

**PENGGUNAAN *GADGET* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR IPS TERPADU MASA PANDEMI *COVID- 19***

SKRIPSI



OLEH:

**BINTI SHOFIYYATUZZAHRO
NIM: 211417022**

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
MEI 2021**

P O N O R O G O

ABSTRAK

Shofiyyatuzzahro, Binti. 2021. *Penggunaan Gadget Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Terpadu Masa Pandemi Covid-19.* **Skripsi.** Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Risma Dwi Arisona, M.Pd.

Kata Kunci: *Gadget, Motivasi Belajar, Hasil Belajar*

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Banyak kalangan mengakui pendidikan adalah pembentuk calon guru dan orang-orang terkemuka di masyarakat. Pendidik dan calon pendidik harus faham teknologi karena saat ini era globalisasi dan industri 4.0. Masa pandemi *covid-19* siswa dan guru dituntut untuk melakukan proses pembelajaran secara *daring*. Proses pembelajaran *daring* membutuhkan alat komunikasi jarak jauh. *Gadget* merupakan salah satu alat yang digunakan untuk melakukan pembelajaran secara tidak langsung. Salah satu media pembelajaran jarak jauh yang familiar dan sering digunakan yakni media *Whatsapp* (WA). Media sosial *whatsapp* (WA) merupakan salah satu media komunikasi yang saat ini banyak digandrungi oleh seluruh lapisan masyarakat.

Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu masa pandemi *covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021, (2) mengetahui upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII melalui penggunaan *gadget* masa pandemi *covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021, dan (3) mengetahui upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII melalui penggunaan *gadget* masa pandemi *covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Pelajaran 2020/2021.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan teknik observasi, teknik wawancara langsung dan tidak langsung, dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan konsep Miles dan Huberman yang mengemukakan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah (1) Dampak negatif penggunaan *gadget*: a) Siswa lebih suka bermain *game*, media sosial, dan aplikasi lain yang ada di *gadget*; b) Seringnya bermain *gadget* kesehatan mata siswa menjadi terganggu; c) siswa tidak disiplin dalam pengumpulan tugas; d) siswa tidak aktif dalam pembelajaran *whatsapp group*. (2) Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa :a) Guru membangun kepercayaan diri siswa; b) guru memberikan dorongan kepada siswa dengan mengingatkan kembali tujuan awal yang ingin dicapai siswa serta cita-citanya; c) guru menyanjung siswa yang tidak mengumpulkan tugas. (3) Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa :a) guru memberikan tugas yang menarik kepada siswa; b) guru memiliki komunikasi yang baik; c) guru berkolaborasi dengan orang tua siswa dalam melakukan pengawasan; d) cara mengajar guru baik *daring* maupun *luring* tidak monoton; e) guru menggunakan media *whatsapp group*; f) lingkungan belajar siswa yang mendukung; dan g) keadaan psikis siswa turut mempengaruhi hasil belajar.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Binti Shofiyatuzzahro

NIM : 211417022

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Penggunaan *Gadget* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021)

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing



Risma Dwi Arisona, M.Pd.

NIP: 199101102018012001

Ponorogo, 21 April 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. M. Syaifur Humaisi, M.Pd.

NIP. 198204072009011011



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Binti Shofiyatuzzahro
NIM : 211417022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Penggunaan *Gadget* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Terpadu Masa Pandemi *Covid-19*

Telah dipertahankan dalam sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada :

Hari : Jumat
Tanggal : 07 Mei 2021

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 20 Mei 2021

Ponorogo, 20 Mei 2021

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag

196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA
Penguji I : Dr. Ju'subaidi, M.Ag
Penguji II : Risma Dwi Arisona, M.Pd

(
TM
)
(
)
(
)

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Binti Shofiyatuzzahro

NIM : 211417022

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi/Tesis : Penggunaan Gadget Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Terpadu Masa Pandemi Covid-19

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 20 Mei 2021

Penulis



Binti Shofiyatuzzahro

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Binti Shofiyatuzzahro
NIM : 211417022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul : Penggunaan *Gadget* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021)

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 21 April 2021

Yang membuat pernyataan



Binti Shofiyatuzzahro

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN JUDUL..... | ii |
| ABSTRAK | iii |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | iv |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | v |
| SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI | vi |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| BAB I : PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Fokus Penelitian..... | 7 |
| C. Rumusan Masalah..... | 7 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| E. Manfaat Penelitian..... | 8 |
| F. Sistematika Pembahasan | 9 |
| BAB II : TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU DAN KAJIAN | |
| TEORI | 12 |
| A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu | 12 |
| B. Kajian Teori..... | 18 |
| 1. <i>Gadget</i> | 18 |
| a. Pengertian <i>Gadget</i> | 18 |
| b. Jenis-jenis <i>Gadget</i> | 20 |
| c. Indikator Penggunaan <i>Gadget</i> | 21 |
| d. Pengertian <i>whatsapp</i> | 22 |

| | |
|---|-----------|
| e. Manfaat Penggunaan <i>Gadget</i> | 26 |
| f. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> | 28 |
| 2. Motivasi Belajar | 29 |
| 3. Hasil Belajar | 31 |
| a. Pengertian Hasil Belajar | 31 |
| b. Macam-Macam Hasil Belajar..... | 32 |
| c. Cara Menentukan Hasil Belajar..... | 33 |
| d. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar..... | 33 |
| 4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)..... | 34 |
| BAB III: METODE PENELITIAN | 37 |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian..... | 37 |
| B. Kehadiran Peneliti..... | 38 |
| C. Lokasi Penelitian..... | 39 |
| D. Data dan Sumber Data..... | 39 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 41 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 45 |
| G. Pengecekan Keabsahan Temuan | 46 |
| H. Tahap-Tahap Penelitian..... | 49 |
| BAB IV: TEMUAN PENELITIAN | 52 |
| A. Data Umum | 52 |
| 1. Data Singkat Berdirinya SMP Negeri 1 Mlarak..... | 52 |
| 2. Visi, Misi dan Tujuan Lembaga | 54 |
| 3. Struktur Organisasi | 58 |
| 4. Sumber Daya Manusia..... | 59 |
| B. Data Khusus | 65 |

| | |
|--|----|
| 1. Data Tentang Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Pada Masa Pandemi <i>Covid-19</i> Di SMP Negeri 1 Mlarak..... | 65 |
| 2. Data Tentang Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Pada Masa Pandemi Covid Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021..... | 69 |
| 3. Data Tentang Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Melalui Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Masa Pandemi <i>Covid-19</i> Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021..... | 72 |
| 4. Data Tentang Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Melalui Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Masa Pandemi <i>Covid-19</i> Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021..... | 74 |
| BAB V: PEMBAHASAN | 77 |
| A. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Pada Masa Pandemi <i>Covid-19</i> Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021..... | 77 |
| B. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Melalui Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Masa Pandemi <i>Covid-19</i> Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021 | 81 |
| C. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Melalui Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Masa Pandemi <i>Covid-19</i> Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021 | 84 |

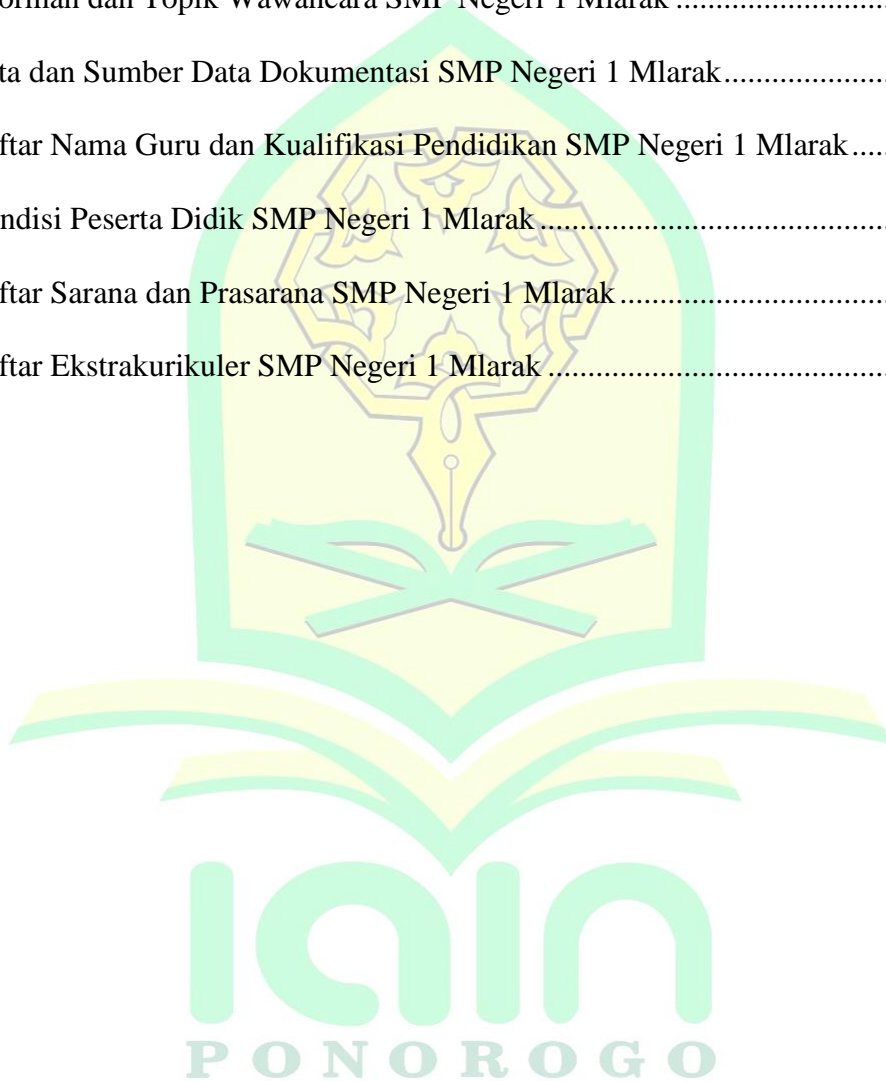
| | |
|-----------------------|----|
| BAB VI: PENUTUP | 87 |
| A. Kesimpulan..... | 87 |
| B. Saran..... | 88 |

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Data dan Sumber Data SMP Negeri 1 Mlarak | 40 |
| Tabel 3.2 Objek dan Data Observasi SMP Negeri 1 Mlarak | 42 |
| Tabel 3.3 Informan dan Topik Wawancara SMP Negeri 1 Mlarak | 43 |
| Tabel 3.4 Data dan Sumber Data Dokumentasi SMP Negeri 1 Mlarak..... | 44 |
| Tabel 4.1 Daftar Nama Guru dan Kualifikasi Pendidikan SMP Negeri 1 Mlarak..... | 59 |
| Tabel 4.2 Kondisi Peserta Didik SMP Negeri 1 Mlarak..... | 62 |
| Tabel 4.3 Daftar Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Mlarak..... | 64 |
| Tabel 4.4 Daftar Ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Mlarak..... | 65 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu investasi jangka panjang yang penting dikalangan manusia. Ciri pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang berkualitas dan dapat diterima serta bermanfaat bagi masyarakat selain itu juga tidak menyusahkan orang lain. Banyak kalangan mengakui pendidikan adalah pembentuk calon guru dan orang-orang terkemuka di masyarakat.¹ Namun pada saat ini, banyak sekali permasalahan yang menghalangi tercapainya tujuan pendidikan.

Permasalahan di dalam dunia pendidikan itulah yang saat ini menjadi prioritas utama yang harus dipecahkan, kualitas pendidikan pada saat ini tengah menghadapi hambatan dan tantangan akibat dampak dari *Covid-19*. Di Indonesia keadaan ini bermula pada awal tahun 2020, Diduga virus ini berasal dari Wuhan, China pada akhir tahun 2019 dan telah meginfeksi hampir seluruh negara di dunia. Akibatnya pemerintah harus bekerja sama dengan seluruh pihak untuk menekan laju penyebaran *Covid-19* dengan mengeluarkan kebijakan *sosial distancing* atau sering kita sebut *work from home*.² Sehingga dengan adanya kebijakan tersebut seluruh aktivitas masyarakat yang dulu

¹Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 3, no. 1 (2015), <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>.

²and Larasati A. Cahyani, I. D. Listiana, S. Puteri, "Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19," *Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19* 3, no. 01 (2020): 123–40.

dilakukan di luar rumah dengan berkumpul dan berkelompok, kini harus diberhentikan sejenak dan diganti dengan beraktivitas di rumah masing-masing.

Salah satu dampak *sosial distancing* juga terjadi pada sistem pembelajaran di sekolah. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Mendikbud menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh.³

Keadaan ini tentu saja memberikan dampak pada kualitas pembelajaran, siswa dan guru yang dulunya belajar secara tatap muka dan berinteraksi langsung dalam ruang kelas dan memiliki kebebasan dalam belajar sekarang harus berinteraksi dalam virtual yang terbatas. Guru dituntut memberikan pengajaran yang baik, menciptakan suasana yang kondusif dalam mendukung belajar secara *daring* dan secara kreatif dan inovatif menggunakan media belajar yang menarik dan mudah dipahami agar siswa tidak kesulitan dalam memahami materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain itu, motivasi belajar siswa juga berpengaruh dalam keberhasilan guru dalam mengajar. Hal ini sesuai dengan ungkapan Emda bahwa proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi

³A. Cahyani, I. D. Listiana, S. Puteri, 124.

belajar yang baik.⁴ Oleh karena itu setiap siswa sangat penting memiliki motivasi belajar baik motivasi instrinsik maupun ekstrinsik.

Iklim belajar yang diciptakan pembelajaran *daring* turut mempengaruhi motivasi belajar siswa, jika dalam pembelajaran luring guru mampu menciptakan suasana kelas kondusif untuk menjaga motivasi belajar siswa agar pembelajaran dapat tercapai karena iklim kelas memiliki pengaruh yang signifikan dengan motivasi belajar.⁵ Namun kondisi pembelajaran *daring* menyebabkan guru kesulitan untuk mengontrol dan menjaga iklim belajar karena terbatas dalam ruang virtual. Kondisi ini menyebabkan motivasi belajar siswa dapat menurun bahkan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hubungan yang tidak dapat dipisahkan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada masa pandemi ini sangat terlihat terutama dalam hasil belajar yang menurun dibuktikan dengan nilai rapor yang dibawah KKM, hal ini menjadi suatu kendala yang sangat serius dan tidak boleh diabaikan begitu saja. Hasil belajar yang menurun dapat mempengaruhi kelanjutan barsekolah para siswa untuk memasuki sekolah menengah atas.

Melalui wawancara pra-penelitian yang dilakukan dengan beberapa guru bahwa selama pembelajaran *daring*, motivasi belajar siswa menurun, hanya sedikit yang berpartisipasi dan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa selama pembelajaran online diberlakukan untuk semua lembaga pendidikan, banyak mengalami perubahan, salah satunya

⁴Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2018): 172, <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.

⁵A. Cahyani, I. D. Listiana, S. Puteri, "Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19," 125.

adalah pada motivasi belajar siswa, terutama pada siswa jenjang SMP. Siswa SMP adalah individu yang memasuki masa remaja, di mana masa remaja sangat rentan mengalami permasalahan karena mengalami perubahan baru dalam dirinya. Selanjutnya Anna Freud juga berpendapat bahwa perubahan yang terjadi pada masa remaja meliputi perubahan dalam perkembangan psikoseksual dan hubungan dengan cita-cita dan orang tua.⁶Selain itu juga, diperkuat oleh pendapat dari beberapa guru SMP, bahwa motivasi belajar siswa SMP memang mengalami penurunan selama situasi pandemi.

Era globalisasi dan industri 4.0 manusia membutuhkan segala sesuatu yang serba canggih untuk mempermudah berbagai aktivitasnya. Hal ini juga berpengaruh terhadap dunia pendidikan dimana para pendidik dan peserta didik mampu menerapkan cara belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien dengan menggunakan teknologi yang lebih muntakhir. Artinya, pendidik dan calon pendidik harus melek teknologi tidak boleh gaptek agar dapat menjalankan tugas mengajarnya dengan baik dan dapat mengikuti kurikulum yang ada.⁷

Tidak dapat dipungkiri dengan adanya *Covid-19* semua pembelajaran baik dari tingkat SD, SMP, SMA, dan perkuliahan menggunakan sistem pembelajaran *daring*. Disini berbagai alat elektronik dibutuhkan diantaranya laptop dan *gadget*. Media pembelajaran yang digunakan harus bersifat online seperti *whatsapp*, *google classroom*, *zoom*, *google mate*, *E-Learning*, dll.

⁶A. Cahyani, I. D. Listiana, S. Puteri, 126.

⁷Ahmad Kholiqul Amin, "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar," *Jurnal Pendidikan Edutama* 4, no. 2 (2017): 52.

Karena hal tersebut penggunaan *gadget* sangat penting dan dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

Gadget atau *handphone (smartphone)* adalah bukan hanya sekedar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi trend atau gaya hidup. *Gadget* dengan bermacam aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga terkadang disalahgunakan oleh siswa.⁸ Pada proses pembelajaran siswa, *gadget* sangat dibutuhkan sebagai sumber belajar. *Gadget* dalam pengertian secara umum dianggap sebagai suatu alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Hal mengagumkan yang ada pada *gadget* adalah adanya pembaruan dari waktu ke waktu. *Gadget* selalu memunculkan fitur dan aplikasi baru untuk penggunaannya agar lebih praktis. Karena selalu ada pembaruan inilah *gadget* sangat diminati penggunaannya dan selalu ingin memiliki *gadget* keluaran terbaru.⁹

Saat ini tidak menutup kemungkinan bahwa pembelajaran sangat membutuhkan *gadget* untuk mempermudah ataupun mengakses pembelajaran *daring* dimasa *Covid-19*. Bahkan *gadget* merupakan alat belajar wajib yang harus dimiliki siswa pada saat ini. Akan tetapi dalam pendidikan formal siswa juga harus bisa mengatur jadwal bermain dan belajar dengan pengawasan

⁸Universitas Indonesia dkk., “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Kelas V Sd Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang,” 2011, 10.

⁹Indonesia dkk., “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang.”

orang tua. Sudah banyak masyarakat yang megoperasikan *gadget* terutama para remaja yang kurang mengerti akan fungsi dan tujuan sebenarnya.¹⁰

Peran dan tujuan pembelajaran IPS Terpadu pada kurkulum 2013 sudah dirumuskan sesuai dengan perkembangan secra umum di Indonesia. Namun pada kenyataannya masih terdapat permasalahan yang ada di sekolah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan belum tercapainya ketuntasan belajar terhadap mata pelajaran IPS. Terdapat 3 indikator belum tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa ini. Pertama, siswa cenderung ribut apabila diberi pembelajaran dengan metode ceramah; kedua, siswa kurang aktif membaca dan memanfaatkan sumber belajar, dan ketiga siswa lebih senang mengobrol kepada temannya jika diberikan tugas.

Selain hal tersebut diatas, hal lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil observasi awal menunjukkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi IPS serta rendahnya motivasi siswa dalam membaca materi yang diberikan, serta Penggunaan *gadget* yang kurang bijak, sehingga tidak mampu mendukung motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar IPS.

Sebelum peneliti menutup latar belakang yang penulis tulis, satu poin penting yang harus peneliti sampaikan. Kegiatan pembelajaran *daring* yang dialami pada saat ini kreatifitas guru sangat dibutuhkan. *gadget* pada saat ini

¹⁰Khisbiatul Khulwia, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang," *Interciencia* 489, no. 20 (2018): 313–35.

merupakan alat belajar utama yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Mlarak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan dalam proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Mlarak, banyak hal-hal positif dalam pembelajaran *daring* dengan *gadget*, diantaranya siswa dapat dengan mudah mencari materi yang hendak dipelajari ataupun materi yang kurang difahami. Pembelajaran menggunakan *gadget* tersebut juga dapat menambah motivasi belajar siswa karena bisa belajar sambil bermain kuis dengan guru, peneliti juga melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan bertambahnya nilai diatas KKM. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh lagi tentang penggunaan *gadget* sebagai sarana peningkatan motivasi dan belajar siswa dalam objek kajian pemenuhan tugas akhir mengangkat judul: “Penggunaan *Gadget* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Terpadu Masa Pandemi *Covid-19*”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, Agar tidak terjadi penyimpangan terhadap objek penelitian sebagaimana tujuan awal penelitian ini, maka perlu adanya fokus penelitian. Adapun fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* sebagai upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII masa Pandemi *Covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak tahun ajaran 2020/2021.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII masa pandemi *covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak tahun ajaran 2020/2021?
2. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar ips terpadu siswa kelas VII melalui penggunaan *gadget* masa pandemi *covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak tahun ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII melalui penggunaan *gadget* masa pandemi *covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak tahun ajaran 2020/2021?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembahasan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu masa pandemi *covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak tahun ajaran 2020/2021
2. Mengetahui upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII melalui penggunaan *gadget* masa pandemi *covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak tahun ajaran 2020/2021
3. Mengetahui upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII melalui penggunaan *gadget* masa pandemi *covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak tahun ajaran 2020/2021

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan persoalan dan tujuan di atas, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat menjadi tambahan *khazanah* keilmuan khususnya berkaitan dengan penggunaan *gadget* sebagai upaya mendukung peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII masa Pandemi *Covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak.

2. Secara praktis

a. Bagi penulis

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam melakukan penelitian Ilmiah.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang lebih mendalam tentang penggunaan *gadget* sebagai upaya mendukung peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, kemudian penggunaan *gadget* ini menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran baik *daring* maupun luring.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki pembelajaran agar motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Serta pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dengan penggunaan media pembelajaran *gadget*.

F. Sistematika Pembahasan

Mempermudah gambaran yang jelas dan memberikan pembahasan general, struktur pembahasan dalam penelitian ini secara sistematis, maka dikelompokkan menjadi enam bab yang di dalamnya terdapat sub-sub yang saling berkaitan. Adapaun sub-sub bab tersebut adalah sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan, merupakan gambaran umum untuk memberikan pola pemikiran bagi laporan penelitian secara keseluruhan yang meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.
- BAB II : Telaah hasil penelitian terdahulu dan kajian teori, pada bab ini menguraikan deskripsi telaah hasil penelitian terdahulu dan kajian teori yang berfungsi sebagai alat penyusunan instrumen pengumpulan data.
- BAB III : Metode penelitian, dalam bab ini menjelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, teknis analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahapan-tahapan penelitian.
- BAB IV : Deskripsi data, dalam bab ini menjelaskan tentang deskripsi data umum dan deskripsi data khusus.
- BAB V : Analisis data, pada bab ini menguraikan tentang gagasan-gagasan yang terkait dengan pola, kategori-kategori, posisi temuan terhadap temuan-temuan sebelumnya, serta penafsiran dan penjelasan dari temuan yang diungkap dari lapangan.

BAB VI : Penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dari seluruh uraian dari bab terdahulu dan saran yang bisa menunjang peningkatan dari permasalahan yang dilakukan peneliti.



BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU DAN KAJIAN TEORI

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

1. Darmila Franika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2019, “ Pengaruh Penggunaan Media Pendidikan (*Gadget*), Suasana Belajar Dan Iklim Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Melalui Minat Belajar Pada Siswa Kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019”

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi tergolong rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pendidikan (*gadget*), suasana belajar dan iklim sekolah terhadap hasil belajar ekonomi melalui minat siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus Tahun pelajaran 2018/2019.

Metode yang digunakan adalah deskriptif verifikatif dengan pendekatan *post facto* dan survei. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus dan sampel berjumlah 93 siswa yang diperoleh menggunakan teknik *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner teknik analisis dengan menggunakan regresi linier dan *path analysis*. Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IIS MAN 1 Tanggamus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pendidikan (*gadget*), suasana belajar dan iklim sekolah terhadap hasil

belajar siswa melalui minat belajar siswa kelas XI IIS MAN I Tanggamus tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $25,752 > 2,48$ dan nilai Signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Dari penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian ini hampir sama karena penelitian ini sama-sama membahas tentang *gadget* akan tetapi dengan pembahasan yang berbeda, latar belakang dan praktik pelaksanaan yang berbeda.¹¹

2. Khisbiatul Khulwa, jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan universitas islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang".

Menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 13 Malang. Menjelaskan pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang. Menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif jenis korelasi yang dilakukan di SMP Negeri 13 Malang. Subjek penelitian berjumlah 167 siswa. Teknik pengumpulan data untuk variabel penggunaan *gadget* dan

¹¹Darmila Franika, "Pengaruh Penggunaan Media Pendidikan (Gadget), Suasana Belajar Dan Iklim Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Melalui Minat Belajar Pada Siswa Kelas XI IIS Man 1 Tanggamus Tahun Pelajaran 2018/2019," 2019.

lingkungan belajar menggunakan angket, sedangkan hasil belajar siswa diperoleh dari nilai ulangan harian. Pengujian instrumen menggunakan uji validitas dan realibilitas. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda. Ada pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang, Ada pengaruh positif signifikan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 13 Malang.

Penelitian ini juga membahas *gadget* sebagai media yang diamati, tetapi juga ada perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni adanya lingkungan belajar yang akan diteliti. Penelitian ini juga menggunakan penelitian kuantitatif.¹²

3. Gardenia Augusta, Program Studi Pendidikan Ekonomi Bidang Keahlian Khusus Pendidikan Akuntansi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengatahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2018. “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: “1) Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar mahasiswa, 2) Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa, 3) Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar mahasiswa.

¹²Khulwia, “Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang.”

Jenis penelitian ini adalah penelitian studi kasus. Penelitian dilaksanakan pada bulan juni 2017. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2014 dan 2015 program studi pendidikan ekonomi bidang keahlian khusus pendidikan akuntansi. Jumlah populasi sebanyak 100 mahasiswa yang terdiri dari 50 mahasiswa angkatan 2014 dan 50 mahasiswa angkatan 2015. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuisisioner dan di uji menggunakan analisis regresi linier sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: “1) Ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar. 2) Tidak ada pengaruh motivasi belajar terhadap motivasi belajar. 3) Tidak ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap prestasi belajar.”¹³

4. Mirna Intan Sari, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018 “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang”.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Menjelaskan motivasi belajar siswa kelas V di MI Thoriqotuss’adah pujon kabupaten malang. 2) Menjelaskan hasil belajar siswa kelas V MI Thoriqotuss’adah pujon kabupaten malang. 3) Menjelaskan intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Thoriqotuss’adah pujon

¹³Gardenia Augusta, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Melalui Motivasi Belajar,” 2018, 109.

kabupaten malang.4) Menjelaskan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Thoriqotuss'adah pujon kabupaten malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian non eksperimen. Instrument yang digunakan berupa angket dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Thoriqotuss'adah pujon kabupaten malang yang berjumlah 40 siswa dengan menggunakan sampel jenuh yang artinya peneliti mengambil semua populasi untuk dijadikan sampel. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis uji t (parsial).

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa: 1) Motivasi siswa kelas V MI Thoriqotuss'adah pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 47,5%. 2) Hasil belajar siswa kelas 5 MI Thoriqotuss'adah pujon termasuk pada kriteria sedang dengan hasil yang diperoleh sebanyak 55%. 3) intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas 5 MI Thoriqotuss'adah pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%. 4) tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas 5 MI Thoriqotuss'adah pujon dengan hasil $0,707 > 0,05$ (pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar) dan hasil $0,244 > 0,05$ (pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar).¹⁴

¹⁴Mirna Intan Sari, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Thoriqotussa'Adah Pujon Kabupaten Malang," *Skripsi*, 2018, 1–128.

5. Wahyu Istiqomah, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019 Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Kelas V Sd Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang.

Tujuan penelitian ini adalah (1) menguji hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan hasil belajar IPS; (2) menguji hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS; (3) menguji hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasi. Subjek dan populasi penelitian adalah siswa kelas V SDN Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang. Pengambilan sampel penelitian. menggunakan teknik simple random sampling sebanyak 135 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara awal, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi dengan sebelumnya dilakukan uji prasyarat dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar dengan nilai r hitung 0,405 pada taraf signifikansi $0,00 < 0,05$, ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan nilai r hitung 0,300 pada taraf signifikansi $0,00 < 0,05$, serta ada hubungan positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan r hitung 0,469 pada taraf signifikansi $0,00 < 0,05$. Kontribusi

variabel bebas intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS sebesar 21,3%. Simpulan penelitian ini adalah ada hubungan yang positif dan signifikan anatar intensitas penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajarn Ilmu Pengetahuan Sosial. Saran penelitian ini adalah hendaknya guru memiliki hubungan yang baik dengan orang tua siswa untuk mengontrol intensitas penggunaan *gadget* siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.¹⁵

B. Kajian Teori

1. *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Teknoogi informasi (TI) adalah istilah umum untuk teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan atau menyebarkan informasi. Contoh dari teknologi informasi bukan hanya computer pribadi, tetapi juga televisi dan *gadget* (*handphone*, *smartphone*, *tablet*, *note*, dan lain-lain).

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiiki fungsi

¹⁵Indonesia dkk., "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ips Kelas V Sd Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang," 10.

khusus.¹⁶ Ada beberapa macam *gadget* yang saat ini digunakan oleh anak-anak antara lain: *smartphone, laptop, tablet PC, video game*.¹⁷

Kehadiran *gadget* dapat mendatangkan pengaruh positif dan negatif bagi siswa. Penggunaan *gadget* akan memberikan pengaruh yang positif jika siswa mampu menempatkan dengan baik penggunaan *gadget* tersebut, misalnya digunakan untuk mencari tahu informasi terbaru. Kemudian *gadget* bisa dimanfaatkan untuk menambah ilmu pengetahuan yang nantinya akan sangat berguna dalam proses diskusi di dalam kelas serta dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Dampak positif dari penggunaan *gadget* pada pengembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu mempermudah para remaja mengonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum dimengerti. Hal ini biasa dilakukan remaja dengan *sms* atau *whatsapp* kepada guru mata pelajaran.¹⁸

¹⁶Winarno Wing, *Panduan Penggunaan Gadget* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 24.

¹⁷Khulwia, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang," 21.

¹⁸Harfiyanto, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2015), 34.

b. Jenis-jenis *gadget*

Gadget memiliki cakupan yang luas. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap perangkat elektronik kecil yang memiliki kemampuan khusus menyajikan teknologi dapat disebut *gadget*. Beberapa *gadget* yang sering digunakan adalah :

1. *Iphone* adalah *telephone* yang memiliki internet dan multimedia yang dirancang dan dipasang oleh perusahaan apple.
2. *Ipad*, adalah computer tablet yang memiliki bentuk serupa *ipod touch* dan *iphone* dibuat oleh apple dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.
3. *Blackberry*, adalah perangkat layanan berupa genggang nirkabel.

Sedangkan Iswindharmanjaya menyatakan bahwa *gadget* terdiri dari beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut : a) *Smartphone*, adalah perangkat yang memiliki berbagai fitur canggih tanpa tombol melainkan menggunakan layar sentuh. Fitur dan aplikasinya juga lebih banyak dibandingkan *gadget* yang dahulu. b) *Laptop*, ditemukan oleh Alan Kay pada tahun 1970 dan yang memiliki ide untuk membuat komputer portabel. c) *Tablet PC*. d) *Video Game*.¹⁹

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada berbagai macam jenis *gadget* yang sering dimanfaatkan untuk

¹⁹Derry Iswindharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget, Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor – Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), 8–13.

memudahkan pekerjaan manusia, dalam penelitian ini sebagian besar siswa SMP Negeri 1 Mlarak menggunakan *gadget* jenis *smartphone*.

c. Indikator Penggunaan *gadget*

Berbagai dampak yang dihasilkan dari penggunaan *gadget* baik yang positif maupun negatif, dapat diperoleh indikator penggunaan *gadget* sebagai berikut: 1) Sumber Informasi Sumber informasi yang dimaksud disini adalah siswa menggunakan *gadget*-nya untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran. 2) Alat Komunikasi *Gadget* di jadikan alat komunikasi siswa dengan teman, tutor, atau gurunya untuk membahas pelajaran. 3) Sarana Hiburan Siswa menggunakan *gadget* untuk menghibur diri ketika bosan. Seperti bermain game, mendengarkan musik, melihat video,dll. 4) Media Belajar Siswa menggunakan *gadget* sebagai media belajar. Seperti menyimpan pelajaran dalam bentuk pdf, power point,dll di *gadget*-nya. 5) Penggunaan Internet Dalam indikator ini, menunjukkan bagaimana mahasiswa memanfaatkan akses internet yang ada di *gadget*-nya. 6) Kesehatan Yang dimaksud adalah dampak penggunaan *gadget* dalam aspek kesehatan siswa. 7) Waktu Yang dimaksud waktu disini adalah kapan saja mahasiswa menggunakan *gadget*-nya. 8) Kemalasan Kemalasan yang timbul akibat terlalu sering menggunakan *gadget*. 9) Lama Penggunaan

Gadget Lama penggunaan *gadget* disini menunjukkan durasi waktu yang dibutuhkan mahasiswa dalam menggunakan *gadget*-nya.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti sebelumnya dan ahli adapun menurut Dewanti, dkk indikator penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *smartphone*
 - a) Mengerti fungsi dari *smartphone*
 - b) Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya
2. Mampu mengoperasikan *smartphone*
 - a) Mampu mengoperasikan *smartphone* untuk mengumpulkan informasi
3. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *smartphone*
 - a) Keuntungan pemanfaatan *smartphone*
 - b) Memanfaatkan fungsi *smartphone*
4. Frekuensi penggunaan *smartphone*.²⁰

d. Pengertian *whatsapp*

Whatsapp adalah aplikasi pesan untuk *smartphone* dengan *basic* mirip *BlackBerry Messenger*. *Whatsapp* merupakan teknologi populer yang sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran, dan dalam *Whatsapp* terdapat *WhatsappGroup*(WG)

²⁰dkk Dewanti, "Hubungan Ketrampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget *Smartphone* Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang.," *Kajian Bimbingan Dan Konseling* 1 (2016): 4.

yang mampu membangun sebuah pembelajaran yang menyenangkan terkait berbagai topik diskusi yang diberikan oleh pengajar.²¹ Selanjutnya Hadya Jayani dalam Pustikayasa mengemukakan bahwa *Whatsapp* atau yang sering dikenal dengan sebutan WA menjadi salah satu media sosial paling aktif digunakan oleh masyarakat Indonesia yaitu sebanyak 83% pengguna internet atau sekitar 124 juta pengguna tercatat menggunakan *Whatsapp*.²²

Whatsapp didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton pada tahun 2009.²³ Keberadaan *Whatsapp* tidak terlepas dari keberadaan Net Gen atau generasi digital yang selalu menginginkan adanya pemutakhiran berbagai teknologi berbasis internet. Generasi digital memiliki kecenderungan belajar secara kolaboratif, tidak memiliki respon yang baik terhadap cara pembelajaran ceramah, menginginkan informasi yang dapat mereka terima secara individu, dan senantiasa menginginkan berbagai macam materi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah melalui piranti teknologi.

Aplikasi *Whatsapp* memiliki banyak fitur obrolan, salah satunya yaitu obrolan grup. Fitur tersebut memungkinkan banyak pengguna *Whatsapp* dapat saling berkomunikasi dalam sebuah ruang, *Whatsappgroup* memiliki batasan maksimal anggotanya yaitu

²¹Dwi Indaryani & Suliworo, "Dampak Pemanfaatan WhatsApp Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Fisika.," *Quantum: Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 2018, 26.

²²Pustikayasa Im, "Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*. 10 (2019): 54.

²³Im, 54.

sebanyak 250 pengguna. Selanjutnya Jumiatmiko dalam Nurlinda, dkk mengemukakan beberapa fitur yang tersedia pada *Whatsapp* selain *whatsappgroup* yaitu sebagai berikut:²⁴

1. Mengirim pesan teks;
2. Mengirim foto dari galeri ataupun dari kamera;
3. Mengirim video;
4. Mengirimkan berkas-berkas kantor atau yang lainnya;
5. Menelepon melalui suara, termasuk mengirim pesan suara yang dapat didengar oleh penerima setiap saat;
6. Berbagi lokasi memanfaatkan GPS;
7. Mengirimkan kartu kontak;
8. *Whatsapp* juga mendukung beberapa emotikon, namun untuk stiker, *Whatsapp* tergolong minimalis. Berbeda dengan Line yang lebih getol mengembangkannya;
9. Di *Whatsapp*, pengguna juga dapat mengatur panel profilnya sendiri, terdiri dari nama, foto, status serta beberapa alat pengaturan privasi untuk melindungi profil dan juga alat bantuan untuk mem-backup pesan, mengubah nomor akun dan melakukan pembayaran.

Whatsappgroup dipilih sebagai salah satu media pembelajaran karena dilihat dari jumlah penggunanya yang bisa

²⁴dkk. Nurlinda, "Analisa Pemanfaatan E-Learning Untuk Proses Pembelajaran," *E-Jurnal Teknik Informatika* 13 (n.d.): 3.

mencapai 250 anggota. Fungsinya yang memudahkan pendidikan dalam berbagi (*sharing*) materi pelajaran baik itu dalam bentuk gambar, video, pdf, ppt, doc, maupun dalam bentuk lainnya. Selain itu *WhatsappGroup* juga dipilih karena cara penggunaannya yang mudah baik untuk guru maupun siswa.

Menurut Aji dan Suparwoto mengemukakan bahwa *Whatsapp* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.²⁵ Adapun indikator penggunaan *Whatsapp* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini adalah *WhatsappGroup* untuk diskusi dan latihan soal. Menurut Indaryani dan Suliworo Manfaat penggunaan Aplikasi *WhatsappGroup* dalam pembelajaran yaitu:²⁶

- 1) *Whatsappgroup* memberikan fasilitas pembelajaran secara kolaboratif dan kolaboratif secara online antara guru dan siswa ataupun sesama siswa baik di rumah maupun di sekolah;
- 2) *Whatspp group* merupakan aplikasi gratis yang mudah digunakan;
- 3) *Whatsappgroup* dapat digunakan untuk berbagi komentar, tulisan, gambar, video, suara, dan dokumen;

²⁵SH. dan Suparwoto Aji, "Pengembangan Media Belajar Mandiri Berbasis Aplikasi *WhatsApp* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Kelas XI SMA N 1 Purwokerto," *Jurnal Pendidikan Fisika* 7 (2018): 36.

²⁶Indaryani & Suliworo, "Dampak Pemanfaatan *WhatsApp* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Fisika.," 26.

- 4) *Whatsappgroup* memberikan kemudahan untuk menyebarluaskan pengumuman maupun mempublikasikan karyanya dalam *group*;
- 5) Informasi dan pengetahuan dapat dengan mudah dibuat dan disebarluaskan melalui berbagai fitur *whatsappgroup*

e. **Manfaat penggunaan *gadget***

Manfaat penggunaan *gadget* ada beberapa diantaranya. Pertama, menambah pengetahuan melalui aplikasi edukatif yang disediakan oleh *gadget* untuk proses pembelajaran anak. Kedua, menambah jaringan persahabatan anak usia dini (hal ini dilakukan melalui sosial media yang mereka gunakan). Ketiga, mempermudah komunikasi anak usia dini. Teknologi secanggih *gadget* akan memudahkan semua orang untuk berkomunikasi dengan seluruh orang di dunia. *Gadget* yang canggih digunakan untuk:

1. Bermain dan hiburan, dengan kemudahan adanya media digital yang dilengkapi berbagai aplikasi, generasi saat ini mampu menikmati bermain game bersama teman maya di seluruh dunia, mereka mengunduh atau mengunggah lagu, mendengarkan musik, membuat klip video atau menyaksikan video dari youtube menonton film dan sebagainya.
2. Berkomunikasi dan sosialisasi, *gadget* canggih seperti *smartphone* atau *handphone* sejenis lainnya memudahkan mengirim pesan singkat, berkomunikasi dengan orang tua,

kerabat dan teman dekat bahkan teman – teman dunia maya yang baru kita kenal tanpa ada batasan apapun selagi terisi pulsa atau kuotanya.

3. Belajar, saat ini siswa dapat dengan mudah untuk belajar dengan berbagai perangkat termasuk *gadget* yang menyediakan informasi, tidak melulu bergantung dengan orang dewasa.
4. Berbelanja, generasi digital atau *gadget* merupakan masa memanjakan manusia terutama konsumen untuk berbelanja tanpa harus berlelah dan berdesakan di mal.

Sedangkan Rozalia menyatakan bahwa layanan internet yang ada pada *smartphone* akan membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuannya di sekolah, dengan menggunakan *gadget* anak dapat mengenal huruf dan bilangan serta bagi anak yang memiliki keterampilan motorik halus yang lemah dapat menggunakan keterampilan mengetik untuk dapat meningkatkan koordinasi. Namun pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi.²⁷

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki banyak manfaat yang dapat membantu memudahkan

²⁷F.M Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan." 5 (2017): 1–2.

aktivitas manusia dalam kehidupan sehari – hari termasuk dalam kegiatan pembelajaran.

f. Dampak penggunaan *gadget*

Ada 2 pengaruh langsung maupun tidak langsung yang penggunaan *gadget* terhadap dunia pendidikan. Dampak tersebut dibagi menjadi dua yaitu positif dan negatif :

1. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

- a) Kecanggihan *gadget* dapat digunakan untuk game, berkomunikasi dan hiburan bersama teman, serta untuk berbagai hal untuk tujuan belajar.
- b) Menambah pengetahuan dan memudahkan anak untuk mendapatkan informasi tugasnya di sekolah
- c) Memperluas jaringan pertemanan melalui sosial media
- d) Melatih kreatifitas anak melalui berbagai permainan games, dan melakukan aktivitas pemecahan masalah

2. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

- a) Perkembangan terganggu
- b) Kesehatan mental terganggu karena kecanduan komunikasi
- c) Mengganggu tidur dan kesehatan
- d) Melemahkan otak, dan daya konsentrasi
- e) Menjadi manusia yang boros dalam komunikasi
- f) Menjadi mudah melakukan aktivitas

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu keinginan siswa yang di dorong oleh hasrat hati untuk menjalankan kegiatan belajar tentang sesuatu hal untuk mencapai keberhasilan dalam belajar yang maksimal. Berbagai pandangan tentang motivasi salah satunya untuk menggerakkan perilaku seseorang termasuk perilaku memperoleh pengalaman dan menggali informasi melalui proses pembelajaran.²⁸

Motivasi berasal dari bahasa latin “*movere*” yang berarti dorongan ataudaya penggerak yang menyebabkan suatu perbuatan atau tindakan. Kata *mover* dalam bahasa Inggris, “*motivation*” yang berarti pemberian motif, penimbulan motif, atau hal-hal yang dapat menimbulkan dorongan. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan yang sangat besar dalam belajar.²⁹

²⁸Frandy Pratama, Firman Firman, dan Neviyarni Neviyarni, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 3 (2019): 282, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>.

²⁹Euis Karwati dan Donni Priansa, *Manajemen Kelas (Classroom Management): Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi* (Bandung: Alfabeta, 2014), 165.

Cara peningkatan motivasi dalam belajar adalah 1) lama kegiatan. 2) intensitas kegiatan. 3) berkelanjutan pada tujuan kegiatan. 4) tabah, ulet dan mampu dalam menghadapi berbagai rintangan dalam mencapai sebuah tujuan. 5) mencapai tujuan siswa perlu pengabdian dan pengorbanan. 6) kegiatan yang dilakukan dengan tingkatan aspirasi yang hendak di capai 7) jenjang kualifikasi prestasi. 8) sasaran pada kegiatan tergantung pada arah sikap.³⁰

Sudarwan menjelaskan jika motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Hakim juga mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.³¹

Menurut Handoko, untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indicator sebagai berikut : a) Kuatnya kemauan untuk berbuat, b) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, c) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain, d) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.³²

Sedangkan menurut Sardiman (2001:81) motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut: a) Tekun menghadapi tugas, b) Ulet menghadapi

³⁰Pratama, Firman, dan Neviyarni, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar," 282.

³¹Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," 74.

³²Suprihatin, 75.

kesulitan, c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, d) Lebih senang bekerja mandiri, e) Cepat bosan pada tugas rutin, f) Dapat mempertahankan pendapatnya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.³³

Hasil belajar menunjukkan indikator ketercapaian kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Para guru berasumsi bahwa dengan hasil belajar yang tinggi maka tujuan pembelajaran sudah tercapai, namun hasil belajar berupa nilai akademik yang tinggi hanya mencerminkan sisi kognitif saja, padahal di dalam proses pembelajaran ada banyak hal yang harus dicapai selain sisi kognitif, yaitu afektif dan psikomotor. Berdasarkan hasil penelitian Goleman dapat diketahui tingkat intelegensi yang tinggi tidak menjamin gengsi, kesejahteraan, kebahagiaan dan kesuksesan hidup. Setinggi-tingginya intelektualitas seseorang hanya menyumbang kesuksesan

³³Sulihin B Sjukur, "Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 2, no. 3 (2013): 372, <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>.

sebesar 20 % dan sisanya sejumlah 80% dipengaruhi oleh kecerdasan lain seperti kecerdasan emosional.³⁴

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka studi dicapai dalam tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perinciannya sebagai berikut :

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif, hasil belajar berkenaan dengan intelektual yang terdiri dari 6 aspek diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

2) Ranah afektif

Ranah afektif, hasil belajar berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah psikomotor

³⁴Z.A. Sukarno and P. Hardinto, "Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Iis Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Kepanjen," *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 11, no. 1 (2018): 11.

Ranah psikomotorik, hasil belajar meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.³⁵

c. Cara Menentukan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relative menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, peneliti menyimpulkan bahwa cara untuk menentukan hasil belajar tersebut ditentukan oleh apa yang telah dipelajarinya. Oleh karena itu apabila siswa belajar tentang konsep maka perubahan yang diperoleh juga berupa penguasaan konsep.

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh lima faktor yaitu (1) bakat belajar, (2) waktu yang tersedia untuk belajar, (3) kemampuan individu, (4) kualitas pengajaran, (5) lingkungan.

³⁵Darsono Max, *Belajar Dan Pembelajaran* (Semarang: IKIP Semarang, 2000), 315.

Sedangkan Bloom membagi hasil belajar menjadi kawasan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kawasan kognitif berkenaan dengan ingatan atau pengetahuan dan kemampuan intelektual serta keterampilan-keterampilan. Kawasan afektif menggambarkan sikap-sikap, minat dan nilai serta pengembangan pengertian atau pengetahuan dan penyesuaian diri yang memadai. Kawasan psikomotor adalah kemampuan-kemampuan menggiatkan dan mengkoordinasikan gerak.³⁶

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP maupun SMA. IPS bukan ilmu mandiri seperti halnya Ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan. Salah satu penyebab lahirnya IPS (social studies) disebabkan adanya keinginan dari ahli-ahli ilmu sosial dan pendidikan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa.

IPS sangat penting diajarkan kepada peserta didik, sebab manusia adalah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Pemahaman terhadap konsep konsep dan prinsip-prinsip ilmu sosial sangat diperlukan untuk menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik.

³⁶Witri Lestari, "Pengaruh Kemampuan Awal Matematika Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Analisa* 3, no. 1 (2017): 77, <https://doi.org/10.15575/ja.v3i1.1499>.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Menurut Ali Imran Udin Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Menurut Abu Ahmadi IPS ialah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah disiplin ilmu sosial.³⁷ Beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa materi IPS diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang dijadikan sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Ilmu-ilmu sosial merupakan dasar dari IPS. Akan tetapi, tidak semua ilmu-ilmu sosial secara otomatis dapat menjadi bahan atau pokok bahasan dalam IPS. Tingkat usia, jenjang pendidikan, dan perkembangan pengetahuan siswa sangat menentukan materi-materi ilmu-ilmu sosial mana yang tepat menjadi bahan atau pokok bahasan dalam IPS. Di Indonesia IPS menjadi salah satu mata pelajaran dalam pembaharuan kurikulum SD, SMP, SMA sejak 1975 dan masih berlangsung hingga sekarang. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini sangat penting diajarkan kepada peserta didik, sebab setiap individu ialah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Agar setiap individu menjadi warga negara yang baik maka ia perlu mendapatkan

³⁷Ahmadi Abu, *Ilmu Sosial Dasar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 2–3.

pengetahuan yang benar tentang konsep dan kaidah-kaidah sosial, menentukan sikap sesuai dengan pengetahuan tersebut dan memiliki keterampilan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.³⁸



³⁸Henni Endayani, "Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial," *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 1, no. 1 (2017): 92–110.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

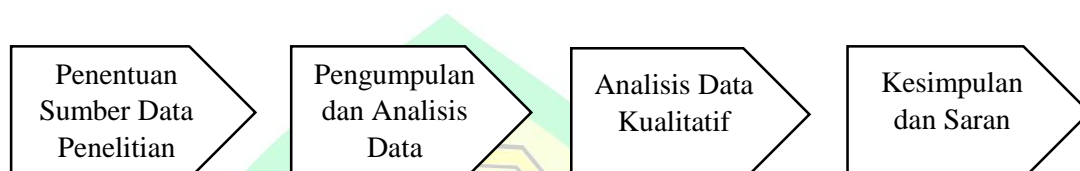
Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.³⁹ Suparlan menjelaskan “penelitian kualitatif memusatkan perhatiannya pada prinsip umum yang mendasari perwujudan satuan-satuan gejala yang ada dalam kehidupan manusia, atau pola-pola.”⁴⁰ Penelitian kualitatif percaya bahwa kebenaran dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaahan terhadap orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka.⁴¹ Pendekatan ini dipilih karena dalam pengumpulan data penggunaan *gadget* sebagai upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII pada masa pandemi *Covid-19* (Studi Kasus Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021) dengan menggunakan teknik wawancara langsung dan tidak langsung, observasi dan dokumentasi. Serta jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus.

³⁹Moleong Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), 3.

⁴⁰Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 34.

⁴¹Salim; Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis* (Jakarta: Kencana, 2019), 28.

Desain penelitian yang digunakan untuk memperdalam, membuktikan dan memberi makna dalam penelitian studi kasus ini yaitu :



B. Kehadiran Peneliti

Penelitian kualitatif adalah proses pencarian data untuk memahami masalah sosial yang didasari pada penelitian yang menyeluruh, dibentuk oleh kata-kata, dan diperoleh dari situasi yang alamiah. Pada penelitian ini, peneliti berusaha memahami subjek dari kerangka berfikirnya sendiri.⁴² Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti sebagai instrumen kunci, pengumpul data dan partisipasi penuh dengan melakukan pengamatan berperan serta yaitu peneliti melakukan interaksi dengan subjek dalam waktu yang lama dan selama itu, data dalam bentuk catatan lapangan secara sistematis.⁴³ Penelitian kualitatif kehadiran peneliti adalah mutlak karena peneliti harus berinteraksi dengan lingkungan baik manusia maupun non-manusia yang ada dalam penelitian.

Mendukung pengumpulan data dari sumber yang ada di lapangan, peneliti juga memanfaatkan buku tulis, paper, dan alat tulis seperti pensil dan bolpoin sebagai alat pencatat data. Kehadiran peneliti di lokasi penelitian dapat

⁴²Ahmad Saebani Afifudin; Beni, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Pustaka Setia, 2009), 84.

⁴³Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 164.

,menunjang keabsahan data sehingga data yang di didapat memenuhi orisinalitas. Maka dari itu, peneliti selalu menyempatkan waktu untuk melakukan observasi langsung ke lokasi penelitian.

C. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi di SMP Negeri 1 Mlarak yang bertempat di desa Joresan, kecamatan Mlarak kabupaten Ponorogo. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada penyesuaian dan topik yang dipilih. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena sekolah ini sangat mendukung pembahasan yang peneliti angkat, selain itu di SMP 1 Mlarak meskipun susah dalam mencari jaringan internet tetap menerapkan semaksimal mungkin pembelajaran *daring* menggunakan *gadget (smartphone)*.

D. Data dan Sumber Data

Data dapat didefinisikan sebagai sekumpulan informasi atau nilai yang diperoleh dari pengamatan (observasi) suatu objek, data dapat berupa angka dan bisa juga berupa lambang atau sifat.⁴⁴

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lainnya. Sumber data dalam penelitian ini adalah kata-kata tindakan sebagai sumber data umum.

⁴⁴Syafizal Situmorang Helmi, *Analisis Data Untuk Riset Manajemen Dan Bianis* (Medan: USU Press, 2010), 28.

Sedangkan data tertulis, foto, dan statistik adalah sebagai sumber data tambahan.⁴⁵ Adapun data dalam penelitian ini adalah:

Table 3.1 Data dan Sumber Data SMP Negeri 1 Mlarak

| No | Sumber data | Data |
|----|--|--|
| 1 | Dokumen Sekolah | <ol style="list-style-type: none"> 2. Sejarah SMP Negeri 1 Mlarak 3. Visi, Misi, dan tujuan 4. Sarana dan prasarana 5. Struktur Organisasi 6. Kondisi Guru dan Kualifikasi pendidikan 7. Kondisi Tenaga Kependidikan 8. Kondisi Siswa 9. Ekstrakurikuler |
| 2 | Ibu Titis Ratriandari, S.Pd. (waka kurikulum SMP Negeri 1 Mlarak) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Mlarak. 2. Motivasi dan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Mlarak 3. Dampak positif penggunaan <i>gadget</i> dan upaya guru untuk mengurangi dampak negatif tersebut |
| 3 | Ibu Sri Harini, S.Pd (guru IPS Terpadu kelas VII A, B, C, D) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan penggunaan <i>gadget</i> dalam pembelajaran 2. Motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa |
| 4 | Ibu Tri Susilowati, S.Pd (Guru IPS Terpadu kelas VII E) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Dampak dari penggunaan <i>gadget</i> dan solusinya 2. Motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa |
| 5 | Siti Ferdianti (siswa kelas VII) | Pengalaman saat pembelajaran <i>daring</i> menggunakan <i>gadget (smartphone)</i> |

⁴⁵Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 112.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁴⁶ Agar tidak terjadi kesalahan atau kerancuan didalam penyusunan hasil penelitian ini, maka didalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik:

1. Teknik observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan. Data yang diobservasi bisa berupa gambaran tentang sikap, kelakuan, prilaku, tindakan, keseluruhan interaksi antar manusia. Oleh karena itu, observasi sangat diperlukan untuk mengumpulkan data orang, proses, dan budaya.⁴⁷ Proses observasi dimulai dengan mengidentifikasi tempat yang hendak diteliti. Setelah tempat penelitian diidentifikasi, dilanjutkan dengan membuat pemetaan, sehingga diperoleh gambaran umum tentang sasaran penelitian.⁴⁸

Alasan perlunya observasi yaitu karena peneliti dapat menganalisis dan melakukan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku individu atau kelompok secara langsung. Sehingga memperoleh gambaran

⁴⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015), 308.

⁴⁷Cosmas Gatot Haryono, *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi* (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, 2020), 79.

⁴⁸Raco, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Jenis, Karakteristik dan kegunaanya)* (Jakarta: PT Grasindo, 2010), 112.

yang luas tentang masalah yang diteliti. Selain itu, peneliti dapat mengamati secara visual objek yang dikaji sehingga validitas datanya lebih mudah dipenuhi.⁴⁹

Table 3.2 Objek dan Data Observasi SMP Negeri 1 Mlarak

| No | Objek observasi | Lokasi observasi | Data |
|----|--|------------------|---|
| 1 | Ibu Tri Susilowati (guru IPS Kelas VII) | Kelas | Pengumpulan jawaban dari soal <i>daring</i> . |
| 2 | Rafi Fatkurrohman (siswa kelas VII) | Kelas | Pengumpulan jawaban dari soal <i>daring</i> . |

2. Teknik wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan acara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka. Wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara atau dengan tanya jawab secara langsung. Menurut Patton, dalam proses wawancara dengan menggunakan pedoman umum wawancara, interview dilengkapi dengan pedoman wawancara yang sangat umum, serta mencantumkan isu-isu yang harus diteliti tanpa menentukan urutan pertanyaan, bahkan mungkin tidak terbentuk pertanyaan yang eksplisit.⁵⁰ Salah satu aspek mendasar dari wawancara yang baik adalah kemampuan peneliti dalam mengajukan pertanyaan yang tepat kepada narasumber.⁵¹

⁴⁹Farida Nugrahani, *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Solo: Cakra Books, 2014), 133.

⁵⁰Afifudin; Beni, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 131.

⁵¹Gatot Haryono, *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*, 80.

Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa orang yang bersangkutan, wawancara dilakukan secara langsung dan tidak langsung.

Beberapa orang yang diwawancarai yaitu:

Table 3.3 Informan dan Topik Wawancara SMP Negeri 1 Mlarak

| No | Tanggal dan informan | Waktu | Topik wawancara |
|----|---|-------------|---|
| 1 | Sabtu, 20 Pebruari 2021 Ibu Titis Ratriandari, S.Pd. (Waka kesiswaan) | 09.00-11.00 | Proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Mlarak |
| 2 | Selasa, 23 Pebruari 2021 Ibu Sri Harini, S.Pd. (guru IPS kelas VII) | 10.00-10.30 | Penerapan penggunaan <i>gadget</i> dalam pembelajaran |
| 3 | Sabtu, 27 Pebruari 2021 Ibu Tri Susilowati, S.Pd (Guru IPS kelas VII) | 09.30-10.30 | Dampak dari penggunaan <i>gadget</i> dan solusinya |
| 4 | Selasa, 02 Maret 2021 Ibu Sri Harini, S.Pd. (Guru IPS Kelas VII) | 09.00-10.45 | Motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa |
| 5 | Sabtu, 06 Maret 2021 Ibu Tri Susilowati, S.Pd. (Guru IPS Kelas VII) | 09.45-10.30 | Motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa |
| 6 | Selasa, 09 Maret 2021 Siti Ferdianti (siswa kelas VII E) | 10.00-10.30 | Pengalaman saat pembelajaran <i>daring</i> dengan <i>gadget</i> |

Salah satu aspek mendasar dari wawancara yang baik adalah kemampuan peneliti dalam mengajukan pertanyaan yang tepat kepada narasumber.

3. Teknik dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber non insan, sumber ini terdiri dari dokumen dan rekaman. Rekaman bagi setiap tulisan atau pertanyaan yang dipersiapkan oleh atau untuk individual atau organisasi dengan tujuan membuktikan adanya suatu peristiwa atau memenuhi *accounting*. Sedangkan dokumen digunakan untuk mengacu atau bukan selain rekaman, yaitu tidak dipersiapkan secara khusus untuk tujuan tertentu. Seperti surat-surat, buku harian, catatan khusus, foto-foto dan sebagainya.⁵²

Suatu dokumen yang mudah diakses mampu digunakan untuk meninjau penelitian yang terdahulu. Penelitian tersebut mampu mempengaruhi penelitian baru yang akan dilaksanakan, sehingga dokumen adalah data-data yang mudah diakses demi kelangsungan penelitian.⁵³

Table 3.4 Data dan Sumber Data Dokumentasi SMP Negeri 1 Mlarak

| No | Sumber Data | Lokasi Dokumentasi | Data |
|----|-----------------|--|--|
| 1 | Dokumen Sekolah | Ruang waka kurikulum SMP Negeri 1 Mlarak | 1. Sejarah SMP Negeri 1 Mlarak 2. Visi, misi, dan tujuan 3. Sarana dan prasarana 4. Struktur Organisasi 5. Kondisi Guru dan Kualifikasi pendidikan 6. Kondisi Tenaga Kependidikan |

⁵²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 229.

⁵³Johan Anggito, Albi; Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, 2018), 145.

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | 7. Kondisi Siswa 8. Ekstrakurikuler |
|--|--|--|--|

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian terpenting dalam suatu metode ilmiah, karena analisis data digunakan untuk memecahkan masalah dalam suatu penelitian. Analisis data merupakan usaha (proses) memilih, memilah, membuang, menggolongkan data untuk menjawab dua permasalahan pokok yakni:

1. Tema apa yang dapat ditemukan pada data-data ini.
2. Seberapa jauh data-data ini dapat menyongkong tema tersebut.⁵⁴

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan konsep miles dan huberman yang mengemukakan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya.⁵⁵

Dalam penelitian ini maka data yang akan direduksi adalah data-data hasil dari observasi, wawancara, serta hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Mlarak.

2. Penyajian data

⁵⁴Andhita Wulansari Desy, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktis Dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Ponorogo Press, 2012), 64.

⁵⁵Afifudin; Beni, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 183.

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data (penyajian data). Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Mendisplay data selain dengan teks naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, jejaring kerja dan chart.

3. Penarikan kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskriptif atau gambar suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah selesai diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kasual atau interaktif, hipotesis atau teori.⁵⁶

G. Pengecekan Keabsahan Temuan

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbarui dari konsep kesahihan (*validitas*) dan keandalan (*reabilitas*).⁵⁷ Bagian ini peneliti harus mempertegas teknik apa yang digunakan dalam mengadakan pengecekan keabsahan data yang ditemukan. Berikut beberapa teknik pengecekan

⁵⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 249–53.

⁵⁷Michael B, Matthew; A, Miles; Huberman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: UI Press, 1992), 16.

keabsahan data dalam proses penelitian diantaranya adalah perpanjang keikutsertaan, pengamatan yang tekun, dan triangulasi.⁵⁸

1. Perpanjangan keikutsertaan

Peneliti dalam penelitian kualitatif adalah instrumen itu sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Dalam hal ini keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan peneliti pada latar penelitian. Maka perpanjangan keikutsertaan peneliti dalam penelitian ini akan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.

2. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat dicari dan kemudian memusatkan dari pada hal-hal tersebut secara rinci. Ketekunan pengamatan ini dilakukan peneliti dengan cara mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan tentang penggunaan *gadget* sebagai upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu pada masa pandemi *covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak.

3. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai

⁵⁸Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 175.

waktu. Ada tiga macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang dapat digunakan antara lain triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.⁵⁹

a. Triangulasi Sumber

Menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

b. Triangulasi teknik

Menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi.

c. Trigulasi waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dari teknik wawancara di pagi hari pada narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberi data yang lebih valid sehingga lebih kredibel.

Peneliti menggunakan terigulasi sumber dan trigulasi teknik, yaitu menggunakan lebih dari satu sumber dan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang sama. Peneliti memperoleh data mengenai fokus penelitian dengan mewawancarai guru mata pelajaran IPS Terpadu , waka kesiswaan SMP Negeri 1 Mlarak, dan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mlarak.

⁵⁹Lexy, 127.

H. Tahap-Tahap Penelitian

Tahapan-tahapan penulisan dalam penelitian ini ada tiga tahapan dan ditambah dengan tahap terakhir dari penelitian yaitu tahap penulisan laporan hasil penelitian. Tahap-tahap penelitian tersebut adalah:

1. Tahap pra lapangan, ada enam yang meliputi, menyusun rancangan penelitian seperti dibawah ini

SCHEDULE TARGET PENCAPAIAN PENELITIAN SKRIPSI 2020/2021

IAIN PONOROGO

Nama MHS : Binti Shofiyyatuzzahro

NIM : 211417022

Nomor HP : 0857-0870-3744

Metodologi : Kualitatif

Judul : Penggunaan *Gadget* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Pada Masa Pandemi *Covid-19*(Studi Kasus Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021)

Rumusan Masalah :

1. Bagaimana dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu pada masa pandemi *covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak tahun ajaran 2020/2021?

2. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar IPS Terpadu siswa kelas VII melalui penggunaan *gadget* pada masa pandemi *Covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII melalui *gadget* pada masa Pandemi *Covid-19* di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021?

Sasaran Data :

A. Observasi

1. Penggunaan *gadget* dalam melakukan pembelajaran
2. Pengumpulan tugas siswa
3. Data nilai dari hasil belajar siswa

B. Wawancara

1. Waka Kesiswaan
2. Guru Mata Pelajaran IPS kelas VII
3. Siswa

Target Pencapaian :

| Tanggal | Target Pencapaian |
|-----------------------------|---|
| 1-10 Pebruari 2021 | Menyusun bab I sampai bab IV sambil menunggu konfirmasi dari sekolah |
| 10-15 Pebruari 2021 | Mulai observasi dan Meminta data dari sekolah tentang gambaran umum dan gambaran khusus |
| 15-20 Pebruari 2021 | Mulai melakukan wawancara |
| 20-30 Pebruari 2021 | Mulai menyusun laporan |
| 30 Pebruari - 05 Maret 2021 | Bimbingan dan pengecekan keabsahan |

Setelah merangkai target pencapaian peneliti memilih lapangan lokasi penelitian, setelah revisi proposal disetujui pembimbing dan ketua jurusan peneliti mengurus surat izin penelitian dari kampus, setelah mendapatkan surat izin peneliti menuju SMP Negeri 1 Mlarakmenjajaki dan menilai keadaan lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, menyiapkan perlengkapan penelitian dan persoalan etika penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan, yang meliputi uraian tentang tahap pekerjaan lapangan dibagi atas tiga bagian yaitu: 1) memahami latar penelitian dan persiapan diri. Tahap ini peneliti survei lapangan di SMP Negeri 1 Mlarakdaan mempersiapkan segala yang dibutuhkan. 2) memasuki lapangan. Ditahap kedua peneliti mulai terjun langsung ke lapangan untuk mencari siapa saja yang dibutuhkan dalam penelitian yang dilakukan 3) dan berperan serta sambil mengumpulkan data. Peneliti berperan serta dalam kegiatan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Mlarak sambil mengumpulkan data yang dibutuhkan.
3. Tahap analisis data, yang meliputi: analisis data selama pengumpulan data dan setelah pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti menganalisis data yang didapat dari lapangan mana yang benar-benar dibutuhkan dan tidak, serta melakukan analisi mana data yang bisa dipilih untuk disajikan dan tidak.

4. Tahap penulisan hasil laporan.⁶⁰setelah semua data terkumpul peneliti melakukan penulisan hasil laporan ditahap akhir yang berisi hasil penelitian yang peneliti temukan di lapangan.



⁶⁰Basrowi; Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 84–91.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN

A. Data Umum

1. Data Singkat Berdirinya SMP Negeri 1 Mlarak

SMP Negeri 1 Mlarak berdiri pertama kali di desa Kaponan bertempat satu atap dengan SD Negeri 4 Kaponan dengan beberapa guru yang merupakan angkatan baru, menjalankan amanah dari pemerintah untuk memberikan pelayanan pendidikan setingkat sekolah lanjutan pertama di wilayah Kecamatan Mlarak. Guru yang bersangkutan adalah:

- a. Bapak Koeswandi (Kepala Sekolah)
- b. Ibu Yuli (guru)
- c. Ibu Purwati (guru)

Seiring berjalannya waktu, SMP Negeri 1 Mlarak pada bulan juli 1982 mendapat tambahan guru honorer dan tenaga tata usaha yaitu:

- a. Bapak Darul Khoiri
- b. Ibu Nanik Dyah Irianingsih
- c. Bapak Pamudji, dan
- d. Bapak Sidiq
- e. Bapak Sunarno (TU)
- f. Ibu Rus Primerdiningsih (TU)

Pada bulan agustus 1982, kembali mendapatkan tambahan guru yaitu:

- a. Ibu Kartatik Wahyuni
- b. Ibu Sudarwati
- c. Bapak Supriyono
- d. Bapak Jaidi
- e. Bapak Purwadi
- f. Bapak Sahuri

Pada awal berdiri SMP Negeri 1 Mlarak memiliki 3 rombongan belajar (Rombel) dengan jumlah peserta didik sekitar 132 orang. SMP Negeri 1 Mlarak mulai menempati gedung baru pada tahun 1983 yang dipimpin oleh Bapak Koeswandi selaku kepala sekolah. SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo berada di Jalan Raya Mlarak No.2, Desa Joresan, Kecamatan Mlarak, Kabupaten Ponorogo. Berada pada tempat strategis yaitu berada di sebelah utara Kantor Camat Mlarak, sebelah timur Pondok Modern Gontor, dan sebelah selatan Puskesmas Mlarak. Seiring dengan perjalanan waktu, SMP Negeri 1 Mlarak terus berinovasi, berprestasi, dan mewarnai dunia pendidikan masyarakat Kecamatan Mlarak sampai sekarang. Kepala Sekolah yang pernah memimpin SMP Negeri 1 Mlarak:

- 1) Koeswandi (1982 – 1998)
- 2) Drs. Darmawan (januari 1998 – mei 1998)
- 3) Sri Siswarno, S. Pd (1998 – 2005)
- 4) Drs. Agus Setijoadi (2005 -2006)
- 5) Drs. Tri Sulaiman (2006 -2010)
- 6) Ni Wajan Binarti, M. Pd. (2010 – 2013)

- 7) Drs. Haryono, M. Pd. (2013 – 2017)
- 8) Drs. Darul Khoiri (Juli 2017 – Nopember 2017)
- 9) Edy Suprianto, M. Pd. (2017 – sekarang)

2. Visi, Misi, Dan Tujuan Lembaga

Visi Sekolah

**“Berprestasi, Terampil, dan Berkepribadian yang Berlandaskan
Iman dan Taqwa”**

Indikator Visi:

1. Terwujudnya lulusan yang memiliki kemampuan intelektual, inisiatif, dan kreatif.
2. Terwujudnya lulusan yang terampil berfikir dan bertindak.
3. Terwujudnya lulusan yang memiliki kemampuan emosional dan spiritual yang baik.

Misi Sekolah

1. Mewujudkan sekolah sebagai pusat pendidikan dalam mengembangkan logika, etika, estetika, dan praktek untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya.
2. Mewujudkan lingkungan sekolah yang kondusif sehingga mampu mendorong peserta didik untuk belajar rajin, berkreasi, berkarya dan berinovasi untuk bekal masa depannya.
3. Mendidik, melatih, membimbing dan membina peserta didik untuk gemar membaca, belajar dan bekerja, berlatih dalam berkarya sehingga mampu mengembangkan potensi diri dan lingkungannya

sebagai kader bangsa dan berkompetensi dalam era globalisasi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama.

4. Membimbing dan melatih peserta didik berorganisasi untuk menjadi kader bangsa yang tangguh dan berkualitas.
5. Meningkatkan pembelajaran, memenuhi sarana prasarana dengan skala prioritas untuk menunjang peningkatan nilai akhir tahun pelajaran.
6. Mengembangkan budaya lokal dan nasional melalui kesenian tradisional dan modern.
7. Melaksanakan Budaya hidup bersih dan sehat sebagai wujud pelestarian terhadap lingkungan.
8. Menerapkan sekolah aman *Covid-19*.

Tujuan Sekolah

Tujuan situasional jangka pendek adalah:

1. Standar Kompetensi Lulusan

- a. Peserta didik lulus 100% dengan nilai rata-rata 7,0.
- b. Semua peserta didik dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.
- c. Terwujud nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Peserta didik memiliki budaya menulis dan membaca.
- e. Meraih kejuaraan dalam lomba akademik tingkat kabupaten, provinsi maupun nasional.

- f. Meraih kejuaraan pada lomba bidang seni dan olah raga ditingkat provinsi.
- g. Meraih kejuaraan pada lomba dibidang kreatifitas peserta didik ditingkat provinsi.
- h. Peserta didik disiplin dalam menerapkan protokol kesehatan, sportifitas, dan kesadaran hidup sehat.

2. Standar Isi

- a. Terwujudnya kurikulum yang bermuatan keterampilan abad 21, literasi, berkarakter, dan pedulilingkungan.
- b. Terwujudnya pengembangan silabus untuk semua mata pelajaran.
- c. Terwujudnya pengembangan RPP yang berorientasi HOTS untuk semua mata pelajaran.

3. Standar Proses

- a. Terlaksananya proses pembelajaran bermuatan keterampilan abad 21, literasi, berkarakter, dan pedulilingkungan.
- b. Terwujudnya proses pembelajaran dengan media yang inovatif.
- c. Terwujudnya layanan bimbingan dan konseling secara optimal.
- d. Terwujudnya pemahaman prinsip dasar internet dan menggunakannya untuk memperoleh informasi dan menyajikan informasi dengan memperhatikan etika dan undang-undang yang berlaku.

4. Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

- a. Terwujudnya pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional.
- b. Terwujudnya kinerja pendidik dan tenaga kependidikan dengan optimal.
- c. Terwujudnya pendidik dan tenaga kependidikan yang kreatif, inovatif, dan berprestasi.

5. Standar Sarana Prasarana

- a. Terwujudnya ruang belajar dan ruang terbuka hijau yang kondusif.
- b. Tersedianya fasilitas pembelajaran sesuai rombongan belajar.
- c. Terpeliharanya sarana dan prasarana pendidikan dengan baik.

6. Standar Pengelolaan

- a. Terpenuhi pengelolaan sekolah yang transparan, akuntabel, dan berkesinambungan.
- b. Terpenuhi pengelolaan sekolah yang berakreditasi nasional.

7. Standar Pembiayaan

- a. Terwujudnya peningkatan sumber dana.
- b. Terlaksananya penggunaan dana yang proporsional dan transparan.
- c. Terwujudnya pelaporan penggunaan dana yang akuntabel.

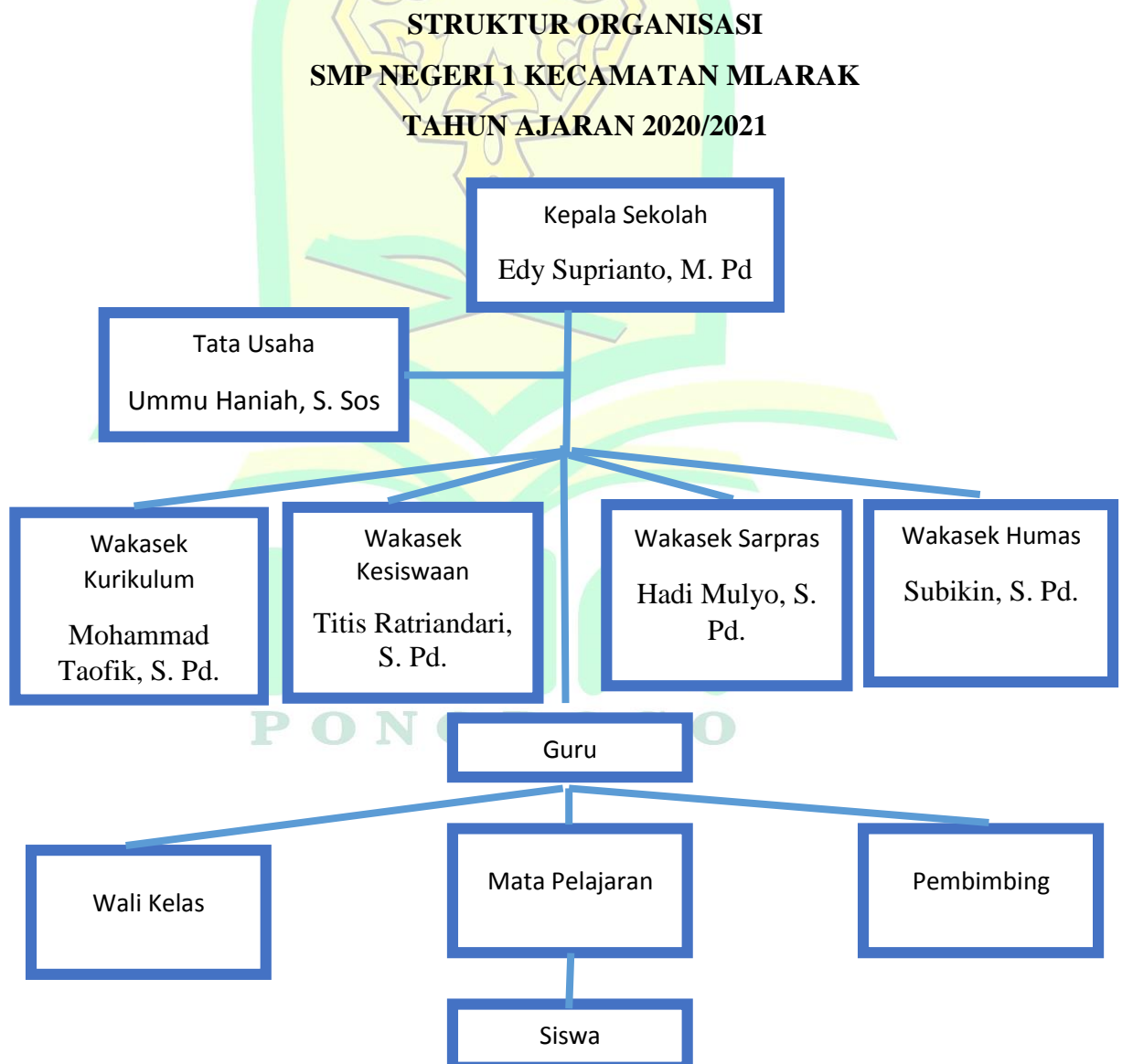
8. Standar Penilaian

- a. Terlaksananya penilaian autentik secara berkesinambungan.
- b. Terlaksananya program perbaikan dan pengayaan secara optimal.

9. Pembentukan Budaya dan Lingkungan Sekolah Ramah Anak

- a. Terwujudnya lingkungan belajar yang kondusif.
- b. Terwujudnya nilai –nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Terwujudnya budaya membaca bagi warga sekolah.
- d. Terwujudnya budaya cinta alam lingkungan.

3. Struktur Organisasi



4. Sumber Daya Manusia (Guru, Tutor, Siswa dan Tenaga Kependidikan)

a. Kondisi guru dan kualifikasi pendidikan

1) Kekuatan

Table 4.1 Daftar nama guru dan kualifikasi pendidikan SMP Negeri 1 Mlarak

| No | Nama | Kualifikasi Pendidikan | | | Mata Pelajaran |
|-----|---------------------------------|------------------------|----|----|------------------|
| | | S1 | S2 | S3 | |
| 1. | Edi Suprianto, M. Pd. | - | √ | - | IPA |
| 2. | Nanik Diyah Irianingsih, S. Pd. | √ | - | - | IPA |
| 3. | Hadi Mulyo, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Inggris |
| 4. | Agung Siswoyo, M.Pd. | - | √ | - | Bahasa Inggris |
| 5. | Nurul A'yuni, S.Pd. | √ | - | - | Matematika |
| 6. | Retno Endah Judyati, S.Pd. | √ | - | - | Seni Budaya |
| 7. | Priyadi, S.Pd. | √ | - | - | Penjasorkes |
| 8. | Tri Susilowati, S.Pd. | √ | - | - | IPS |
| 9. | Siti Amanah, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Indonesia |
| 10. | Sri Harini, S.Pd. | √ | - | - | IPS |
| 11. | Aning Hurustiani, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Indonesia |
| 12. | Subikin, S. Pd. | √ | - | - | Penjasorkes |
| 13. | Suwito, S.Pd. | √ | - | - | Matematika |
| 14. | Suyatno, S.Pd. | √ | - | - | PPKn |
| 15. | Muhammad Sarino, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Indonesia |
| 16. | Wening Budi Santoso, S.Pd. | √ | - | - | BK |

| No | Nama | Kualifikasi Pendidikan | | | Mata Pelajaran |
|-----|----------------------------------|------------------------|----|----|------------------|
| | | S1 | S2 | S3 | |
| 17. | Tri Puji Atmoko, S.Pd. | √ | - | - | IPA |
| 18. | Endang Soenari, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Indonesia |
| 19. | Sri Yuni Lestari, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Jawa |
| 20. | Mohammad Taofik, S.Pd. | √ | - | - | IPA |
| 21. | Titis Ratriandari, S.Pd. | √ | - | - | IPS |
| 22. | Dra. Istiqomah | √ | - | - | Matematika |
| 23. | Drs. Ma'ruf | √ | - | - | PABP |
| 24. | Umi Hidayanti, S.Pd. | √ | - | - | Bahasa Inggris |
| 25. | Henik Widyaningrum, S.Pd. | √ | - | - | IPA |
| 26. | Tutik Sumariati, S.Pd. | √ | - | - | Prakarya |
| 27. | Herny Endrastutik, S.Pd. | √ | - | - | PPKn |
| 28. | Fifi Nurmaningtyas, S. Psi. | √ | - | - | BK |
| 29. | Triwahyu Bektiningsih, S.Psi. | √ | - | - | BK |
| 30. | Budi Santoso, S. Pd. | √ | - | - | B-TIK |
| 31. | Roni Sita Widyastuti, S.Pd. * | √ | - | - | Bahasa Inggris |
| 32. | Zainal Abidin, S.Pd. I.* | √ | - | - | PABP |
| 33. | Toni Wibowo, S.Th. I.* | √ | - | - | PABP |
| 34. | Asep Virgiyantanto, S.Pd.* | √ | - | - | Seni Budaya/BK |
| 35. | Djoko Tjahyo P, S.Pd.* | √ | - | - | Bahasa Jawa |
| 36. | Titik Karyati, S.Pd * | √ | - | - | Matematika |

2) Kelemahan

Masa Pandemi *Covid-19* guru harus memiliki metode belajar yang menarik dan dapat diterapkan meskipun melalui *daring* dan dapat dibagikan melalui berbagai aplikasi belajar, sayangnya guru di SMP 1 Mlarak hanya menggunakan aplikasi grup *whatsapp* saja untuk kegiatan belajar mengajar karena dirasa dapat dijangkau oleh siswa dan tidak terlalu banyak dalam penggunaan kuota internet. Keterampilan guru dalam penguasaan aplikasi belajar harus lebih ditingkatkan lagi.

3) Tantangan

Tantangan yang dihadapi guru saat ini terbilang sulit karena pembelajaran yang dilakukan tidak seperti biasanya hal ini dapat merubah sistem belajar yang telah lama diterapkan oleh guru. Awalnya tatap muka secara langsung didalam kelas kini harus terbatas dengan menggunakan *gadget*. Sehingga guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan Susana belajar yang efektif dan menyenangkan. Selain itu tuntutan dari wali murid agar guru dapat mengontrol kegiatan sekolahnya selama *daring*.

4) Peluang

Mencermati dari kekuatan, kelemahan, tantangan yang ada bagi guru, maka hal-hal yang perlu dilakukan yaitu belajar mengembangkan kemampuan berinovasi dalam menggunakan aplikasi yang digunakan untuk kelas online. Guru dapat mencoba

berbagai metode pembelajaran yang ada dan menerapkan jika dirasa cocok untuk pembelajaran, serta yang paling penting menuju masa depan dengan membangun sistem belajar dan sekolah yang tangguh pasca *covid-19*.

b. Peserta didik

1) Kekuatan

Jumlah siswa tahun ajaran 2020/2021

Table 4.2 Kondisi Peserta Didik SMP Negeri 1 Mlarak

| No. | Kelas | Jumlah Peserta Didik | | Jumlah |
|---------------------|-------|----------------------|------------|------------|
| | | Laki-laki | Perempuan | |
| 1. | VII | 99 | 58 | 157 |
| 2. | VIII | 84 | 54 | 138 |
| 3. | IX | 103 | 70 | 173 |
| Jumlah Total | | 286 | 182 | 468 |

2) Kelemahan

Motivasi belajar dan hasil belajar siswa kurang maksimal, peran orang tua yang acuh dan kurang memantau kegiatan siswa selama belajar dirumah secara *daring*, dan peran guru yang tidak bisa mengontrol secara langsung kegiatan siswa selama pembelajaran *daring*.

3) Tantangan

SMP Negeri 1 Kecamatan Mlarak harus mempunyai ciri keunggulan tersendiri dalam segala aspek, tidak dipungkiri dibukanya program penerimaan peserta didik baru yang saat ini sedang dilaksanakan juga menjadi salah satu tantangan dalam

mencapai warga sekolah yang kondusif dan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru, siswa, dan masyarakat sehingga menjadi pilihan utama pendidikan SMP di Kecamatan Mlarak dan sekitarnya.

4) **Peluang**

- a) Kondisi lingkungan sekolah yang baik, sehingga siswa bisa fokus saat belajar.
- b) Satu-satunya SMP Negeri yang ada di kecamatan Mlarak.
- c) Memiliki siswa yang aktif mengikuti perlombaan di luar sekolah.
- d) Dalam mengikuti lomba banyak meraih kemenangan.
- e) Letak geografis sekolah yang strategis.

Mencermati dari kekuatan, kelemahan, tantangan dan peluang yang ada bagi peserta didik, maka hal-hal yang perlu dilakukan oleh

SMP Negeri 1 Kecamatan Mlarak adalah :

- 1) Meningkatkan prestasi siswa dibidang akademik
- 2) Meningkatkan prestasi non akademik.
- 3) Menumbuhkan sikap suka membaca dan belajar selama pandemi.

c. **Sarana dan Prasarana**

Kondisi SMP Negeri 1 Mlarak sebagai berikut:

- 1) Jumlah rombongan belajar adalah 16 rombel.
- 2) Jumlah siswa seluruhnya adalah 468 orang.
- 3) Luas Lahan adalah 10.166 m².

4) Daya listrik yang dimiliki Sekolah adalah 14.300 watt.

5) Prasarana yang dimiliki Sekolah:

Table 4.3 Daftar Sarana dan Prasarana SMP Negeri 1 Mlarak

| NO | Jenis prasarana | Ketersediaan | | | Keterangan | |
|-----|----------------------------|-------------------------|--------------------------|-----------|------------|-----------------------|
| | | Ada dengan kondisi Baik | Ada dengan kondisi Rusak | Tidak Ada | Jumlah | Sesuai / Tidak sesuai |
| 1. | Ruang kelas | √ | - | - | 18 | Sesuai |
| 2. | Ruang perpustakaan | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 3. | Ruang laboratorium IPA | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 4. | Ruang pimpinan | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 5. | Ruang guru | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 6. | Ruang Tenaga Administrasi | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 7. | Tempat beribadah | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 8. | Ruang konseling | √ | - | - | 2 | Sesuai |
| 9. | Ruang UKS | √ | - | - | 2 | Sesuai |
| 10. | Ruang organisasi kesiswaan | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 11. | Jamban | √ | - | - | 15 | Sesuai |
| 12. | Gudang | √ | - | - | 1 | Sesuai |
| 13. | Ruang sirkulasi | √ | - | - | 3 | Sesuai |
| 14. | Tempat bermain/berolahraga | √ | - | - | 4 | Sesuai |
| 15. | Kantin | √ | - | - | 2 | Sesuai |
| 16. | Tempat parkir | √ | - | - | 2 | Sesuai |

d. Ekstrakurikuler (Kegiatan Pendukung)

Table 4.4 Daftar Ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Mlarak

| No. | Nama Ekstrakurikuler | Waktu Pelaksanaan |
|-----|----------------------|-------------------|
| 1. | Baca Tulis Al-Qur'an | Selasa dan Rabu |
| 2. | Pramuka | Sabtu |
| 3. | PMR | Senin |
| 4. | Seni Tari | Jum'at |
| 5. | Seni Musik | Selasa |
| 6. | Seni Reog | Kamis |
| 7. | Seni Karawitan | Rabu |
| 8. | Bola Volly | Kamis |

B. Data Khusus

1. Data Tentang Penggunaan *Gadget* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPSSiswa Kelas VII Pada Masa Pandemi *Covid-19* Di SMP Negeri 1 Mlarak.

Gadget merupakan alat elektronik yang mempengaruhi kehidupan manusia, pada era sekarang manusia tidak bisa lepas dari *gadget* bahkan dalam dunia pendidikan sekalipun. Seperti di SMP Negeri 1 Mlarak juga menggunakan *gadget* berupa *smartphone* untuk kegiatan belajar mengajar secara *daring*.

Data penelitian yang diperoleh pada tanggal 20 Pebruari 2021 di SMP Negeri 1 Mlarak mendapatkan hasil yakni pembelajaran online menggunakan *gadget* merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru untuk mengurangi penyebaran virus *covid-19*. Terbukti bahwa *gadget* adalah hal penting yang dibutuhkan setiap instansi sekolah

khususnya dalam hal belajar mengajar tidak terkecuali di SMP Negeri 1 Mlarak.

“kalau di sini 90% memakai *wa group*. Bahkan bisa dikatakan 95%. awal-awal masih ada yang menggunakan *google classroom* ada, *google meet* ada, tapi karena kendalanya kuota, karena kuotanya hanya paket *chat* jadi tidak mau mengikuti kelas. Yaudah, akhirnya semester dua ini 100% memakai *wa group*.”⁶¹

Penjelasan Ibu Titis Ratriandari, S.Pd tersebut diketahui bahwa SMP Negeri 1 Mlarak menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran dengan menggunakan *WA group*. Sebenarnya di awal pandemiguru-guru di SMP Negeri 1 Mlarak ada yang menggunakan berbagai aplikasi belajar karena ingin siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan. Aplikasi tersebut seperti *google classroom* dan *google meet*. Aplikasi ini bisa dibidang sangat membantu dalam proses belajar mengajar, bisa melakukan tatap muka meskipun secara virtual. menggunakan aplikasi ini bisa menjadikan siswa seperti bertemu serta belajar secara langsung dengan guru dan bertemu dengan teman-temannya.

Solusi tersebut sangat baik akan tetapi setiap pembelajaran langsung maupun tidak langsung pasti memiliki kendala. Salah satu kendala yang dialami guru dan siswa di sini adalah pemborosan kuota internet, banyak siswa yang tidak mampu mengikuti kelas dan susah nya sinyal di daerah tersebut. Akhirnya pembelajaran yang awalnya semangat menggunakan aplikasi yang lebih canggih harus dihentikan karena kurang maksimal dan

⁶¹ Lihat Transkrip Observasi Nomor 04/O/03-III/2021.

menjadikan beban bagi orang tua dan siswa. secara keseluruhan proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Mlarak menggunakan *WA group*.

Kurang maksimalnya proses pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 1 Mlarak berdampak juga terhadap motivasi belajar siswa. Siswa selalu dituntut untuk mengikuti kelas *daring* dimana siswa setiap hari harus belajar dengan menggunakan *gadget* hal ini membuat siswa di SMP Negeri 1 Mlarak tidak nyaman mulai dari matanya yang sakit karena setiap hari harus melihat layar *gadget*, pusing, belum lagi keluhan lainnya. Karena hal yang tidak nyaman inilah siswa tidak bisa konsentrasi dalam mengikuti pelajaran apa lagi termotivasi untuk belajar. Mau se bebas apapun belajar siswa dirumah pasti tidak akan nyaman, karena siswa dituntut untuk berhadapan dengan *gadget* dan itu merupakan barang yang membosankan. Mau dibuat semenarik apapun jika ada embel-embel tugas pasti sudah bosan terlebih dahulu.

Berbeda jika siswa belajar di kelas adanya teman belajar di kelas menjadikan siswa tidak bosan. Kalaupun bosan dalam pembelajaran mereka bisa bercanda dengan temannya, bercakap-cakap dengan temannya, ataupun makan di dalam kelas saat gurunya tidak mengetahui. Jadi siswa sulit untuk termotivasi belajar di masa Pandemi *Covid-19* ini. Seperti yang diutarakan oleh ibu Titis Ratriandari, S.Pd berikut :

“enggak, enggak usah ditanya pasti tidak. Jangankan anak-anak ya mbak, saya orang tua kalau disuruh belajar pakai *gadget* tidak kuat, karena lama-lama matanya sakit, pusing, mual-mual. Kalau belajar di kelas bisa bercanda, saat gurunya tidak tau bisa berbincang dengan temannya, bisa makan kalau gurunya tidak tahu. Kalau dirumah meskipun bebas tapi tetap dipaksa melihat hal yang

membosankan, mau dibuat semenarik apapun kalau diembel-embeli tugas pasti sudah bosan dulu, jadi kalau efektifnya tidak.”⁶²

Begitupun dengan hasil belajar siswa Ibu Titis menjelaskan saat wawancara :

“guru saat ini membicarakan hasil belajar siswa seperti buah simalakama. Sudah ada himbauan dari pemerintah bahwa semua anak harus naik, semua anak harus lulus. Kondisi lapangan seperti itu guru bisa apa? Coba kalian bayangkan. Jadi siswa itu tidak boleh mendapat tugas banyak-banyak karena mereka belajar pakai *gadget* tidak bertemu gurunya. Guru jangan menuntut, kecuali kalau siswa masuk kita bebas, kita tahu kondisi anak seperti apa. Kalau dirumah kita tidak tahu siswa dirumah hpnya untuk belajar atau tidak, orang tuanya seperti apa. Banyak anak yang orang tuanya itu bagun langsung cari uang si anak dibiarkan dengan hpnya, tidak ada yang mendampingi.”⁶³

Adanya *covid-19* membuat dunia pendidikan resah karena hasil belajar siswa tidak bisa maksimal, begitupun di SMP Negeri 1 Mlarak membicarakan hasil belajar para guru menjadi serba salah pasalnya dari pemerintah sendiri tidak memberikan patokan untuk hasil belajar siswa. Pemerintah memberikan himbauan bahwa semua siswa harus naik kelas dan harus lulus dengan nilai yang siswa tersebut hasilkan, baik itu nilainya memuaskan atau tidak.

Pembelajaran secara *daring* ini mengharuskan siswa untuk belajar mandiri di rumah tanpa ada dampingan dari guru, terkadang ada siswa yang belajar di rumah didampingi oleh orang tuanya tetapi ada juga siswa di SMP Negeri 1 Mlarak yang ditinggal oleh orang tuanya untuk bekerja, jadi siswa dirumah tidak terkontrol, siswa tersebut dirumah sungguh

⁶² Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/20-II/2021.

⁶³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/20-II/2021.

belajar dengan *gadget* ataupun hanya sekedar bermain game atau aplikasi lainnya. Karena tuntutan inilah guru tidak boleh memberikan tugas yang banyak dan harus selesai, pemerintah juga menghimbau untuk tidak memberikan tugas kepada siswa secara berlebihan. Hal ini supaya siswa tidak terlalu terbebani, *stress*, dan akhirnya tidak mau bersekolah dengan alasan banyak tugas dari guru.

2. Data Tentang Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Pada Masa Pandemi *Covid-19* Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021

Penelitian yang dilakukan, salah satu hasil yang dicari adalah tentang dampak negatif penggunaan *gadget* sebagai upaya peningkatan motivasi IPS di SMP Negeri 1 Mlarak. *Gadget* bak pisau bermata dua memiliki sisi positif dan negatif, penggunaan *gadget* ini harus benar-benar diperhatikan oleh guru dan orang tua pada khususnya. Penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif yang ditimbulkan di lingkungan SMP Negeri 1 Mlarak pertama, alih-alih menggunakan *gadget* untuk belajar malah dijadikan untuk bermain *game online*. Kedua, penggunaan *gadget* yang berlebihan tidak baik bagi kesehatan mata, sehingga harus benar-benar dikontrol dalam penggunaannya. Ketiga, bertambahnya pengeluaran orang tua untuk membelikan paket data guna untuk keperluan belajar *daring*.

“begini ya mbak, sebenarnya banyak sekali sisi negatif penggunaan *gadget* anak-anak itu kalau disuruh belajar pakai *hp* pasti game onlinnya tidak ketinggalan. Mereka dapat *wifi* gratis untuk belajar misalnya ya pasti membuka game. Terus penggunaan *gadget* ini jika terlalu banyak juga tidak baik untuk kesehatan, saya saja kalau lama-lama melihat *hp* perih mata saya sama pusing dan tangan saya itu

kaya mati rasa gitu. Selain itu kuota juga sangat berpengaruh mbak, memang awalnya dari pemerintah itu ada bantuan kuota ada di bulan September sampai Januari, jadi Pebruari sudah tidak ada wong saya sudah beli kok bulan ini.”⁶⁴

Ibu Titis juga mengungkapkan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* bagi siswa juga beliau rasakan yakni siswa lebih suka membuka sosmed dan bermain tik-tok daripada belajar bahkan siswa lebih hafal dengan gerakan dan lagu tik-tok daripada materi pelajaran akhirnya ada siswa yang telat mengumpulkan tugas sampai ada yang tidak mengumpulkan tugas. Selain itu juga menyebabkan kecanduan *gadget*, kurangnya sosialisasi kepada orang lain dan menjadikan siswa menjadi individualis merasa tidak membutuhkan orang lain. Hal inilah yang membuat masyarakat kita menjadi kurang baik dalam pendidikan karakternya. Kurangnya pengawasan orang tua juga menjadi salah satu faktor anak tidak menggunakan *gadget* dengan semestinya.

Banyak siswa zaman sekarang yang lebih pintar dari gurunya dalam penggunaan *gadget*, hingga mereka bisa merekayasa apapun dengan barang kotak kecil tersebut. Saat siswa diberikan tugas untuk mencatat, siswa bisa menggunakan *gadget* untuk membuat tulisan seperti halnya tulisan tangan. Disisi lain pendidikan yang saat ini kita terapkan secara tidak langsung juga memberikan dampak kebodohan bagi siswa.

“sekarang ini siswa lebih suka bermain tik-tok, membuka sosial media dan melupakan tugas utamanya, apa? Belajar sehingga anak itu telat mengumpulkan tugas bahkan ada yang tidak mengumpulkan tugasnya. Selain itu mbak anak-anak kita itu sangat kekurangan dalam pendidikan karakternya dulu sebelum pandemisaat kita

⁶⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/20-II/2021.

mengajar bisa menyelipkan pendidikan karakter kepada siswa tapi pada saat seperti ini sangat sulit karena melalui *hp* dan belum tentu anak-anak itu mau membuka *group* kelasnya.”⁶⁵

Siswa Siti Ferdiantipendapatnya tidak jauh berbeda dari Ibu Titis dan Ibu Harini. Menurutnya penggunaan *gadget* membuatnya menjadi semakin bodoh karena tidak belajar dan hanya bermain main saja, sakit mata dan pusing karena bermain *gadget* secara berlebihan dan tidak dikontrol oleh orang tua.

“dampak negatif yang saya rasakan saya semakin bodoh karena kurang giat dalam belajar dan bermain *hp*, mata saya juga sering sakit dan jika terlalu lama saya jadi pusing.”

Seperti yang kita tahu penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif seperti yang tertera diatas yaitu penggunaan *gadget* yang berlebihan tidak baik untuk kesehatan, sebagian siswa menggunakan *gadget* tidak sesuai dengan kebutuhannya yang seharusnya digunakan untuk belajar malah digunakan untuk bermain *game*, bermain sosial media, dan tik-tok. Kurangnya karakter siswa dan munculnya sikap individualisme. Menyebabkan kebodohan dan pemborosan.

⁶⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/23-II/2021.

3. Data Tentang Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Melalui Penggunaan *Gadget* Pada Masa Pandemi *Covid-19* Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021

Guru memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kondisi apapun termasuk pada saat Pandemi *Covid-19* seperti saat ini yang notabennya harus melakukan pembelajaran *daring*.

“Sulit mbak kalau kita bicara tentang motivasi belajar siswa karena motivasi itu muncul dari setiap individu itu sendiri tapi kalau saya memperlakukan siswa itu seperti anak saya sendiri mbak, jadi ya saya beri dukungan seperti saya mendukung anak saya sendiri meskipun hanya melalui perantara *gadget* saya wa pribadi mbak saya bilang “ayo leee, jangan lupa belajar biar nanti naik kelas biar ibu bapaknya tidak rugi sudah menyekolahkan kalian disini” seperti itu..”⁶⁶

Penjelasan Ibu Tri dapat kita ketahui bahwa untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa sangat sulit kecuali ada kemauan dari siswa itu sendiri. Ibu Tri memberikan cara yang biasanya ia lakukan untuk mengurangi dampak negatif *gadget* dalam meningkatkan motivasi belajar adalah memperlakukan siswa seperti anak sendiri dimana Ibu Tri sebagai seorang guru juga merupakan ibu kedua bagi siswa jadi Ibu Tri selalu mendukung siswa dengan mengirim pesan memberikan semangat untuk belajar, mengingatkan siswa tentang kedua orang tuanya bagaimana mereka banting tulang bekerja untuk menyekolahkan anaknya, agar siswa tersebut memiliki kemauan yang tumbuh dari dalam dirinya sendiri untuk termotivasi dalam belajar.

⁶⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03W/27-II/2021.

“Solusinya agar siswa itu motivasinya meningkat dengan diberi semangat setiap masuk pelajaran mbak, saya kasih tau kalau nilainya bagus ataupun belum bagus maka kalau siswa pengen nilainya tetap, paling enggak tidak turun, maka saya beri tahu agar lebih fokus dalam mengerjakan, lebih fokus dalam belajar, dan jangan lupa untuk mengingatkan siswa tentang cita-cita dan masa depannya. Agar mereka terpacu dan termotivasi untuk belajar lagi.”⁶⁷

Menurut Ibu Sri Harini cara mengurangi dampak negatif *gadget* dalam meningkatkan motivasi belajar adalah dengan memberikan kata-kata semangat di jam pelajaran yang ia ampu. Diberitahu nilainya agar mereka terpacu baik atau belum baik nilainya siswa diharapkan tetap bisa fokus dalam belajar dan mengerjakan soal. Selain itu siswa diingatkan tentang cita-cita yang ia inginkan dan masa depan yang ingin diraih agar siswa memiliki semangat motivasi belajar.

Seminggu sekali setiap hari sabtu siswa kelas VII dijadwalkan untuk masuk ke sekolah, melakukan pembelajaran dan evaluasi tatap muka antara guru dan siswa agar setiap guru bisa memberikan semangat motivasi belajar secara berkelanjutan. Guru tetap mengusahakan bisa bertemu dengan siswanya. Ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru agar semangat siswanya tidak hilang begitu saja, meskipun didalamnya hanya mengumpulkan tugas dan pulang untuk bergantian dengan siswa yang lain, guru tetap bisa memberikan dorongan secara langsung bukan melalui virtual lagi, karena dari guru juga menginginkan kegiatan tatap muka sesuai dengan protokol kesehatan dan siswanya sehat serta memiliki semangat motivasi belajar yang tinggi

⁶⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/23-II/2021.

4. Data Tentang Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Melalui Penggunaan *Gadget* Pada Masa Pandemi *Covid-19* Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021

Guru memiliki tugas sangat ekstra pada situasi saat ini, gurulah garda terdepan dalam dunia pendidikan. Tak dapat dipungkiri pada masa Pandemi *Covid-19* guru harus benar-benar bermain cantik dengan *gadget*nya. Guru harus mengurangi dampak negatif *gadget* yang begitu banyak.

“*gadget* itu kan sesuatu yang sangat asik jika tidak digunakan untuk belajar, hal ini harus kita balik mbak, jadi kita harus membuat belajar tersebut menjadi asik meskipun melalui *gadget*. Guru harus benar-benar kreatif dalam memberikan materi pelajaran dan tugasnya dengan cara guru harus komunikatif di *group* kelas, gemar menyapa siswanya terlebih dahulu, memberikan materi yang menarik seperti memberikan video pembelajaran yang disukai siswa, materinya dirangkum sebaik mungkin, Karena kita sudah memberikan yang terbaik untuk pembelajaran orang tua harus memperhatikan, menanyakan tugas siswa secara rutin.”⁶⁸

Penjelasan Ibu Tri dapat kita ketahui cara untuk mengurangi dampak negatif *gadget* dalam meningkatkan hasil belajar adalah kolaborasi yang baik antara guru dan orang tua siswa. Guru yang berada di sekolah memberikan tugas yang baik, menarik, serta komunikatif terhadap siswa harus diimbangi dengan orang tua yang rajin bertanya kepada siswa tentang tugasnya. Siswa yang belajar dirumah hendaklah tidak lepas dari pantauan orang tua, karena jika tidak diawasi siswa pasti akan lupa dengan tugas utamanya yaitu belajar dan akan bermain hal lain yang ada di *gadget*.

“ya masuk sekolah lagi seperti dulu mbak, anak kalau belajar dirumah susah untuk mengontrol apalagi orang tua yang tidak setiap hari selalu di rumah kan. Atau bisa juga si anak ini diberikan les disaat jam sekolah seperti biasanya, menurut saya hal ini lebih

⁶⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/27-II/2021.

efektif dan anak bisa mengurangi waktu untuk bermain *gadget*. Dan jika pembelajaran itu menggunakan *gadget* pun siswa pasti ada yang mengawasi.”

Menurut Ibu Titis cara mengurangi dampak negatif *gadget* dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan masuk sekolah kembali seperti sebelum adanya *covid-19*. Hal ini lebih efisien karena kegiatan siswa yang sudah pasti dilakukan di sekolah tanpa *gadget* dan sesampainya di rumah siswa dituntut untuk mengerjakan tugas dari guru. Kegiatan ini dirasa dapat mengontrol penggunaan *gadget* siswa.

Selain untuk mengurangi dampak negatif *gadget* dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu bisa diikutsertakan kegiatan les privat. Les privat juga merupakan suatu kegiatan yang positif bagi siswa dan hal ini bisa digunakan untuk mengurangi intensitas penggunaan *gadget*, Tetapi kegiatan les ini membutuhkan biaya sehingga tidak semua orang tua mampu untuk melakukan kegiatan tersebut. Siswa yang mengikuti les dapat terpacu oleh teman lesnya dan memperbaiki hasil belajarnya.

“kalau saya biasanya melakukan hal positif dan membuat jadwal untuk keseharian saya kak, misalnya pagi bangun jam 05.30 membantu orang tua membersihkan rumah, habis itu mantau hp soalnya mau sekolah, lihat *group* kalau guru memberikan tugas ya dikerjakan dulu, kalau hanya diberi materi saja ya Alhamdulillah. Setelah itu saya main ketemu teman biar main hpnya agak berkurang. Ya gitu kak pokoknya gk main hp terus soalnya sama ibu juga sering diomelin kalau main hp aja.”⁶⁹

⁶⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 05/W/06-III/2021.

Siti Ferdiansiswa kelas VII E melakukan hal-hal positif dalam kesehariannya untuk mengurangi bermain *gadget*. Kegiatan yang positif dapat mengalihkan perhatian kita dari *gadget*. Selain itu hal ini juga membuat kita lebih baik dalam bersosialisasi dengan masyarakat sekitar, lebih banyak teman, dan tidak terbawa dengan budaya *pubbing*.

Cara yang paling tepat mengurangi dampak dari penggunaan *gadget* dimulai dari kemauan diri kita sendiri karena hal itulah yang paling besar pengaruhnya terhadap apa yang kita lakukan. Selain itu dengan siswa masuk sekolah secara bergantian dan siswa kelas VII terjadwal setiap hari sabtu, pembelajaran *luring* di tengah pandemi *covid-19* ini bisa digunakan guru untuk mengontrol hasil belajar siswa, saat masuk di kelas guru akan mengetahui hasil belajar siswa menurun atau meningkat hal ini dapat dimanfaatkan guru untuk memberikan kuis, video pembelajaran secara langsung, dan menambahkan kegiatan-kegiatan yang dapat memicu naiknya pemahaman siswa dan akan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan tentunya akan berpengaruh positif bagi hasil belajarnya. Selain *gadget* hal yang bisa mengubah hasil belajar siswa yakni cara mengajar guru, media yang digunakan guru dalam mengajar, lingkungan siswa belajar baik dirumah maupun di sekolah, dan keadaan psikis siswa itu sendiri.

BAB V PEMBAHASAN

A. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPSTerpaduSiswa Kelas VIIPada Masa Pandemi *Covid-19*Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021

Gadget merupakan alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.⁷⁰*Gadget* memiliki cakupan yang luas, tidak dapat dipungkiri bahwa *gadget* memiliki sisi negatif.

Menurut Osa Kurniawan *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru dan memberikan banyak kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis bagi penggunanya.⁷¹

Menurut Rayner, “Istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.” Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari, *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.⁷²

⁷⁰Winarno Wing, *Panduan Penggunaan Gadget* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 24.

⁷¹Chusna Rohmah Oktia, “Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta,” *Jurnal Sains Dan Seni ITS* 6, no. 1 (2017): 51–66, <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>

⁷²M.Pd. Aisyah Anggraeni dan Hendrizal, S.IP., “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma,” *Jurnal PPKN & Hukum* 13, no. Sosial (2018): 66.

Gadget sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Mlarak. Jika dihubungkan dengan situasi saat ini (pandemi *covid-19*) metode pembelajaran yang efektif digunakan yaitu dengan metode *daring*. Guru menggunakan media *whatsapp group* karena aplikasi tersebut dirasa sangat cocok dalam menunjang pembelajaran siswa. *Gadget* diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari termasuk juga dalam bidang pendidikan dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* seperti :

- a. Memudahkan siswa dalam mengasah kreativitas dan kecerdasannya.
- b. Siswa tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar dan menulis di buku atau kertas.
- c. Siswa juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena bisa belajar sambil bermain.
- d. kemampuan berimajinasi siswa juga semakin terasah.⁷³

Proses pembelajaran *daring* juga memberikan dampak positif terhadap siswa SMP Negeri 1 Mlarak, hal itu diungkapkan oleh Ibu Sri Harini, S.Pd, siswa diberi tugas melalui *whatsapp group* dan siswa dapat menyelesaikannya dengan kreatifitas masing-masing.⁷⁴ Siswa lebih peduli terhadap tugasnya, siswa memiliki tanggung jawab yang tinggi dalam penyelesaian tugas yang

⁷³Nurul Novitasari, Wahyu dan Khotimah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal PAUD Teratai* 05 (2013): 2.

⁷⁴Lihat Transkrip Wawancara Nomor 04/W/02-III/2021.

diberikan guru, siswa memiliki kesadaran jika diberikan tugas salah satunya tugas untuk membaca materi.⁷⁵

Dampak positif selanjutnya menurut Ibu Tri Susilowati, S.Pd, siswa mengumpulkan tugas tepat waktu, saat diberi tugas siswa dapat dengan mudah mencari informasi dari internet, siswa memiliki respon yang baik terhadap mata pelajaran IPS Terpadu, dibuktikan dengan siswa mencari pengetahuan sendiri saat mendapatkan materi yang belum dipahami.⁷⁶

Penggunaan *gadget* juga menimbulkan dampak negatif. Dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu :

- a. Mengganggu kesehatan.
- b. Mengganggu perkembangan siswa.
- c. Mempengaruhi perilaku siswa.⁷⁷

Proses pembelajaran *daring* juga menimbulkan dampak negatif bagi siswa SMP Negeri 1 Mlarak ungkapan dari Ibu Titis Ratriandari, S.Pd, siswa lebih suka bermain *game online* daripada belajar, penggunaan *gadget* juga tidak baik untuk kesehatan, Ibu Titis Ratriandari, S.Pd mengatakan saat beliau menggunakan *gadget* matanya terasa perih, kepala pusing, dan tangannya menjadi mati rasa.⁷⁸

Dampak negatif yang lain diungkapkan oleh Ibu Sri Harini, S.Pd menurut beliau siswa lebih suka bermain *tik-tok*, saat diberikan tugas siswa tidak

⁷⁵Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/23-II/2021.

⁷⁶Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/27-II/2021.

⁷⁷Aisyah Anggraeni dan Hendrizal, S.IP., "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma," 68.

⁷⁸Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/20-II/2021.

mengumpulkan sesuai dengan waktu yang disepakati, pendidikan karakter siswa yang memprihatinkan.⁷⁹

Selanjutnya dampak negatif menurut Ibu Tri Susilowati, S.Pd tidak jauh berbeda dari pendapat Ibu Titis Ratriandari, S.Pd bahwasannya siswa lebih gemar bermain *game online*, di *whatsapp group* siswa tidak aktif merespon pesan dari guru, siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti absen saja.

Gadget selalu menjadi bagian dari sistem pembelajaran yang penting pada masa sekarang, sebuah alat kecil yang didalamnya terdapat banyak sekali manfaat dan digunakan bagi kepentingan banyak pihak termasuk dalam lingkup sekolah. *Gadget* selalu memiliki fitur terbaru yang semakin memudahkan. Berbagai kegiatan bisa kita lakukan lewat *gadget* dan menjadikan benda kecil ini memiliki banyak sekali manfaat diantaranya memudahkan pembelajaran siswa di masa pandemi *covid-19*, siswa lebih hemat karena penggunaan buku berkurang, siswa juga bisa belajar sambil bermain.

Sangat disayangkan disamping dampak positif yang diberikan, *gadget* juga memiliki dampak negatif yang tidak boleh diabaikan begitu saja. Diantaranya, kesehatan siswa terganggu seperti penjelasan Ibu Titis Ratriandari, S.Pd yang mengatakan siswa dan guru bisa sakit mata setelah lama menggunakan *gadget*, siswa lebih suka bermain dengan *gadgetnya* daripada belajar.

⁷⁹Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/27-II/2021.

Dampak negatif lain yang timbul dari penggunaan *gadget* saat pembelajaran *daring* yaitu siswa gemar bermain sosial media, siswa tidak bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, karakter siswa yang menurun, siswa lebih suka bermain *game online*, dan siswa tidak aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui aplikasi *whatsapp group*.

Guru dan orang tua berkolaborasi memberikan batasan kepada siswa penggunaan *gadget* setiap harinya, mengajarkan siswa tentang pentingnya menahan diri untuk menghindari kecanduan *gadget* dan guru serta orang tua memberikan contoh yang baik, menerapkan kedisiplinan menggunakan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab.

B. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Melalui Penggunaan Gadget Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu belajar.⁸⁰ Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk mengarahkan seseorang agar ia terdorong untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu.

⁸⁰Pratama, Firman, dan Neviyarni, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar," 83.

Hakim mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.⁸¹

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar terdiri dari dua faktor. *pertama*, faktor internal yaitu faktor yang terdapat dari dalam diri siswa, seperti cita-cita dan aspirasi, kemampuan siswa, kondisi siswa, dan keadaan psikologis peserta didik (bakat, intelegensi, sikap, presepsi, minat, dan unsur dinamis dalam pembelajaran).

Kedua, faktor eksternal atau faktor dari luar peserta didik yang ikut berperan dalam mempengaruhi motivasi belajar diantaranya kondisi lingkungan belajar, lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial keluarga, lingkungan non sosial.⁸²

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh keinginan untuk mendapatkan prestasi dan hasil belajar sebaik mungkin. Akan tetapi mirisnya siswa di masa pandemi *COVID-19* saat ini kurang termotivasi untuk belajar, strategi yang dilakukan Ibu Sri Harini, S.Pd dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu memberikan semangat saat masuk pelajaran, mengingatkan siswa tentang cita-cita dan masa depannya.⁸³

⁸¹Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," 74.

⁸²and Larasati A. Cahyani, I. D. Listiana, S. Puteri, "Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19," *Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19* 3, no. 01 (2020): 128.

⁸³Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/23-II/2021.

Hal diatas juga sejalan dengan yang dilakukan oleh Ibu Tri Susilowati, S.Pd yaitu menganggap siswa seperti anaknya sendiri karena motivasi muncul dari setiap individu, dengan guru menganggap siswa seperti anaknya sendiri, siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, siswa dapat diingatkan kembali dengan perjuangan orang tua yang membiayai siswa untuk bersekolah.⁸⁴

Ada strategi yang dilakukan Ibu Tri Susilowati, S.Pd untuk meningkatkan motivasi belajar siswa seperti jika siswa tidak mengerjakan tugas oleh baliu, siswa tersebut malah disanjung-sanjung agar sungkan dan motivasi belajarnya meningkat.⁸⁵

Motivasi belajar merupakan salah satu hal yang tidak boleh lepas dari seorang siswa karena motivasi belajar itulah yang nanti akan mempengaruhi bagaimana siswa berkembang. Motivasi bisa datang dari dalam diri siswa itu sendiri ataupun dari luar kehendak siswa. guru menjadi satu faktor eksternal yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa di sekolah. Jika motivasi belajar siswa baik maka besar kemungkinan pembelajaran yang diikuti siswa dapat berhasil dengan baik. Siswa yang menginginkan suatu prestasi yang baik pasti akan berusaha mendapatkan hal tersebut, sehingga siswa akan terdorong untuk melakukan tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Upaya yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memberikan dorongan dan kata-kata positif kepada siswa, tidak lupa untuk aktif di *whatsapp group* pada saat pembelajaran maupun diluar

⁸⁴Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/27-II/2021.

⁸⁵Lihat Transkrip Wawancara Nomor 05/W/06-III/2021.

jam pelajaran, mengingatkan siswa tentang tujuannya bersekolah, dan cita-cita apa yang ingin diraih siswa. meskipun guru bukan merupakan faktor utama yang menjadikan siswa termotivasi tetapi guru tidak pernah membiarkan siswanya gagal, dari sinilah guru berperan penting dalam pencapaian siswa. apabila guru menemui siswa yang bandel maka guru memiliki cara tersendiri agar siswa tersebut mau untuk belajar kembali seperti siswa yang tidak mau mengumpulkan tugas oleh guru akan lebih diperhatikan malah guru akan memuji siswa tersebut sampai siswa itu merasa malu dan akan mengikuti pelajaran serta mengumpulkan tugas dengan sendirinya.

C. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII Melalui Penggunaan *Gadegt* Pada Masa PandemiCovid-19 Di SMP Negeri 1 Mlarak Tahun Ajaran 2020/2021

Hasil belajar merupakan penilaian diri dari siswa, dan merupakan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur oleh prestasi yang didapat oleh siswa sebagai hasil daripada pengalaman belajar.⁸⁶ Hasil belajar siswa merupakan pembuktian yang dilakukan oleh siswa dengan bukti nilai yang diperoleh.

Purwanto mengartikan hasil sebagai sebuah perolehan yang didapatkan karena suatu aktivitas yang dilakukan atau perubahan input secara fungsional karena suatu proses. Sedangkan belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk

⁸⁶Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 129, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

mendapatkan perubahan tingkah laku . perubahan tingkah laku itu yang disebut dengan hasil belajar.⁸⁷

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh lima faktor yaitu (1) bakat belajar, (2) waktu yang tersedia untuk belajar, (3) kemampuan individu, (4) kualitas pengajaran, (5) lingkungan. Sedangkan Bloom membagi hasil belajar menjadi kawasan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kawasan kognitif berkenaan dengan ingatan atau pengetahuan dan kemampuan intelektual serta keterampilan-keterampilan. Kawasan afektif menggambarkan sikap-sikap, minat dan nilai serta pengembangan pengertian atau pengetahuan dan penyesuaian diri yang memadai. Kawasan psikomotor adalah kemampuan-kemampuan menggiatkan dan mengkoordinasikan gerak.⁸⁸

Selanjutnya upaya Ibu Sri Harini, S.Pd dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu memberikan himbauan kepada wali siswa agar memberikan pembatasan waktu bermain *gadget*, selain itu, jika siswa berkali-kali tidak mengumpulkan tugas maka guru mata pelajaran melaporkan kepada wali kelas dan wali kelas mendatangi siswa ke rumahnya untuk mengerjakan soal *print out* yang dibawa oleh guru saat itu juga.⁸⁹

Upaya yang dilakukan Ibu Tri Susilowati, S.Pd dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu guru harus kreatif dalam memberikan materi pelajaran dan tugas yang diberikan kepada siswa dibuat semenarik mungkin, guru harus

⁸⁷purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 44.

⁸⁸Witri Lestari, "Pengaruh Kemampuan Awal Matematika Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Analisa* 3, no. 1 (2017): 77, <https://doi.org/10.15575/ja.v3i1.1499>.

⁸⁹Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/23-II/2021.

komunikatif dalam *whatsapp group* kelas, guru gemar menyapa siswanya terlebih dahulu, memberikan video pembelajaran yang menarik seperti video animasi agar siswa tidak bosan dan semangat untuk mengikuti pelajaran, guru juga menghimbau orang tua harus memberikan pengawasan dari rumah dengan menanyakan secara berkelanjutan tugas yang diperoleh siswa setiap hari.⁹⁰

Hasil belajar yang baik tidak lepas dari peran seorang guru yang baik pula. Setiap siswa pasti memiliki hasil belajar entah baik ataupun buruk. Siswa yang memiliki hasil belajar positif akan menunjukkan perubahan tingkah laku yang baik, inilah yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar tidak hanya tentang kognitif saja tetapi segala hal yang menunjukkan hal positif bisa berupa ingatan, pengetahuan, intelektual, keterampilan, sikap, serta ingatan juga merupakan bentuk dari hasil belajar.

Tidak mengherankan jika hasil belajar akan sulit untuk dicapai oleh siswa tanpa adanya dorongan dari luar diri siswa. disini peran guru dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa juga sangat berpengaruh mulai dari guru menyiapkan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami, guru membuat video animasi yang menarik untuk siswa agar siswa paham, guru yang komunikatif juga ,menjadi kunci bagi tercapainya hasil belajar siswa. guru harus aktif dalam kondisi apapun terutama pada pembelajaran *darling* seperti saat ini, guru juga mengajak kolaborasi wali murid untuk selalu memantau kegiatan dan tugas siswa agar siswa bisa meraih hasil belajar yang

⁹⁰Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/27-II/2021

baik. Hasil belajar yang baik nantinya juga akan dirasakan sendiri manfaatnya oleh siswa.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan hasil temuan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

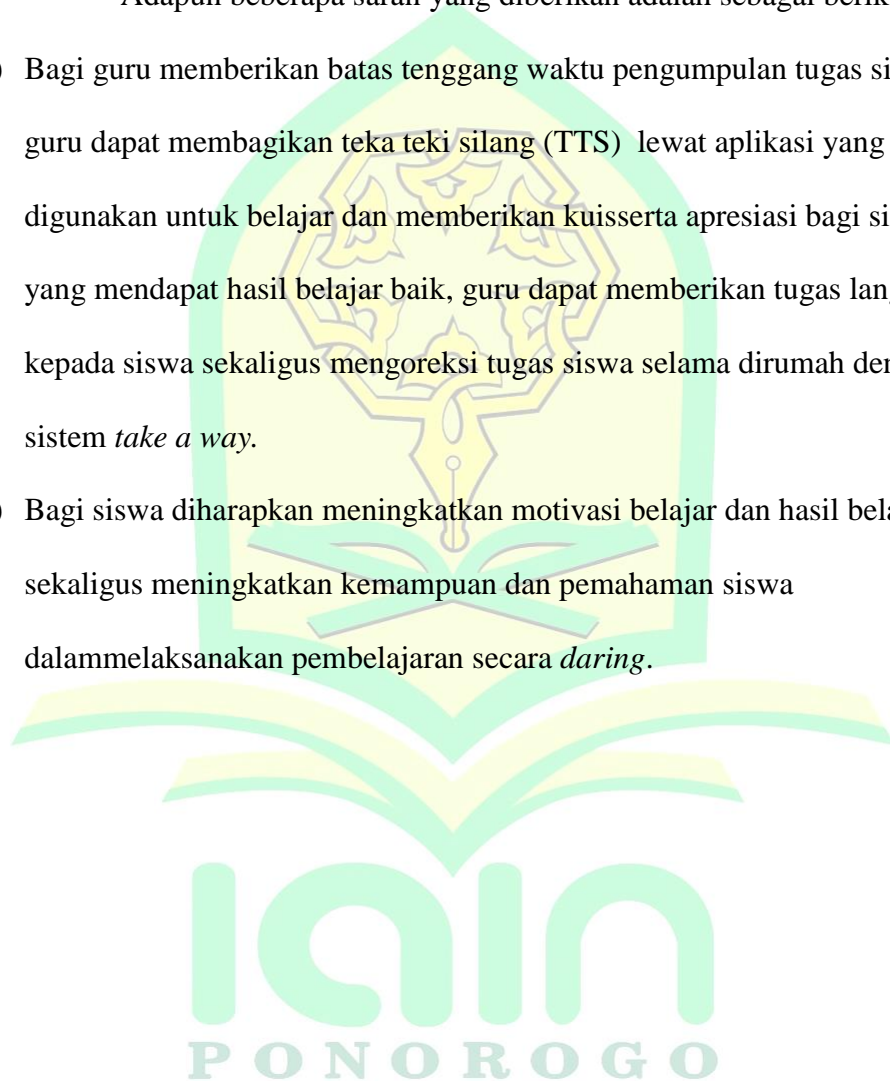
1. Dampak negatif penggunaan *gadget* siswa lebih suka bermain *game*, media sosial, dan aplikasi lain yang ada di *gadget* serta melupakan belajar. Seringnya bermain *gadget* membuat kesehatan mata siswa terganggu, siswa kurang termotivasi untuk belajar, siswa tidak mengumpulkan tugas sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, siswa cenderung pasif saat dilakukan pembelajaran *daring* melalui *whatsapp group*.
2. Peningkatan motivasi belajar siswa melalui *gadget* seperti, membangun kepercayaan diri siswa, guru memberikan dorongan kepada siswa dengan mengingatkan kembali tentang tujuan awalnya bersekolah serta cita-cita yang siswa impikan. Guru tidak henti-hentinya mengingatkan siswa tentang usaha orang tua dalam bekerja membiayai sekolahnya, sehingga motivasi siswa itu muncul dari diri siswa itu sendiri.
3. *Gadget* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, guru memberikan materi dan tugas menarik kepada siswa, serta memiliki komunikasi yang baik dalam penyampaian pembelajaran *daring*, pengawasan orang tua dari rumah juga sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Cara mengajar guru baik *daring* ataupun *luring* tidak monoton, guru

menggunakan media whatsapp group selama musim pandemicovid-19, lingkungan belajar siswa yang mendukung berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, dan keadaan psikis siswa itu sendiri.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi guru memberikan batas tenggang waktu pengumpulan tugas siswa, guru dapat membagikan teka teki silang (TTS) lewat aplikasi yang digunakan untuk belajar dan memberikan kuisserta apresiasi bagi siswa yang mendapat hasil belajar baik, guru dapat memberikan tugas langsung kepada siswa sekaligus mengoreksi tugas siswa selama dirumah dengan sistem *take a way*.
- 2) Bagi siswa diharapkan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar, sekaligus meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara *daring*.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Cahyani, I. D. Listiana, S. Puteri, and Larasati. "Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran *Daring* Di Masa Pandemi *Covid-19*." *Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19* 3, no. 01 (2020): 123–40.
- Aisyah Anggraeni dan Hendrizal, S.IP., M.Pd. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma." *Jurnal PPKN & Hukum* 13, no. Sosial (2018): 64–76.
- Aji, SH. dan Suparwoto. "Pengembangan Media Belajar Mandiri Berbasis Aplikasi WhatsApp Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Kelas XI SMA N 1 Purwokerto." *Jurnal Pendidikan Fisika* 7 (2018).
- Darsono Max. *Belajar Dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang, 2000.
- Dewanti, dkk. "Hubungan Ketrampilan Sosial Dan Penggunaan *Gadget* Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang." *Kajian Bimbingan Dan Konseling* 1 (2016).
- Im, Pustikayasa. "Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*. 10 (2019).
- Indaryani & Suliworo, Dwi. "Dampak Pemanfaatan WhatsApp Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Fisika." *Quantum: Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 2018.
- Iswindharmanjaya, Derry. *Bila Si Kecil Bermain Gadget, Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor – Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia, 2014.
- Lestari, Witri. "Pengaruh Kemampuan Awal Matematika Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Analisa* 3, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.15575/ja.v3i1.1499>.
- Novitasari, Wahyu dan Khotimah, Nurul. "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal PAUD Teratai* 05 (2013).
- Nurlinda, dkk. "Analisa Pemanfaatan E-Learning Untuk Proses Pembelajaran." *E-Jurnal Teknik Informatika* 13 (n.d.): 1–8.
- Oktia, Chusna Rohmah. "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta." *Jurnal Sains Dan Seni ITS* 6, no. 1 (2017): 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go>

.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1.

purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

Rozalia, F.M. “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan*.” 5 (2017).

Sukarno, Z.A., and P. Hardinto. “Pengaruh Penggunaan *Gadget*, Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Iis Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Kepanjen.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 11, no. 1 (2018).

Wing, Winarno. *Panduan Penggunaan Gadget*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

