menurut pandangan bapak/ibu produktivitas belajar itu yang seperti apa ?10. Bagaimana produktivitas belajar siswa saat ini ?11. Apa inovasi yang bapak/ibu lakukan dalam penggunaan <i>gadget</i> untuk meningkatkan produktivitas belajar siswa?

	<p>12. Apakah penggunaan <i>gadget</i> membuat produktivitas belajar siswa semakin meningkat atau menurun dan apa alasannya ?</p> <p>13. Apa contoh konkrit yang membuktikan bahwa penggunaan <i>gadget</i> dapat meningkatkan produktivitas belajar siswa ?</p>
Luring vs Daring	<p>14. Bagaimana produktivitas belajar siswa dimasa luring dan daring?</p> <p>15. Apakah penggunaan <i>gadget</i> dimasa luring dan daring sangat berpengaruh terhadap produktivitas belajar siswa ?</p>
Kehidupan sehari-hari	<p>16. Apakah dalam kehidupan sehari-hari siswa sering menggunakan <i>gadget</i> ?</p> <p>17. Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> yang baik menurut bapak/ibu dalam kehidupan sehari-hari?</p>

Pertanyaan ke Siswa

Instrumen	Daftar Pertanyaan
<i>Gadget</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang anda pahami tentang <i>gadget</i>? 2. Apakah anda mempunyai <i>gadget</i>? 3. Apakah anda selalu membawa <i>gadget</i> ke sekolah ? 4. Apakah anda menggunakan <i>gadget</i> didalam kelas dan untuk apa? 5. Bagaimana anda menggunakan <i>gadget</i> baik dikelas maupun diluar kelas? 6. Apakah <i>gadget</i> membantu anda dalam belajar, apa alasannya? 7. Menurut anda apa kelebihan penggunaan <i>gadget</i> dalam proses pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas?

	<p>8. Menurut anda apa kekurangan penggunaan <i>gadget</i> dalam proses pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas?</p>
<p>Produktivitas belajar</p>	<p>9. Menurut anda produktivitas belajar itu seperti apa?</p> <p>10. Apakah selama ini produktivitas belajar anda semakin meningkat atau menurun dan apa alasannya?</p> <p>11. Apakah penggunaan <i>gadget</i> membuat anda lebih giat belajar?</p> <p>12. Apa yang anda lakukan untuk meningkatkan produktivitas belajar anda?</p> <p>13. Apakah anda sering mengerjakan tugas sekolah?</p> <p>14. Apakah anda memahami pelajaran yang dijelaskan oleh guru-guru didalam kelas ?</p> <p>15. Hal apa yang membuat anda tidak mengerjakan tugas sekolah?</p>
<p>Luring vs Daring</p>	<p>16. Apakah dimasa luring/daring penggunaan <i>gadget</i> membuat produktivitas belajar anda meningkat atau menurun dan apa alasannya?</p> <p>17. Apakah anda sering menggunakan <i>gadget</i> daring ?</p>
<p>Kehidupan sehari-hari</p>	<p>18. Apakah dalam kehidupan sehari-hari anda sering menggunakan <i>gadget</i> ?</p> <p>19. Apa yang sering anda lakukan ketika menggunakan <i>gadget</i> ?</p> <p>20. Menurut anda bagaimana penggunaan <i>gadget</i> yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari ?</p>

SURAT IZIN PENELITIAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. ia@uii.ac.id
W. fs.uii.ac.id

Nomor : 663/Dek/70/DAATI/FIAI/VI/2022
Hal : **Izin Penelitian**

Yogyakarta, 14 Juni 2022 M
14 Zulq'adah 1443 H

Kepada : Yth. Kepala Sekolah SMA UII Yogyakarta
Jl. Taman Siswa No.158, Wirogunan
Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, DIY 55151
di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama : AGUS TIYAWAN
No. Mahasiswa : 18422078
Program Studi : S1 - Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

Penggunaan Gadget Terhadap Produktivitas Belajar dalam Kehidupan Sehari-Hari Menurut Pandangan Guru dan Siswa di SMA UII Banguntapan Yogyakarta
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.



Dr. H. Tamyiz Mukharrom, MA

Lampiran 4

SURAT SELESAI PENELITIAN

 YAYASAN BADAN WAKAF UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
SMA UII YOGYAKARTA
School Of
TAHFIZH - RESEARCH - ENTREPRENEURSHIP
AKREDITASI : A ISO 9001: 2015

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 422/103/BNG.A.04

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Maman Surakhman, M.Pd.I
Jabatan : Kepala SMA UII Yogyakarta
Alamat : Jl. Tamansiswa No. 158, Mergangsan, Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Agus Tiyawan
NIM : 18422078 : 18422078
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Program studi : Pendidikan Agama Islam
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Indonesia

Telah mengadakan penelitian di SMA UII Yogyakarta terhitung tanggal 23 Juni 2022 - 29 Juli 2022 guna penulisan skripsi dengan judul : "PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRODUKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI MENURUT PANDANGAN GURU DAN SISWA DI SMA UII YOGYAKARTA".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya..

Yogyakarta, 19 Agustus 2022


Drs. Maman Surakhman, M.Pd.I



e-mail: smauiibanguntapan@gmail.com
web: smauiiyk.sch.id
Jl. Sasuwajan Baru, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198 Telp: 0274 489693

Lampiran 5

DOKUMENTASI



Wawancara dengan Bapak Drs.Maman Surahkman,M.Pd.I selaku Kepala Sekolah SMA UII Yogyakarta



Wawancara dengan Ibu Sri Utami Ari Asih,Spd selaku Waka Kurikulum dan guru Mata pelajaran B.Indonesia



Wawancara dengan Bapak Chamid Nur Fajri S,Pd. selaku guru mata pelajaran PAI & Qur'an Hadits



Wawancara dengan Ibu Hastin Tyas Woro, S.Sos selaku guru BK (Bimbingan Konseling) SMA UII Yogyakarta



Wawancara dengan Gyzellia Hayumila Karina siswi kelas XII IPS



Wawancara dengan Rosa Rosita siswi kelas XII IPS



Wawancara dengan Hikmah Tunisa siswi kelas XII IPA.

Observasi penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran PAI kelas X.



