

**KEBIJAKAN SEKOLAH TERHADAP PENGGUNAAN GADGET**

**DALAM PEMBELAJARAN IPS TERPADU**

**(Studi Kasus Siswa Kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo)**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**DIAH NURIL AZIZAH**

**NIM: 211417061**

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

**PONOROGO**

**PONOROGO**

**2021**

## ABSTRAK

**Diah Nuril Azizah, Diah.** 2021. *Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Ips Terpadu (Studi Kasus Siswa Kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo)*. **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Dr. Syafiq Humaisi, M.pd.

**Kata Kunci:** Kebijakan Sekolah, Gadget, Penggunaan Gadget di Sekolah, Pembelajaran Ips Terpadu.

Rumusan masalah dalam penelitian ini membahas dua masalah, yang pertama yaitu menyinggung tentang penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Kemudian yang kedua tentang implementasi kebijakan sekolah dalam penggunaan *gadget* di SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo dan untuk mengetahui implementasi kebijakan sekolah dalam penggunaan *gadget* di SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Sesuai dengan judul penelitian, maka manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget ketika digunakan dalam pembelajaran ips terpadu dan juga untuk mengetahui bagaimana implementasi atau penerapan penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yang mana data yang dikumpulkan itu berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka seperti halnya penelitian kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis induktif dan jenis penelitiannya adalah jenis studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan juga dokumentasi. Teknik pengecekan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman dengan menggunakan langkah-langkah mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) penggunaan gadget di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo dalam pembelajaran ips terpadu berfungsi sebagai fasilitas pembelajaran dalam ips terpadu selain buku. Dalam penggunaannya gadget digunakan untuk pengerjaan soal, mencari materi yang belum difahami dan mencari materi ips terpadu yang tidak ada dibuku ataupun yang belum dijelaskan oleh guru, atau yang memang sudah dijelaskan namun siswa belum memahami. (2) kemudian implementasi atau penerapan penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo yaitu pada saat jam istirahat gadget boleh digunakan namun dengan pengawasan dari guru dan juga gadget boleh digunakan untuk pembelajaran dalam kelas yang membutuhkan gadget dan atas kontruksi dari guru. Jadi intinya dalam penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini diperbolehkan namun penggunaannya dibatasi dan diawasi oleh guru agar siswa tidak melulu bermain gadget.

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Diah Nuril Azizah

NIM : 211417061

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran  
IPS Terpadu (Studi Kasus di Kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo)

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing

Ponorogo, 27 April 2021

  
Dr. M. Syaif Humaisi, M.Pd.

NIP: 198204072009011011

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri

Ponorogo



Dr. M. Syaif Humaisi, M.Pd.

198204072009011011



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**  
**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Diah Nuril Azizah  
NIM : 211417061  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul : Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran IPS Terpadu (Studi Kasus di Kelas VII C SMP Ma'arif I Ponorogo)

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

Hari : Rabu  
Tanggal : 19 Mei 2021

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

Hari : Jumat  
Tanggal : 28 Mei 2021

Ponorogo, 28 Mei 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



*[Signature]*  
**Dr. Dr. Moh. Munir, Lc., M.Ag**

NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Dr. Evi Muafiah, M.Ag ( *[Signature]* )
2. Penguji I : Prof. Dr. S. Maryam Yusuf, M.Ag ( *[Signature]* )
3. Penguji II : Dr. M. Syafiq Humaisi, M.Pd ( *[Signature]* )

### **SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Diah Nuril Azizah  
NIM : 211417061  
Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran IPS Terpadu (Studi Kasus Siswa Kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo).

Menyatakan bahwa naskah skripsi/thesis yang telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [ethesis.iainponorogo.ac.id](http://ethesis.iainponorogo.ac.id) adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 1 Juni 2021

  
**DIAH NURIL AZIZAH**  
NIM. 211417061



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Nuril Azizah

NIM : 211417061

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul : Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran  
IPS Terpadu (Studi Kasus Siswa Kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo)

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis orang lain kecuali dengan acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim.

Ponorogo, 26 April 2021



Diah Nuril Azizah

## DAFTAR ISI

### HALAMAN SAMPUL

### HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERSETUJUAN ..... 7

HALAMAN PENGESAHAN ..... iii

PERSEMBAHAN ..... iv

MOTTO ..... v

ABSTRAK ..... vi

KATA PENGANTAR ..... 7

DAFTAR ISI ..... x

DAFTAR GAMBAR ..... xii

DAFTAR LAMPIRAN ..... xiii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah ..... 1

B. Fokus Penelitian ..... 6

C. Rumusan Masalah ..... 6

D. Tujuan Penelitian ..... 7

E. Manfaat penelitian ..... 7

F. Sistematika pembahasan ..... 8

## **BAB II: TELAHAH HASIL PENELITIAN ATAU KAJIAN TEORI**

### **A. KEBIJAKAN SEKOLAH**

1. Pengertian Kebijakan Sekolah ..... 15
2. Kebijakan Sekolah Dalam Pnggunaan Gadget ..... 17

### **B. GADGET**

1. Pengertian Gadget ..... 21
2. Jenis Gadget ..... 24
3. Fungsi Gadget ..... 25
4. Dampak Manfaat dan Mudhorot Penggunaan Gadget ..... 26

### **C. PEMBELAJARAN IPS TERPADU**

## **BAB III: METODE PENELITIAN**

- A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian ..... 33
- B. Kehadiran Peneliti ..... 33
- C. Lokasi Penelitian ..... 34
- D. Data Dan Sumber Data ..... 34
- E. Teknik Pengumpulan Data ..... 35
- F. Teknik Analisis Data ..... 39
- G. Pengecekan Keabsahan Data ..... 41
- H. Tahapan-Tahapan Penelitian ..... 43

## **BAB IV: TEMUAN PENELITIAN**

- A. Deskripsi Data Umum ..... 44
- B. Deskripsi Data Khusus ..... 49



**BAB V: PEMBAHASAN**

A. Analisis Penggunaan Gadget di Kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo Dalam Pembelajaran IPS Terpadu ..... 63

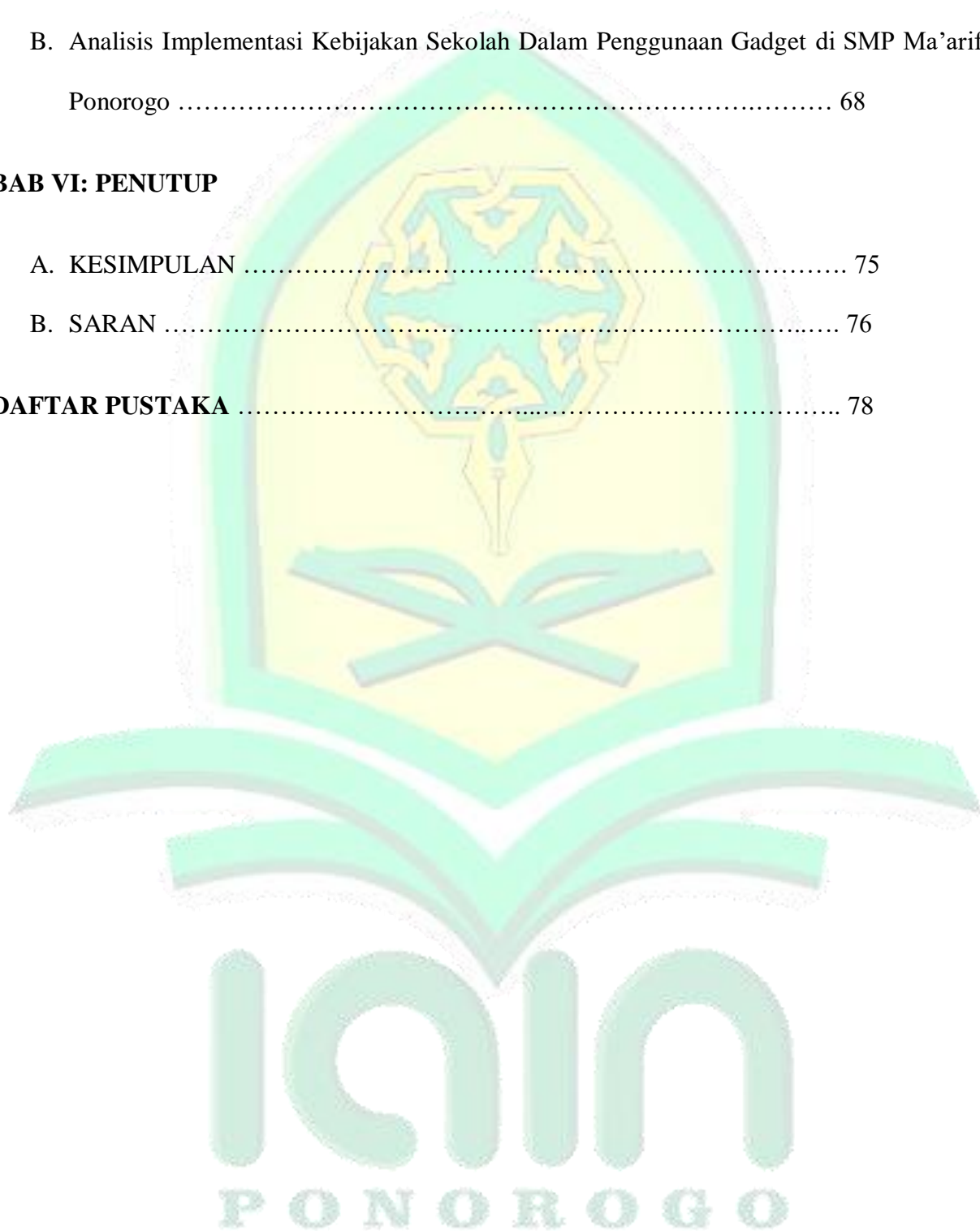
B. Analisis Implementasi Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo ..... 68

**BAB VI: PENUTUP**

A. KESIMPULAN ..... 75

B. SARAN ..... 76

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 78



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Guru dalam dunia pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas atau di ruang praktek. Sehubungan dengan tugas ini, guru hendaknya selalu memikirkan tentang bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, di antaranya dengan membuat perencanaan pembelajaran dengan seksama dan menyiapkan sejumlah perangkat pembelajaran yang tepat guna.<sup>1</sup>

Penggunaan media pembelajaran berupa teknologi dalam hal ini sangatlah penting sebagai penunjang proses pembelajaran, mengacu pada UU nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan negara. Dalam penunjang sisdiknas tersebut dibutuhkan alat atau media pembelajaran, media tersebut bisa berupa teknologi. Teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan bisa berupa laptop, proyektor, dan gadget<sup>2</sup>.

Menurut Mardhi *smartphone* atau gadget dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi. Siswa dapat mengakses berbagai informasi *edukasi* dalam menggunakan gadget, seperti digunakan untuk

---

<sup>1</sup> Muhammad Nuhman Mahfud, et al., "Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif," *Jurnal Seminar nasional pendidikan*, 2018, 58.

<sup>2</sup> Agung Rimba Kurniawan, et al., "kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah Dasar," *Jurnal Tunas Pendidikan*, 1 (Oktober, 2019), 73.

mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit terutama dalam penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS terpadu.<sup>3</sup>

Berdasarkan pengalaman yang diketahui oleh peneliti sendiri, penggunaan gadget di sekolah bukan suatu hal yang biasa. Kebanyakan suatu lembaga sekolah tidak memperbolehkan siswanya untuk menggunakan gadget di sekolah. Contohnya pada sekolah Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah Al-hadi Padangan Bojonegoro, Madrasah Tsanawiyah dan Aliyah Abu Dzarrin Dander Bojonegoro, SMPN 1 Jenangan Ponorogo, dan sekolah lainnya yang tidak memperbolehkan siswanya membawa bahkan menggunakan gadget di sekolah.

SMP 1 Ma'arif Ponorogo merupakan salah satu dari sekolah-sekolah lainnya di Indonesia yang memperbolehkan siswanya untuk menggunakan dan membawa gadget di sekolah. Namun dalam penggunaannya berdasarkan observasi pada magang 1 yang telah dilakukan oleh peneliti pada tahun 2019 di SMP 1 Ma'arif Ponorogo, ada pembatasan dalam penggunaannya. Beberapa jenis pembatasan yang diterapkan yaitu dalam penggunaan *gadget* atau *smartphone*, siswa hanya diperbolehkan mengoperasikannya sesuai dengan perintah guru pada saat pembelajaran. Hal itu jika sangat dibutuhkan kalau tidak dibutuhkan *gadget* tidak boleh digunakan di dalam kelas apalagi saat pembelajaran. Alasan SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini diperbolehkan membawa gadget adalah salah satu fungsi utamanya untuk sarana komunikasi, baik itu antar siswa dengan orang tua, siswa dengan guru, ataupun siswa dengan siswa. Namun seiring berjalannya waktu penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini juga berfungsi untuk media pembelajaran, untuk pengerjaan soal, dan untuk pembelajaran lainnya yang membutuhkan gadget.

Secara umum manfaat *gadget* dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar

---

<sup>3</sup> Dian Kurniawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1 (April, 2020), 80.

yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya *gadget* penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa. Dengan bantuan *gadget*, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dimanapun keberadaannya. *Gadget* juga memiliki manfaat yaitu proses belajar mengajar yang akan berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas.<sup>4</sup>

Kebijakan sekolah terkait penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah yang diterapkan di SMP Ma'arif 1 Ponorogo merupakan hal yang baru bagi peneliti sendiri, karena kebanyakan sekolah yang dijumpai oleh peneliti itu tidak diperbolehkan membawa handphone. Sehingga menurut peneliti masalah ini sangat menarik untuk dibahas. Kebijakan sekolah yang memperbolehkan siswanya menggunakan *gadget* sangat membantu dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS terpadu.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa *gadget* di lingkungan sekolah sangat perlu mengingat beberapa pertimbangan baik positif maupun negatif. Pada dampak positif penggunaan *gadget* dalam pembelajaran adalah akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. *Gadget* juga dianggap sebagai teman saat ini bagi masyarakat khususnya siswa di lingkungan sekolah, *gadget* dilibatkan dalam pembelajaran. Maka diharapkan dapat memotivasi siswa dalam memperoleh bahan ajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* di sekolah, dapat membuat siswa enggan belajar dengan menggunakan buku dan tidak jarang disalah gunakan penggunaannya. Dengan demikian dampak ini perlu diperhatikan dan diperkenalkan oleh semua pihak kepada

---

<sup>4</sup> Muhammad Nuhman Mahfud, et al., "Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif," *Seminar Nasional Pendidikan*, 2018, 58.



siswa, sehingga siswa dapat mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

Menurut penelitian Sidiq Luhur Pambudi dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa fungsi *gadget* menurut siswa IIS SMAN 22 Jakarta Subjek dibagi menjadi tiga kategori, kategori pertama adalah siswa kelas XII IIS berjumlah 1 orang. Kategori kedua adalah siswa kelas XI IIS berjumlah 5 orang dan kategori ketiga adalah siswa kelas X IIS berjumlah 2 orang.<sup>5</sup> Selain itu, subyek tambahan dalam penelitian ini adalah guru SMAN 22 Jakarta yang berjumlah 3 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa fungsi *gadget* menurut siswa IIS SMAN 22 Jakarta yaitu *gadget* memiliki fungsi komunikasi, informasi, edukasi, dan hiburan. Alasan siswa menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran yaitu bahwa *gadget* bersifat praktis, bersifat fleksibel, memiliki sumber referensi yang beragam, dan dapat memahami materi berbentuk teks digital. Dari hasil temuan lapangan juga dapat dilihat bahwa terdapat makna *gadget* bagi siswa dan penggunaannya dalam proses pembelajaran dikelas yaitu bahwa *gadget* digunakan siswa untuk mempermudah mengakses materi pelajaran, menonton dan menganalisis film atau video pembelajaran, sebagai media dalam program pembelajaran *Quipper School* dan sebagai media untuk presentasi. Adapun pandangan dari guru SMAN 22 Jakarta yaitu *gadget* sebagai media pembelajaran siswa dan *gadget* menciptakan metode pembelajaran efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Septaria Kristina yang merupakan guru kelas VII di SMP Ma'arif 1 Ponorogo Kabupaten Ponorogo, peneliti mendapati sudah banyak sekali siswa yang membawa *gadget* di sekolah terutama siswa kelas VII itu sendiri. Bahkan hampir semua siswa sudah membawa *gadget* dengan tujuan untuk berkomunikasi dengan orang tua, teman, atau

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, 61.



guru. Namun kebanyakan fungsi *gadget* ini bertujuan untuk komunikasi dengan orang tua, karena meskipun kebijakan sekolah di SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini memperbolehkan siswanya membawa *gadget* akan tetapi tetap ada pembatasan dalam penggunaannya. Sekolah ini hanya memperbolehkan menggunakan *gadget* di kelas hanya saat pembelajaran yang benar-benar membutuhkan dan itupun sesuai dengan intruksi guru kelas atau guru mapel masing-masing. Dan siswa diperbolehkan membawa *gadget* secara bebas pada saat jam-jam tertentu yaitu pada saat jam istirahat, dan setelah istirahat *gadget* harus sudah di nonaktifkan, namun itupun juga harus dengan pengawasan guru piket. Karena meski begitu sekolah ini menerapkan jadwal guru piket untuk mengawasi secara ketat agar pelanggaran-pelanggaran seperti siswa membuka situs yang tidak baik atau menggunakan *gadget* dengan tidak baik itu dapat diatasi. Dengan kata lain agar pelanggaran tidak dilakukan oleh siswa-siswi di SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

Saat ini dunia sedang di gemparkan oleh pandemi COVID-19 yang berhasil menghilangkan banyak populasi manusia termasuk di negara Indonesia. Sebelum pandemi COVID-19 masuk ke Indonesia, sistem pembelajaran daring memang sempat digalakan pemerintah dan beberapa sekolah-sekolah di Ibu Kota telah melaksanakan sistem pembelajaran berbasis *online*. Namun, ketika pandemi masuk ke Indonesia, pemerintah terpaksa mengambil kebijakan bahwa semua sekolah wajib melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring dan non tatap muka. Kebijakan ini diambil pemerintah sebagai upaya pencegahan semakin bertambahnya distribusi kasus positif COVID-19 secara massif yang tentunya meresahkan masyarakat Indonesia.<sup>6</sup>

Adanya pandemi ini memberikan dampak yang sangat serius terhadap pendidikan di Indonesia terutama dalam proses belajar mengajar yang harus

---

<sup>6</sup> Aulia Riska Nugraheny, "Peran Teknologi Guru dan Orang tua Dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi", fkip univ lambung mangkurat banjarmasin, 2018, 10.

dilakukan secara daring. Pembelajaran ini juga mempengaruhi peraturan-peraturan dan kebijakan yang telah di jalankan di setiap lembaga pendidikan sekolah salah satunya yaitu SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Contohnya pada kebijakan mengenai penggunaan *gadget* dalam pembelajaran khususnya materi IPS, yang dulunya tidak begitu diperlukan atau tidak terlalu diprioritaskan penggunaannya akan tetapi saat pandemi kali ini peran *gadget* dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh besar bahkan merupakan komponen utama dalam dunia pendidikan selama daring. Pandemi COVID-19 juga mempengaruhi jalannya penelitian ini yang seharusnya penelitian ini dilakukan secara tatap muka dengan partisipan wawancara terutama dengan siswa-siswinya, namun penelitian ini harus dilaksanakan secara daring atau *online* demi memutus rantai persebaran virus COVID-19.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pembelajaran IPS dengan menggunakan *gadget* di SMP Ma'arif 1 Ponorogo, serta bertujuan untuk mengetahui implementasi kebijakan sekolah terhadap penggunaan *gadget* di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo beserta dengan penanganan ketika ada penyalahgunaannya. Berangkat dari latar belakang diatas peneliti mengangkat judul tentang Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran IPS Terpadu (Studi Kasus di Kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo).

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dan kemudian agar tidak terjadi penyimpangan terhadap objek penelitian ini, maka perlu adanya fokus penelitian. Adapun fokus di dalam penelitian ini adalah kebijakan sekolah terhadap penggunaan *gadget* dan pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan *gadget* di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo ?
2. Bagaimana implementasi kebijakan sekolah dalam penggunaan *gadget* di SMP Ma'arif 1 Ponorogo ?

### D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembahasan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo
2. Untuk mengetahui implementasi kebijakan sekolah dalam penggunaan *gadget* di SMP Ma'arif 1 Ponorogo

### 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* serta manfaat keilmuan khususnya untuk mengetahui bagaimana kebijakan sekolah dalam penggunaan *gadget*.

Pentingnya penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana kebijakan sekolah tentang penggunaan *gadget* di sekolah menengah pertama (SMP) dan bagaimana penerapannya dilaksanakan peraturan tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana jika peraturan tersebut dilanggar dan tindakan yang dilakukan oleh pihak sekolah.

## 2. Secara praktis

### a. Bagi Lembaga Pendidikan

Diharapkan dapat memberi kebijakan atas penggunaan gadget dengan cara memberi pengawasan kepada seluruh warga di sekolah agar tercipta peserta didik pintar dan tepat dalam menggunakan kemajuan teknologi berupa *gadget*.

### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi koreksi untuk para pendidik kedepannya agar lebih teliti dan berhati-hati lagi dalam pengawasan penggunaan gadget terhadap siswa-siswi di sekolah. Agar pelanggaran yang dilakukan oleh siswa tidak terjadi lagi di luar pengawasan guru.

### c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya kemajuan teknologi, diharapkan peserta didik mempunyai kesadaran khususnya dalam penggunaan teknologi atau *gadget* untuk menggunakannya secara bijak terutama dalam pembelajaran IPS.

### d. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan pengetahuan terkait dengan kebijakan sekolah terhadap penggunaan *gadget* di sekolah khususnya dalam pembelajaran IPS Terpadu khususnya tingkat SMP.

## F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Demikian untuk 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 bab yang berkaitan. Adapun 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 :** Telah 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 peneliti, 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 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. Agung Rimba Kurniawan, Faizal Chan, M Sargandi, Stevie Yolanda, Resty Karomah, Wuri Setianingtyas dan Sintia Irani, Universitas Jambi 2019, “Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan *Gadget* di Sekolah Dasar”. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil penelitian mengenai kebijakan sekolah dalam penggunaan *gadget* di SDN 13/I Rengas Condong menunjukkan bahwa secara peraturan di sekolah sudah menegaskan bahwa tidak diperbolehkannya membawa *gadget* di sekolah tersebut, baik itu keterangan yang di dapat melalui kepala sekolah maupun guru kelas yang kelasnya menjadi sampel penelitian ini.<sup>7</sup>

**Metode :** Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun jenis penelitiannya adalah deskriptif kualitatif, teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*.

**Hasil :** Dari penelitian di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dan kesamaan. Perbedaannya terdapat pada objek lokasi, dalam penelitian terdahulu lokasi berada di sekolah dasar dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini objek lokasinya di terapkan di sekolah menengah pertama. Kemudian persamaannya yaitu penelitian ini sama-sama membahas tentang kebijakan sekolah dalam penggunaan *gadget* di sekolah. Adapun fokus dalam penelitian terdahulu yaitu meneliti tentang kebijakan sekolah dalam

---

<sup>7</sup> Agung Rimba Kurniawan , et al., “kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di sekolah dasar,” Jurnal tunas pendidikan, 1 (Oktober 2019), 72.

penggunaan gadget di sekolah dasar dan dikatakan oleh peneliti terdahulu bahwa penggunaan gadget di sekolah dasar tepatnya di SDN 13 Rengas Condong ini bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikannya dan hasil penelitian ini itu menunjukkan bahwa penggunaan gadget sangat tidak diperbolehkan di sekolah namun peneliti menjumpai masih ada siswanya yang membawa gadget di sekolah. Hal ini disebabkan oleh kurang kontrolnya dari guru, kepala sekolah ataupun pegawai sekolah. Kemudian perbedaan dari penelitian yang akan peneliti lakukan ini jelas berbeda. Fokus dalam penelitian peneliti atau penelitian baru ini membahas tentang kebijakan sekolah terhadap penggunaan gadget dalam pelajaran IPS Terpadu. Penelitian yang peneliti lakukan ini untuk mengetahui bagaimana pembelajaran IPS Terpadu ketika menggunakan fasilitas dengan gadget. Pasalnya penggunaan gadget di sekolah pada jenjang SMP masih jarang di perbolehkan. Namun sekolah SMP Ma'arif ini memperbolehkan siswanya untuk penggunaan gadget di sekolah walaupun ada batasan dan terdapat peraturan dalam penggunaannya.

2. Ginanjar, Kosasih dan Elan, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, 2018, "Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar".<sup>8</sup> Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepemilikan *gadget* terkadang mengganggu proses pembelajaran dan sebagian siswa menggunakan gadget hanya melihat fiturnya saja. Kemudian waktu penggunaan *gadget* oleh siswa di sekolah sangat singkat berkisar 5-10 menit, kebanyakan siswa menggunakan *gadget* sambil duduk dan jarak pandang menggunakan *gadget* oleh kebanyakan siswa berkisar 10-30 cm.

---

<sup>8</sup> Gin Ginanjar, dkk, Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar, 2, 2018, 372.

**Metode:** Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dengan tujuan menjelaskan dan memberikan gambaran melalui penerapan gadget di kelas V SD Negeri Panumbangan.

**Hasil:** Berdasarkan penelitian diatas persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ini terletak pada kesamaannya dalam membahas penggunaan gadget yang digunakan pada pembelajaran IPS Terpadu. Dan perbedaannya adalah jika penelitian terdahulu pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar maka penelitian yang akan dilakukan oleh penelitian ini pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah pertama. Kemudian perbedaannya lagi terletak pada fokus masalahnya. Jika penelitian terdahulu membahas tentang adanya penggunaan gadget dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial oleh siswa kelas V, dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa dalam memahami materi IPS. Dan didalam pembahasan penelitian baru atau penelitian yang peneliti lakukan ini hanya untuk mengetahui bagaimana gadget digunakan dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Apakah pembelajaran menjadi lebih kondusif dan efisien jika menggunakan gadget atau malah sebaliknya.

3. Menurut penelitian Sidiq Luhur Pambudi (2015), dalam jurnal penelitian oleh Muhammad Nuhman Mahfud dan Apriliya Wulansari, yang berjudul "penggunaan *gadget* untuk menciptakan pembelajaran yang efektif".<sup>9</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa fungsi *gadget* menurut siswa IIS SMAN 22 Jakarta Subjek dibagi menjadi tiga kategori, kategori

---

<sup>9</sup> Muhammad Nuhman Mahfud, et al., "Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif," *Jurnal Seminar nasional pendidikan*, 2018, 58.

pertama adalah siswa kelas XII IIS berjumlah 1 orang. Kategori kedua adalah siswa kelas XI IIS berjumlah 5 orang dan kategori ketiga adalah siswa kelas X IIS berjumlah 2 orang. Selain itu, subyek tambahan dalam penelitian ini adalah guru SMAN 22 Jakarta yang berjumlah 3 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa fungsi *gadget* menurut siswa IIS SMAN 22 Jakarta yaitu *gadget* memiliki fungsi komunikasi, informasi, edukasi, dan hiburan. Alasan siswa menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran yaitu bahwa *gadget* bersifat praktis, bersifat fleksibel, memiliki sumber referensi yang beragam, dan dapat memahami materi berbentuk teks digital. Dari hasil temuan lapangan juga dapat dilihat bahwa terdapat makna *gadget* bagi siswa dan penggunaannya dalam proses pembelajaran dikelas yaitu bahwa *gadget* digunakan siswa untuk mempermudah mengakses materi pelajaran, menonton dan menganalisis film atau video pembelajaran, sebagai media dalam program pembelajaran Quipper School dan sebagai media untuk presentasi. Adapun pandangan dari guru SMAN 22 Jakarta yaitu *gadget* sebagai media pembelajaran siswa dan *gadget* menciptakan metode pembelajaran efektif.

**Metode :** Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah termasuk jenis penelitian ilmiah studi literatur, dengan mencari referensi teori dan jurnal yang berhubungan dengan tema besar yang penulis angkat.

**Hasil :** Dari hasil penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu jika penelitian terdahulu meneliti efektifitas pembelajaran dengan menggunakan *gadget* dan kalau penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah meneliti tentang bagaimana pembelajaran IPS terpadu jika menggunakan *gadget* apakah akan maksimal atau malah terganggu. Dan hal



ini sesuai dengan rumusan masalah nomor satu pada penelitian ini. Persamaannya sama-sama meneliti tentang penggunaan *gadget* ketika digunakan atau dioperasikan di sekolah.

4. Dalam bukunya, Mahmud Karmila, Model Kebijakan Integrasi Pemanfaatan Mobile Technology di Sekolah Menengah Atas. Dari hasil penelitiannya mengenai kebijakan pemanfaatan *smartphone* di sekolah, sebagian besar sekolah di Indonesia pada umumnya dan di Gorontalo pada khususnya melarang penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Dari 5 sekolah yang dikunjungi hanya ada 1 sekolah yang diperbolehkan membawa *gadget* di lingkungan sekolah. Dalam perbandingannya terdapat beberapa perbedaan antara sekolah yang diperbolehkan membawa *gadget* ataupun *smartphone* di sekolah dengan sekolah yang tidak diperbolehkan membawa *gadget* di sekolah, yaitu dari figure dan tabel terlihat bahwa presentase jawaban tertinggi saat ditanya tentang penggunaan *smartphone* yang membantu dalam pembelajaran di sekolah adalah bahwa siswa kadang-kadang menggunakan *smartphone* untuk membantu mereka belajar di sekolah (30,12%), dan terdapat 10,84% dari total jumlah responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah menggunakan *smartphone* untuk membantu mereka belajar di sekolah, dan 14,86% responden menjawab bahwa mereka selalu menggunakan *smartphone* untuk membantu mereka belajar di sekolah.<sup>10</sup>

**Metode :** Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *mixed method sequential exploratory*. Hal ini berarti bahwa fase awal dari pengumpulan dan analisis data kualitatif akan diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kuantitatif.

---

<sup>10</sup> Mahmud Karmila, *Model Kebijakan Integrasi Pemanfaatan Mobile Technology di Sekolah Menengah Atas* (Yogyakarta: Depublish), 2018, 27.



**Hasil :** Dari penelitian diatas terdapat persamaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ini. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang kebijakan sekolah dalam penggunaan *gadget* untuk pembelajaran di sekolah dan perbedaannya yaitu terdapat dalam objek lokasi penelitian, jika dalam penelitian terdahulu berlokasi di sekolah menengah atas dan dalam pembelajaran bahasa inggris, dan penelitian yang akan dilakukan peneliti kali ini adalah penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPS terpadu di sekolah menengah pertama. Kesimpulan lain dari penelitian terdahulu yaitu bahwa penggunaan *gadget* bisa memotivasi siswa untuk belajar mandiri. Untuk pemanfaatannya dalam pembelajaran bahasa inggris, responden pada penelitian terdahulu ini menyatakan bahwa *gadget* bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa inggris. Adapun dalam penelitian terdahulu dikatakan dari 5 sekolah hanya sekolah SMA Gorontalo ini yang diperbolehkan menggunakan *gadget* saat pembelajaran bahasa. Karena sekolah lain yang tidak diperbolehkan takut apabila siswanya mengakses konten porno dan konten lainnya yang bisa merusak akhlak dan kepribadian siswa. Kemudian perbedaan fokus penelitian yang akan peneliti lakukan ini terdapat pada objek penelitiannya. Pasalnya dalam penelitian baru atau penelitian peneliti meneliti tentang penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Kebijakan Sekolah**

#### **a. Pengertian Kebijakan Sekolah**

Istilah kebijakan dapat digunakan untuk merangkum rancangan dan langkah-langkah kecil. Istilah kebijakan juga sering menjamin dan

menambah legitimasi dan kadang-kadang menghindari penetapan tindakan. Harus melakukan ini karena ini adalah kebijakan pemerintah, spesifikasi dan artikulasi kebijakan dapat menjadi hal menarik dalam cara pandang ke depan. Maka implementasi kebijakan harus dimulai pada manajemen puncak dan kebijakan harus disampaikan oleh kekuatan kerja yang secara kritis dapat menghindari kegagalan untuk mencapai tujuan.<sup>11</sup>

Berangkat dari hal ini kepemimpinan mempelajari keinginan dan kemampuan untuk menyusun kebijakan dan prakteknya pada tingkatan optimal dan kemudian bekerja secara berhasil dalam pelaksanaannya, menuju visi tetapi juga realistis dan diarahkan. Keberhasilan dalam pembuatan kebijakan adalah langkah pertama dengan mencakup identifikasi dan bidang umum, analisis, penyusunan sasaran, memutuskan bidang-bidang pelaksanaan, menjelajahi administrasi secara luas, politik dan dimensi masyarakat, negosiasi dan konsultasi dan akhirnya formulasi akhir serta pelaksanaan kebijakan.<sup>12</sup>

Caldwell dan Spinks dalam *Beare* menyatakan suatu kebijakan sekolah adalah sebagai pernyataan tentang tujuan atau suatu petunjuk mengenai bagaimana sasaran bisa dicapai yang dilaksanakan secara bersama serta memberikan kerangka kerja bagi pelaksana program sekolah”.<sup>13</sup> Sekolah memiliki sejumlah kebijakan, bergantung atas ukuran dan programnya. Kebijakan akan memberikan kerangka kerja bagi keputusan yang berhubungan dengan kurikulum dalam bidang ips, ipa, matematika, bahasa, dan ekstra kurikuler. Kebijakan lain akan mempengaruhi semua bidang kurikulum, sebagai contoh: pekerjaan

---

<sup>11</sup> Mesiono, “*Jurnal Tazkirah Kebijakan Pendidikan dan Pengembangan Sekolah*,” 2 (Desember 2010), 6.

<sup>12</sup> *Ibid.*, 5-6.

<sup>13</sup> *Ibid.*, 14.

rumah, penilaian dan laporan. Kategori lain dari kebijakan akan berkenaan dengan manajemen siswa (sebagai contoh: disiplin, studi lapangan) dan manajemen proses secara umum mengenai kebijakan atas pengambilan keputusan atau keterlibatan masyarakat.

Menurut Newton & Tarrant, proses membuat kebijakan dan penyusunan bertujuan untuk meletakkan kebijakan ke dalam praktek adalah menguji kebaikannya secara detail. Kebijakan dapat berasal pada sejumlah tingkatan atau dari berbagai macam sumber: pemerintah pusat, pemerintah daerah, atau dari administrator, dari guru, dan kepala sekolah, orang tua dan jarang sekali dari siswa. Kebijakan sekolah mungkin diaplikasikan kepada bidang yang luas dari aktivitas peningkatan kualitas sekolah.

#### **b. Kebijakan Sekolah dalam Penggunaan Gadget**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah banyak mengubah budaya dan peradaban bangsa Indonesia dengan segala dampak positif dan negatifnya. Teknologi yang berkembang sangat pesat, mendorong pemerintah untuk mengubah kurikulum pendidikan di Indonesia disesuaikan dengan tuntutan era globalisasi. Sekolah masa depan harus didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai dan penyelenggaraan pendidikan bertumpu pada pencapaian kualitas, pemerataan, dan efektivitas-efisiensi. Oleh karena itu, sekolah harus memiliki ciri-ciri:<sup>14</sup>

1. Visi dan misi yang jelas
2. Tujuan yang jelas dan pasti
3. Siswa-siswi mempunyai harapan yang tinggi

---

<sup>14</sup> Ahmad Rusdiana, *Kebijakan Pendidikan "dari Filosofi ke Implementasi"*, Bandung: Pustaka Setia, 2015, 200.

4. Memberikan pengakuan dan penghargaan bagi anggota jajaran sekolah yang berprestasi
5. Seluruh anggota jajaran sekolah menunjukkan dedikasi, komitmen, dan disiplin yang tinggi.

Kebijakan pemerintah tentang penggunaan *gadget* di sekolah masih begitu riskan diterapkan oleh sebagian besar lembaga pendidikan di Indonesia, kemendikbud saat ini masih akan melakukan kajian dan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan para pelaku pendidikan termasuk orang tua dan guru untuk melihat kesempatan dan resiko membolehkan siswa menggunakan *gadget* di sekolah, “tutur Mendikbud Anies dalam konferensi pers Rembuk Nasional Pendidikan dan Kebudayaan (RNPK) di Pusdiklat Sawangan Depok, Jawa Barat, Minggu (21/2) malam. Dari kajian FGD itu nanti kemendikbud akan menyusun panduan bagi sekolah terkait penggunaan *gadget*, yang disesuaikan dengan kondisi masing-masing sekolah.

Menurut menteri Anies, *gadget* sama seperti pisau bermata dua yang bisa membawa dampak positif dan negatif bagi siswa. Seperti juga teknologi lainnya, adalah pisau bermata dua. Ia bisa membawa manfaat sebagai media pembelajaran, namun juga dapat membawa dampak negatif,” jelasnya. Selain itu, juga banyak dampak negatif pemanfaatan *gadget* oleh siswa, akan tetapi banyak juga contoh baik pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran.<sup>15</sup>

Pemanfaatan *Mobile Technology* atau *gadget*, berpotensi untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Jika dibandingkan dengan sepuluh tahun yang lalu, penggunaan *gadget* meningkat pesat. Hal ini diakibatkan

---

<sup>15</sup> Astra Desita Redaktur Mustakim, Kemendikbud Siapkan Aturan Penggunaan Gadget di Sekolah, (22 februari ) 2016. <https://infopublik.id/read/145919/kemendikbud-siapkan-aturan-penggunaan-gadget-di-sekolah.html>



oleh semakin banyaknya *provider gadget* yang bersaing untuk memenangkan pangsa pasar sehingga berakibat semakin murah harga *gadget* di pasaran. Oleh karena itu, hal ini bisa menjadikan kekuatan yang bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar.<sup>16</sup> Siswa pada umumnya sangat terampil dalam menggunakan *smartphone* atau *gadget*, oleh sebab itu, perkembangan *Mobile Learning* sebagai salah satu strategi pembelajaran harus mulai dipertimbangkan, khususnya dalam pembelajaran IPS Terpadu. Mengingat pentingnya integrasi pemanfaatan *mobile learning* dalam proses pembelajaran, maka sudah selayaknya guru diberikan pengetahuan tentang bagaimana proses pemanfaatan *smartphone* dalam proses pembelajaran. Meskipun pada proses implementasinya, guru diharapkan mampu untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah prosedur penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran di dalam kelas menurut Buchegger.<sup>17</sup>

- 1) Siswa harus menemukan aplikasi apa yang tersedia dalam *gadget* ataupun *smartphone*-nya.
- 2) Pastikan sejauh mana penggunaannya bisa bermanfaat.
- 3) Siswa kemudian meng-install aplikasi tersebut.
- 4) Mencoba aplikasi yang tepat apakah bisa digunakan atau tidak.

Secara positif, pembuatan kebijakan dapat juga mengarahkan kepada penegasan tentang tindakan, jadi pengembangan sekolah dapat dibangun atas kelanjutan perencanaan pengembangan jangka panjang suatu sekolah, atau rencana induk pengembangan sekolah". Kebijakan

---

<sup>16</sup>Mahmud Karmila, *Model Kebijakan Integrasi Pemanfaatan Mobile Technology di Sekolah Menengah Atas* (Yogyakarta: Depublish), 2018, 14.

<sup>17</sup> *Ibid.*, 14-15.



yang disusun dalam rencana jangka panjang atau pengembangan sekolah tentu saja konsisten pada kualitas unggul sekolah. Dari banyak penyelidikan dan analisis oleh Stogdill menemukan bahwa bakat kepemimpinan, bahwa ada beberapa bakat yang secara konsisten menjadi karakteristik pemimpin efektif, yaitu:

- 1) rasa tanggung jawab
- 2) peduli atas penyelesaian tugas
- 3) energik
- 4) tekun
- 5) mau memikul risiko
- 6) kemurnian
- 7) percaya diri
- 8) kemampuan mengatasi stres
- 9) kemampuan mempengaruhi
- 10) kemampuan koordinasi usaha orang lain dalam mencapai tujuan.

Kebijakan sekolah dengan memperbolehkan penggunaan *gadget* tentu saja menuai banyak kontroversi, mengingat masih jarang sekali sekolah-sekolah di Indonesia yang memperbolehkan siswanya membawa *gadget* di sekolah. Mengingat Indonesia bukan satu-satunya negara yang membuat aturan tentang pelarangan penggunaan *gadget* di sekolah, namun ada beberapa negara lain yang melarang juga siswanya menggunakan *gadget* di sekolah dasar di antaranya adalah; Spanyol, Kanada, Swedia, ketiga negara tersebut juga melarang penggunaan *gadget* di sekolah dasar hal ini dianggap berpengaruh pada sikap siswa. Mengutip dari The Local.ie edisi 20 Februari 2018, penggunaan ponsel di sekolah-sekolah di Swedia dianggap telah mengganggu kesehatan dan hubungan sosial anak-

anak. Hal ini menjadi dasar dan patokan pemerintah Swedia mengambil keputusan terhadap pelarangan penggunaan *gadget* di sekolah.<sup>18</sup> Hal inilah yang menjadi alasan utama dalam penelitian ini. Ketika banyak sekolah yang melarang penggunaan *gadget* di sekolah namun di SMP Ma'arif 1 Ponorogo memberikan kebijakan tentang diperbolehkannya menggunakan *gadget* di sekolah dengan catatan harus dengan prosedur penggunaan dari guru pendidik terutama dalam pembelajaran IPS Terpadu. Dalam hal ini peneliti juga ingin mengetahui apakah ada pelanggaran-pelanggaran dalam penggunaan *gadget* di sekolah yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana sekolah menanggapi akan hal ini jika pelanggaran dilakukan oleh siswa.

## 2. Gadget

### a. Pengertian Gadget

*Gadget* adalah kata yang merujuk ke perangkat elektronik yang memiliki fungsi yang sangat spesifik, misalnya sebagai perekam suara, memainkan video, menampilkan foto, bahkan bisa digunakan sebagai alat pengawas. Kata "*Gadget*" sering sekali digunakan di media masa maupun media elektronik. Dalam bahasa Indonesia pengertian *gadget* artinya sebuah obyek (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Dengan demikian *gadget* adalah sebuah perangkat elektronik dalam bentuk teknologi informasi dengan fungsi yang sangat spesifik sesuai dengan konteks di era globalisasi saat ini.

Menurut Hamalik menjelaskan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan

---

<sup>18</sup> Agung Rimba Kurniawan , et al., "*kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di sekolah dasar,*" Jurnal tunas pendidikan, 1 (Oktober 2019), 74.

pengajaran di sekolah. Secara *etimologi*, *gadget* berasal dari istilah bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau di desain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya.<sup>19</sup>

Teknologi *gadget* telah berkembang dan sudah dimiliki hampir semua orang. Pada Kuartal-II 2019, import *smartphone* di Indonesia tercatat tertinggi dalam sejarah mencapai angka 9,7 juta unit. Jumlah produksi *smartphone* dapat bertambah setiap saat dan semakin banyak penggunaannya. *Gadget* telah digunakan oleh berbagai usia. Untuk pemakai muda (18-34 tahun) kepemilikan *gadget* semakin meningkat dari 39% menjadi 66% dari 2015-2018. Sedangkan untuk pengguna *smartphone* berusia di atas 50 tahun, juga naik dari 2% pada 2015 menjadi 13% pada 2018.<sup>20</sup> Karena populasinya yang banyak dan terus meningkat, *gadget* dapat menjangkau masing-masing orang yang memilikinya. Dalam melaksanakan kegiatan pendidikan, sarana ini dapat membantu pembelajaran jarak jauh untuk menghubungkan siswa, guru, serta orang tua.

*Gadget* berupa *smartphone* yang telah dimiliki hampir seluruh masyarakat mempunyai banyak kegunaan dengan adanya berbagai aplikasi yang tersedia. Bahkan bisa dikatakan bahwa *gadget* memiliki potensi yang tak terbatas dalam menyediakan fungsi-fungsi yang bermanfaat dan dapat di aplikasikan di dunia pendidikan. Aplikasi yang tersedia dalam *gadget* semakin berkembang, lengkap, dan memberi

---

<sup>19</sup> Nuhman Muhammad, et al., “*Seminar Nasional Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*,” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018, 59.

<sup>20</sup> Skolastika puella donata deo, “*The Power of Gadget dalam pendidikan di Masa Pandemi Corona*,” Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2020, 3.

kemudahan bagi kehidupan. Aplikasi yang tersedia di dalam *gadget* juga memiliki fasilitas bermacam-macam dan memiliki fitur yang memberi banyak manfaat bagi penggunanya.<sup>21</sup>

Gadget memiliki kemampuan koneksi dengan internet yang dapat memberikan segala informasi tak terbatas. Keunggulan inilah yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi terbesar, terlengkap, tercepat dan paling mudah diakses tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, segala informasi yang dapat diakses menggunakan *gadget* dapat dijadikan sumber pembelajaran bagi siswa dan guru.<sup>22</sup>

Gadget berkaitan dengan media pembelajaran berbasis ITC dan biasanya terhubung dengan internet. Internet dapat menunjang penggunaan *gadget*. Terdapat beberapa cara dalam penggunaan *gadget*, yaitu dapat digunakan sebagai tambahan dari pembelajaran konvensional atau penunjang, atau bahkan pengganti media pembelajaran. Namun hal ini juga bergantung dari kebijakan sekolah, apakah sekolah memperbolehkan siswanya untuk membawa *gadget* atau hanya guru yang diperbolehkan membawa *gadget* untuk menunjang efektifitas pembelajaran di kelas. Sebab, masih terdapat sekolah yang tidak memperbolehkan siswanya membawa *gadget* karena ditakutkan dapat memberi dampak negatif terhadap siswa seperti bermain game, sosial media, atau yang lainnya yang dapat mempengaruhi proses dalam pembelajaran.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup>*Ibid.*, 4.

<sup>22</sup>*Ibid.*, 5.

<sup>23</sup> Agung Rimba Kurniawan, et al., “Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Tunas Pendidikan*, 1 (Oktober 2019), 74.



## b. Jenis Gadget

Gadget memiliki cangkupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus untuk menyajikan teknologi yang baru bisa disebut *gadget*. Berikut beberapa jenis *gadget* yaitu:<sup>24</sup>

- 1) *Ipad* adalah sebuah produk komputer tablet buatan *Aple*, memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *Ipad Touch* dan *Iphone*, hanya saja ukurannya lebih besar dibandingkan keduanya dan memiliki fungsi tambahan seperti pada sistem pengoperasiannya.
- 2) *Blackberry* adalah sebuah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat-e gegas (*push email*), telephone seluler, faksimili internet, sms, internet, dan menjelajahi kemampuan nirkabel lainnya.
- 3) *Xbox* adalah control permainan video generasi ke-6 buatan *Mocrosoft*, dan merupakan konsol permainan video pertama bagi perusahaan *Microsoft*.
- 4) *Handphone*, *Smaratphone*, *Iphone* adalah sebuah perangkat komunikasi berbasis elektronika yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun bisa dibawa kemanapun kita berada (*portable mobile*) dan tidak perlu lagi disambungkan dengan kabel (*nirkable wireless*).

## c. Fungsi Gadget

Fungsi utama dari kehadiran *gadget* adalah agar memudahkan segala pekerjaan kita. Contohnya seperti kemudahan dalam hal berkomunikasi, mencari informasi atau aktivitas lainnya. Dengan

---

<sup>24</sup> Jaka rawan, "Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja", Psikologi, 2 (Tahun 2013), 5.

pemanfaatan yang benar suatu *gadget* juga dapat mendorong produktivitas dari pekerjaan anda. Sudah tidak terhitung banyaknya bidang pekerjaan yang secara langsung maupun tidak langsung melibatkan penggunaan gadget. Adapun beberapa fungsi dari gadget adalah:<sup>25</sup>

1. Media komunikasi

Fungsi gadget yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*, *laptop*, *smart watch*, dan lainnya.

2. Akses informasi

Selain sebagai media komunikasi, gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

3. Media hiburan

Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya *ipod* untuk mendengar musik dan *smartphone* yang dapat membuka video.

4. Gaya hidup

Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa gadget akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.

Menurut teori dari Fenrich dalam Oka, penggunaan multimedia akan berbanding lurus dengan manfaatnya yaitu;<sup>26</sup>

1. Siswa akan terdorong mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.

---

<sup>25</sup> Anggraeni Eka, “*Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*”, Serayu Publishing, 2019, 3.

<sup>26</sup>Fatkhah Amirul Huda, Pengertian Gadget, (1 April), 2019. <https://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone/>

2. Siswa belajar dari tutor yang sabar yang menyesuaikan diri dengan kemampuan siswanya.
3. Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

#### **d. Dampak Manfaat dan Mudhorot Penggunaan Gadget**

Seperti yang telah dirilis oleh Consumer Insight Nielsen bahwa penggunaan *smartphone/gadget* di Indonesia telah mencapai 23% dari total pengguna gadget dan diprediksikan akan mencakup 30% dari total populasi. *Smartphone* adalah *mobile technology* yang fungsinya bukan hanya untuk menelepon dan mengirim sms. Sebagian besar *smartphones* memiliki kemampuan untuk mendisplay foto, memainkan video, mengecek dan mengirimkan e-mail, dan berselancar di web.

Pemanfaatan *smartphone* di antara siswa khususnya siswa tingkat menengah, membutuhkan perhatian dan kontrol bukan hanya dari guru tetapi juga dari orang tua. Karena *telephone smartphone* bisa digunakan untuk mengirim sms, berselancar di web e-mail, mengunduh dan mendengarkan musik, bermain game, dan ikut serta dalam jaringan sosial (*social network*), siswa sebaiknya memiliki arah yang jelas dan ringkas tentang cara pemanfaatan *smartphone* untuk tujuan pendidikan. *Smartphone* harus digunakan untuk menguatkan semangat belajar untuk siswa dan sebagai bantuan instruksional bagi siswa di dalam dan di luar ruang kelas.<sup>27</sup>

Sarwar and Soomro berpendapat bahwa hampir semua jalan kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh *gadget* termasuk dalam bidang pendidikan. Secara drastis ini telah mengubah norma budaya dan perilaku

---

<sup>27</sup> Mahmud Karmila, "Model Kebijakan Integrasi Pemanfaatan Mobile Technology di Sekolah Menengah Atas", (Yogyakarta: Depublish), 2018, 17-18.

individu, baik berdampak positif maupun negatif. Adapun contoh positif dari gadget yaitu dengan kemampuan selalu terhubung membuat siswa lebih mudah untuk memanfaatkan jenis fasilitas pendidikan ini dan membuat gadget menjadi alat yang sempurna untuk pembelajaran jarak jauh. Gadget baik di dalam maupun di luar kelas membuat para siswa dan guru untuk berkolaborasi. Guru dapat memberi siswa link yang dapat dihubungkan oleh siswa untuk materi pelajaran terkait. Selain itu, siswa yang cuti sakit atau dengan masalah kesehatan atau ketinggalan kelas karena alasan lain akan dapat menghadiri kelas melalui *gadget* mereka dan bisa mengikuti pekerjaan mereka, daripada tertinggal karena keadaan yang tidak diantisipasi.

Pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan hanya akan mengganggu siswa dalam proses belajarnya di kelas maupun di luar kelas. Penggunaan gadget di dalam kelas bisa menjadi sumber jalannya percontekan bagi siswa satu dengan siswa lainnya, hal ini bisa mengganggu proses belajar siswa, karena mereka akan bergantung dengan gadget jika penggunaannya tidak dibatasi dan tidak diawasi secara tegas. Selain itu, tidak mudah bagi siswa melakukan panggilan selama ujian untuk menyontek tapi mungkin lebih mudah bagi siswa di ruang kelas atau ruang ujian yang ramai untuk menggunakan gadget mereka untuk mengakses informasi online agar dapat menyontek saat ujian berlangsung. Pengaruh negatif lainnya ketika penggunaan gadget tidak dibatasi dan tidak diawasi oleh guru pengawas secara benar ditakutkan siswa akan membuka situs yang di larang ataupun hanya bermain game saja. Oleh sebab itu penggunaan gadget di lingkungan sekolah ada baiknya sangat diawasi sangat ketat oleh guru pengawas di sekolah.



Berbanding terbalik dengan penggunaan gadget yang berlebihan yang akan berdampak buruk bagi penggunanya. Seiring berjalannya waktu gadget memiliki aplikasi dan fitur yang menarik sehingga membuat penggunanya terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalkan aktivitas mereka. Penggunaan gadget yang berlebih pada anak juga membuat anak menjadi lebih emosional, pemberontak, karena ia merasa sedang diganggu saat asyik bermain dengan aplikasi-aplikasi yang ada di gadgetnya, bahkan malas untuk melakukan segala rutinitas sehari-hari, bahkan makan saja juga bisa lalai karena asyik bermain gadget. Terkait dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan, Hastuti dalam Psikologi perkembangan anak, menjelaskan bahwa:<sup>28</sup>

1. Sulit konsentrasi pada dunia nyata. Adiksi (rasa kecanduan) pada gadget membuat anak mudah merasa bosan, gelisah dan marah saat mereka dipisahkan dengan gadgetnya.
2. Pengaruh negatif berikutnya adalah terganggunya fungsi PFC atau *Pree Frontal Cortx* adalah bagian di dalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggungjawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya.
3. *Introvert* atau ketergantungannya pada gadget membuat mereka menganggap bahwa gadget merupakan segala-galanya bagi mereka. Galau dan gelisah bila terpisahkan dengan gadget, mereka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gadget sehingga hubungan antara anak dengan orang tua kurang dekat dan anak menjadi *introvert* (pendiam).

Gadget juga memiliki efek radiasi yang berbahaya bagi kesehatan penggunanya yang tergolong gelombang RF. Gelombang RF memang bukan merupakan gelombang yang sangat membahayakan atau mematikan tapi radiasi RF pada level tinggi dan intensitas yang intensif dapat merusak jaringan tubuh. Radiasi RF mampu memanaskan jaringan tubuh sebagaimana oven makanan. Radiasi tersebut dapat merusak jaringan tubuh karena tubuh kita tidak dilengkapi dengan sistem ketahanan untuk mengantisipasi sejumlah panas akibat radiasi RF. Itulah merupakan beberapa manfaat dan mudhorotnya gadget dalam kehidupan jika digunakan secara berlebihan.

### **3. Pembelajaran IPS Terpadu**

Bentuk pembelajaran tematik ini dikenal sebagai pembelajaran terpadu dan pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Istilah terpadu oleh Nasution dikaitkan dengan kurikulum terpadu, dalam pembelajaran pendekatan terpadu adalah pembelajaran yang meniadakan batas-batas berbagai mata pelajaran dalam bentuk unit-unit atau keseluruhan. Sedangkan menurut Hammalik mengemukakan bahwa pendekatan terpadu bertitik tolak dari suatu keseluruhan atau suatu kesatuan yang bermakna dan berstruktur. Keseluruhan bukanlah penjumlahan dari bagian-bagian melainkan keterpaduan menurut Allen dan Yen dititikeratkan pada ciri alamiah siswa dan pada proses pengembangan berpikir dan pengembangan siswa.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang SMP/MTS. Materi kajian IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila

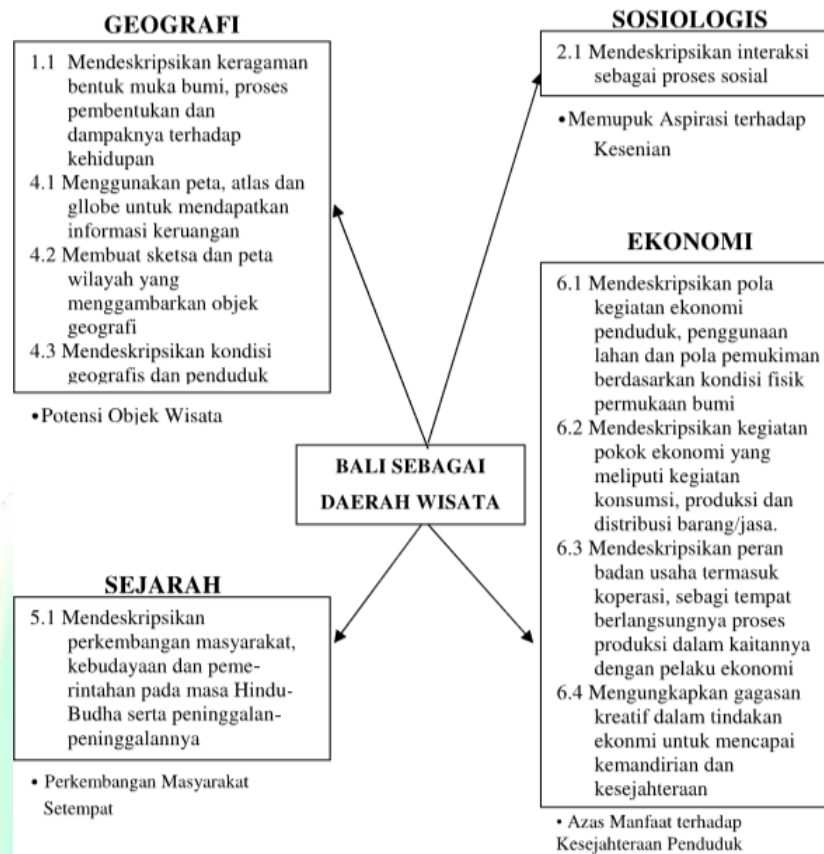
didesain secara terpadu. Menurut Supardi, tujuan pembelajaran IPS adalah untuk memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersikap demokratis dan tanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.<sup>29</sup>

IPS terpadu dapat dikembangkan melalui topik yang didasarkan pada potensi utama yang ada di wilayah setempat, sebagai contoh, “potensi Bali sebagai daerah tujuan wisata”. Pada pembelajaran yang dikembangkan dalam kebudayaan Bali dikaji dan ditinjau dari faktor alam, historis kronologis dan kausalitas serta perilaku masyarakat terhadap aturan. Melalui kajian potensi utama yang terdapat di daerahnya, maka siswa selain dapat memahami kondisi daerahnya juga sekaligus memahami kompetensi dasar yang terdapat pada beberapa disiplin ilmu yang tergabung dalam IPS Terpadu.<sup>30</sup> Lihat gambar;

---

<sup>29</sup> Fachrizal, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Aplikasi Android Dalam Materi Kolonialisme Imperialisme Barat”, universitas negeri yogyakarta, 588.

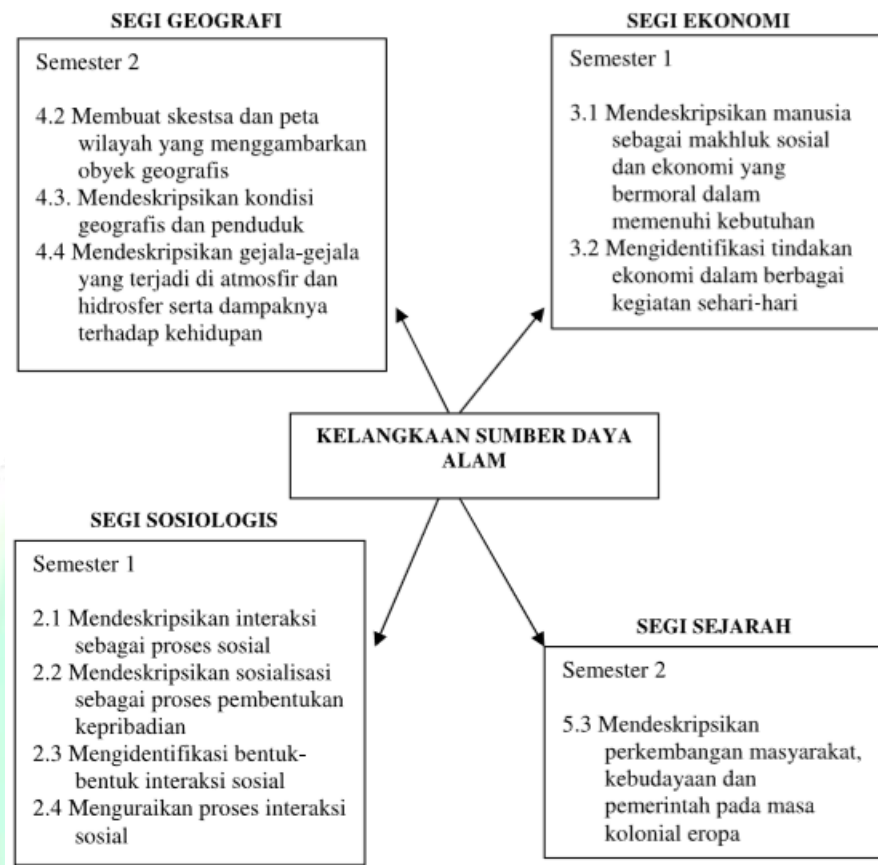
<sup>30</sup>Echanudin Jarwanto, “Pembelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama,” MIIPS , 2 ( Maret 2008), 92.



Gambar 1.1 Gambar Disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu

Model pembelajaran IPS Terpadu yang lain adalah berdasarkan permasalahan yang ada, contohnya adalah “Tenaga Kerja Indonesia”. Pada pembelajaran IPS Terpadu, “Tenaga Kerja Indonesia” ditinjau dari beberapa faktor sosial yang mempengaruhinya. Di antaranya adalah faktor geografi, ekonomi, sosiologi dan historis. Lihat gambar dibawah ini;





Gambar 1.2 Hubungan Keterkaitan Disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial

Adapun beberapa manfaat penggunaan *gadget* dalam pembelajaran yaitu:<sup>31</sup>

- a. Siswa dapat bertanya kepada guru melalui media sosial.
- b. Guru dapat memberikan konsultasi pada siswa mengenai pelajaran.
- c. Siswa terbantu dengan mudahnya informasi di internet.
- d. Guru dapat menghemat waktu saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- e. *Gadget* sangat interaktif.

Hamalik dalam Dr Azhar arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi

<sup>31</sup> Chandra Anugrah, "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran", Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, 2019, 5.

dan rangsangan kegiatan belajar ,dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Levie and lents dalam Dr.Azhar arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi (b) fungsi afektif (c) fungsi kognitif dan (d) fungsi kompensatoris.<sup>32</sup> Oleh karena itu pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan media pembelajaran berupa *gadget* bisa menambah pengetahuan antara siswa dan guru, namun dalam penggunaannya tentu ada batasan-batasan dan sesuai intruksi dari guru pengajar khususnya dalam pembelajaran IPS Terpadu.



---

<sup>32</sup> *Ibid.*, 3.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Mengacu kepada Strauss dan Corbin penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang prosedur penemuan yang dilakukan tidak menggunakan prosedur statistik atau kuantifikasi. Dalam hal ini penelitian kualitatif adalah penelitian tentang kehidupan seseorang, cerita, perilaku dan juga tentang fungsi organisasi, gerakan sosial atau hubungan timbal balik.<sup>33</sup>

Teknik analisis data dalam kasus ini menggunakan analisis induktif, dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis studi kasus, yaitu suatu deskripsi intensif dan analisis fenomena tertentu atau satuan sosial seperti individu, kelompok, institusi atau masyarakat. Studi kasus merupakan eksplorasi dari sistem terikat atau sebuah kasus (atau banyak kasus) dari waktu ke waktu melalui pengumpulan data mendalam dan mendetail yang melibatkan sumber-sumber informasi yang banyak dengan konteks yang kaya.<sup>34</sup> Studi kasus digunakan secara tepat dalam banyak bidang. Di samping ini merupakan penyelidikan secara rinci atau setting, satu subyek tunggal, atau kumpulan dokumentasi atau satu kejadian tertentu. Metode yang biasanya dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara, pengamatan (observasi), dan pemanfaatan dokumen.

#### 2. Kehadiran Peneliti

Instrumen atau alat penelitian yang dijadikan dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri.<sup>35</sup> Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti sebagai instrumen kunci yang

---

<sup>33</sup> Salim dan Syahrums, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Ciptapustaka Media, 2012), 41.

<sup>34</sup> Abdul Manab, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 70.

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 305.

harus menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.<sup>36</sup>

Peneliti memulai penelitiannya di SMP Ma'arif 1 Ponorogo pada hari Senin, tanggal 1 Maret 2021. Dalam kurun waktu tersebut peneliti mewawancarai dan mendokumentasi tentang semua hal yang berkaitan dan yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

### **3. Lokasi Penelitian**

Berangkat dari penelitian ini peneliti memilih lokasi di SMP Ma'arif 1 Ponorogo yang bertempat di JL. Batoro Katong No.13, Krajan, Cokromenggalan kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo Jawa Timur (63411). Pemilihan lokasi ini berdasarkan pada penyesuaian dan topik yang dipilih. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena sekolah ini sangat mendukung pembahasan yang peneliti angkat, selain itu sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang memperbolehkan siswanya membawa dan menggunakan gadget di sekolah. Sebab masih banyak lembaga sekolah lainnya yang benar-benar tidak memperbolehkan siswanya membawa ataupun menggunakan gadget di sekolah. Oleh sebab itu peneliti tertarik dengan judul penelitian ini yaitu mengangkat tentang kebijakan sekolah terhadap penggunaan gadget di sekolah dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

### **4. Data dan Sumber Data**

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan seperti dokumen, foto atau lainnya selebihnya adalah sebagai tambahan. Adapun data dalam penelitian ini adalah:

---

<sup>36</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 307.



1. *Person* (orang), yaitu merupakan sumber data yang dapat memberikan informasi melalui wawancara atau tindakan melalui pengamatan dilapangan. Dalam penelitian ini sumber datanya adalah siswa, guru, serta beberapa staf karyawan di SMP Ma'arif 1 Ponorogo.
2. *place*, yaitu sumber data yang menyajikan lampiran berupa keadaan yang terjadi di dalam kegiatan serta pembelajaran di SMP Ma'arif 1 Ponorogo
3. *paper*, yaitu sumber data yang menyajikan lampiran tanda-tanda berupa huruf, gambar maupun simbol-simbol lain. Dalam penelitian ini sumber datanya adalah informasi dari beberapa tokoh penting yang ada di SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data kualitatif menurut Lincoln & Guba menggunakan wawancara, observasi dan dokumen (catatan atau arsip). Pengumpulan data dilakukan pada *Natural Setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*indepth interview*) dan dokumentasi.<sup>37</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu berupa teknik wawancara, observasi dan teknik dokumentasi. Untuk itu agar tidak terjadi kesalahan atau kerancauan di dalam penyusunan hasil penelitian ini, maka di dalam penelitian ini peneliti menggunakan:

### 1. Teknik wawancara

Teknik wawancara dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Wawancara merupakan sebuah percakapan antara dua orang atau lebih dimana pertanyaan diajukan oleh seseorang yang berperan sebagai pewawancara. Teknik wawancara dapat digunakan sebagai strategi

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta), 2015, 225.

penunjang teknik lain untuk mengumpulkan data, seperti observasi berperan serta, analisa dokumen dan sebagainya.<sup>38</sup>

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam, artinya wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka, yang memungkinkan responden memberikan jawaban secara luas. Wawancara adalah suatu percakapan dengan tujuan. Tujuan dilakukan wawancara adalah untuk memperoleh konstruksi yang terjadi sekarang tentang orang, kejadian, aktivitas, organisasi, perasaan, motivasi, pengakuan, kerisauan dan sebagainya: rekonstruksi keadaan tersebut berdasarkan pengalaman masa lalu, proyeksi keadaan tersebut yang diharapkan terjadi pada masa yang akan datang, dan verifikasi, pengecekan dan pengembangan informasi (kontruksi, rekontruksi dan proyeksi) yang telah didapat sebelumnya.<sup>39</sup> Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon.<sup>40</sup>

Adapun dalam mengumpulkan data hasil wawancara peneliti menggunakan dua cara yaitu dengan cara tatap muka kepada informan dan dengan memanfaatkan teknologi berupa gadget atau smartphone melalui aplikasi whatsapp. Adapun cara yang pertama digunakan untuk mewawancarai guru SMP Ma'arif 1 Ponorogo dan untuk yang cara kedua digunakan untuk mewawancarai siswa-siswi SMP Ma'arif 1 Ponorogo yang bersangkutan dalam penelitian ini. Adapun pihak-

---

<sup>38</sup> Salim dan Syahrums, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Ciptapustaka Media) 2012, 120.

<sup>39</sup> Imran Arifin, *Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu-Ilmu Sosial dan Keagamaan* (Malang: Kalimashada Press, cet II 1996), 70.

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif.....*, 137-138.

pihak yang diwawancarai oleh peneliti untuk mendapatkan data di antaranya yaitu:

- 1) Wali kelas VII C : Ibu Septaria Kristina
- 2) Siswa kelas VII C : Cica Ayu
- 3) Siswa kelas VII C : Inayatul
- 4) Siswa kelas VII C : Zafira Ayu Novarianti

## 2. Teknik dokumentasi

Dokumen dan foto dalam penelitian kualitatif sangat diperlukan, sehubungan dengan setting tertentu yang digunakan untuk menganalisis data. Dalam penelitian kualitatif ada beberapa teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan oleh peneliti. Teknik tersebut yaitu:<sup>41</sup>

### 1) Dokumen pribadi

#### a. Dokumen resmi

Dokumen resmi misalnya memo, catatan sidang, korespondensi, dokumen kebijakan, proposal, tata tertib, arsip dan seterusnya

#### b. Dokumen pribadi

Dokumen pribadi merupakan narasi pribadi yang menceritakan perbuatan dan pengalaman serta keyakinan diri sendiri. Melalui dokumen tersebut, peneliti dapat melihat bagaimana seseorang melihat situasi sosial, arti pengalaman dirinya, bagaimana ia melihat kenyataan dan seterusnya.

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, 125.

## 2) Foto

Foto yang digunakan dalam penelitian kualitatif dapat foto dibuat sendiri atau orang lain. Foto dibuat orang lain biasanya dalam bentuk album pribadi atau instansi yang disimpan sebagai arsip mengenai suatu kegiatan.

Teknik dokumentasi ini sengaja digunakan dalam penelitian sebab: pertama, sumber ini selalu tersedia dan murah terutama ditinjau dari konsumsi waktu. Kedua, rekaman dan dokumen merupakan sumber informasi yang stabil, baik keakuratannya merefleksikan situasi yang terjadi di masa lampau maupun masa depan dan dianalisis kembali tanpa mengalami perubahan. Ketiga, rekaman dan dokumen merupakan sumber informasi yang kaya, secara kontekstual relevan dan mendasar dalam konteksnya. Keempat, sumber ini merupakan pertanyaan yang legal yang dapat memenuhi akuntabilitas, hasil pengumpulan data melalui cara dokumentasi ini, dicatat dalam format rekaman dokumentasi.

Kemudian yang didokumentasikan dalam penelitian ini adalah sejarah singkat berdirinya SMP 1 Ma'arif Ponorogo, visi, misi sekolah, dan tujuan sekolah, serta struktur organisasi di SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Adapun beberapa dokumentasi yang di peroleh peneliti merupakan campur tangan dari beberapa pihak sekolah yaitu dengan bapak kepala Tu di SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Kemudian beberapa catatan hasil wawancara yang didokumentasikan oleh peneliti.

## 3. Teknik observasi

Nasution menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data,



yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih sehingga benda-benda yang sangat kecil dan besar dapat terobservasi.<sup>42</sup> Kemudian dalam penelitian ini data yang diobservasi yaitu data-data yang terkait dengan penggunaan gadget di sekolah dan juga implementasinya. Teknik observasi dalam penelitian ini juga digunakan untuk mengobservasi data yang terkait tentang profil sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, struktur organisasi sekolah dan lain sebagainya.

## 6. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam suatu metode merupakan bagian paling penting dan paling sulit, karena analisis data digunakan untuk memecahkan rumusan masalah dalam suatu penelitian. Analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri.

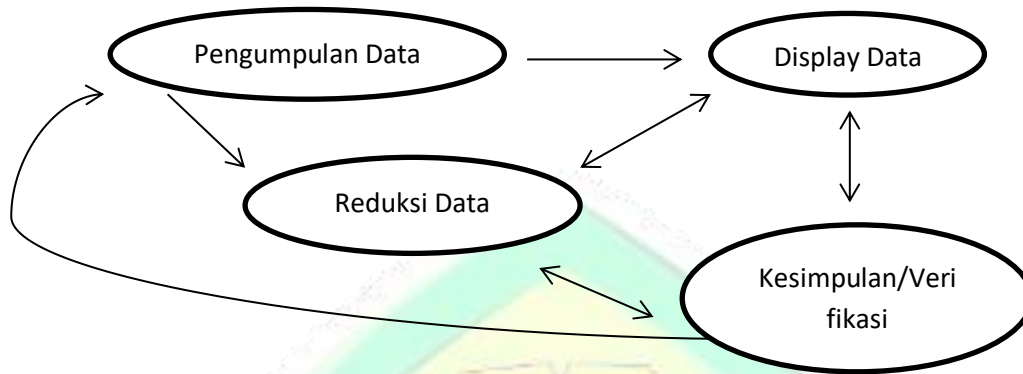
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan konsep Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.<sup>43</sup> Adapun langkah-langkah analisis:<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 310.

<sup>43</sup> *Ibid.*, 337.

<sup>44</sup> Emzir, *Analisis Data: Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 134.



Gambar 1.3 Teknik Analisis Data menurut Miles dan Huberman

### 1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan kepada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan dibuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya. Dalam penelitian ini maka data yang akan di reduksikan adalah data-data hasil wawancara dan data yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan di SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

### 2. Display data (penyajian data)

Setelah data di *reduksi*, maka langkah selanjutnya yaitu mendisplay data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Penyajian data yang di sajikan dalam penelitian ini adalah berupa data yang telah dihasilkan melalui wawancara dari beberapa pihak yang bersangkutan di SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

### 3. Verification/ penarikan kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif diharapkan merupakan penemuan baru yang sebelumnya belum ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.<sup>45</sup> Penarikan kesimpulan dapat peneliti ambil ketika data yang di hasilkan dari SMP Ma'arif 1 Ponorogo telah di reduksi dan di display. Setelah data terkumpul barulah peneliti bisa mengambil atau menarik kesimpulan dan hal ini akan terdapat pada bab akhir dari laporan penelitian ini.

## 7. Pengecekan Keabsahan Temuan

Faktor keabsahan data dalam penelitian kualitatif juga sangat diperhatikan karena suatu hasil penelitian tidak ada artinya jika tidak mendapat pangakuan atau terpercaya.<sup>46</sup> Adapun usaha untuk membuat lebih terpercaya proses (*credible*) proses, interpretasi dan temuan dalam penelitian yaitu dengan tiga cara:

1. Keterikatan yang lama (*prolonged engagement*) peneliti dengan yang di teliti dalam kegiatan memimpin yang dilaksanakan oleh pemimpin umum di pesantren yaitu dilaksanakan dengan tidak tergesa-gesa sehingga pengumpulan data dan informasi tentang situassi sosial dan fokus penelitian akan diperoleh secara sempurna.

---

<sup>45</sup> *Ibid.*, 345.

<sup>46</sup> Salim dan Syahrums, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Ciptapustaka Media, 2012), 165.

## 2. Ketekunan pengamatan (*persistent observation*)

Terhadap cara-cara memimpin oleh pimpinan umum dalam pelaksanaan tugas dan kerjasama oleh para aktor di lokasi penelitian untuk memperoleh informasi terpercaya.

## 3. Melakukan triangulasi (*triangulation*), yaitu informasi yang diperoleh dari beberapa sumber diperiksa silang dan antara data wawancara dengan data pengamatan dan dokumen. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dengan dua triangulasi dan mengacu pada pemikiran menurut Sugiyono yaitu:<sup>47</sup>

### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, sebagai contoh, untuk menguji kredibilitas data tentang perilaku murid, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dapat dilakukan ke guru, teman murid yang bersangkutan dan orang tuanya. Data dari ke tiga sumber tersebut, tidak bisa di rata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dan dimintakan kesepakatan (*member chek*) dengan tiga sumber data tersebut.

### 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik

---

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 373.



yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar, atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandang seorang memang berbeda-beda.

Triangulasi penyidik dalam penelitian ini peneliti mengambil data yang diperoleh dari wawancara kemudian dicek dan disesuaikan dengan data hasil dokumen yang dihasilkan dari penelitian di SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

Jadi *triangulasi* berarti cara terbaik untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan. Dengan kata lain bahwa dengan triangulasi, peneliti dapat *me-recheck* temuannya dengan jalan membandingkannya dengan berbagai sumber atau dengan teknik yang digunakan.

## **8. Tahapan-Tahapan 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, memilih lapangan lokasi penelitian, mengurus perizinan, menjajaki 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: memahami latar penelitian dan

periapan diri, memasuki lapangan, dan berperan serta sambil mengumpulkan data.

3. Tahap analisis data, yang meliputi: analisis data selama pengumpulan data dan pengumpulan data.
4. Tahap penulisan hasil laporan



## BAB IV

### TEMUAN PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data Umum

##### 1. Sejarah Berdirinya SMP Ma'arif 1 Ponorogo

Setelah Indonesia merdeka tahun 1945 para Kyai dan Ulama di Lingkungan NU di Kabupaten Ponorogo bergegas bersemangat untuk berjihad memajukan pendidikan di Ponorogo. Pada saat itu Nahdlatul Ulama hanya mempunyai satu lembaga pendidikan umum tingkat sekolah dasar yakni SR Islam yang berkudukan di kompleks masjid NU di Jalan Sultan Agung sekarang. Maka pada tanggal 14 Agustus 1948 bertepatan bulan peringatan Indonesia Merdeka berkumpul para Kyai dan Ulama NU berusaha mendirikan Sekolah Menengah Islam yang disingkat SMI. SMI tersebut berdiri di atas tanah wakaf dari almarhum Bapak H. Chozin yang beralamat di Jalan Batorokatong 13 Desa Cokromenggalan Kecamatan Kota Kabupaten Ponorogo sampai sekarang.

Tahun demi tahun SMI sangat diminati umat Islam khususnya warga NU di Kabupaten Ponorogo dan sekitarnya, sehingga dalam mengikuti Ujian Negara (tempo dulu) selalu lulus 70 – 80%. Namun dalam kurun waktu tahun 60-an SMI berubah nama menjadi SMP NU. Dari SMP NU tahun demi tahun berubah lagi menjadi SMP Maarif. Berubahnya tersebut karena NU menjadi partai politik, sehingga pemerintah menghimbau agar nama lembaga pendidikan tidak sama dengan parpol. Dari SMP Maarif berubah lagi menjadi SLTP Maarif, kemudian berubah lagi menjadi SMP Maarif-1 yang ber embrio menjadi beberapa SMP Maarif yaitu SMP Maarif-1 sampai dengan SMP Maarif-9 yang tersebar di seluruh kecamatan di Ponorogo.

Seluruh komponen SMP Maarif-1 Ponorogo dalam melaksanakan tugasnya alhamdulillah selalu baik sehingga lulusannya mencapai antara 98% - 100% pada setiap pelulusan. Begitu pula kriteria-kriteria administrasi dari delapan standart dll

yang disyaratkan pemerintah untuk akreditasi sealalu dipenuhi dengan baik. Dari status akreditasi **Diakui** berubah menjadi **Disamakan**, dari disamakan berubah terakreditasi **A**, dan Sekolah Standart Nasional (SSN) pada tahun 2011. Status SMP Maarif-1 Ponorogo terakreditasi **A dan SSN** merupakan satu-satunya SMP Swasta di Ponorogo sampai sekarang. Rahasia SMP Ma'arif 1 Ponorogo mendapatkan akreditasi A adalah dengan tercapainya 8 standar penilaian yaitu meliputi:

- 1) Standar isi
- 2) Standar proses
- 3) Standar kompetensi lulusan
- 4) Standar pendidik dan tenaga kependidikan
- 5) Standar sarana dan prasarana
- 6) Standar pengelolaan
- 7) Standar pembiayaan
- 8) Standar penilaian pendidikan

Seperti yang telah kita ketahui, mencapai standar akreditasi A untuk sekolah swasta memanglah sulit. Namun SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini membuktikan bahwa sekolah ini layak mendapatkan akreditasi tersebut. Faktor utama pula terletak pada penilaian asesor.

## 2. Profil Sekolah

1. Nama Sekolah : SMP Ma'arif 1 Ponorogo
2. Alamat : Jl. Batoro Katong No. 13, Krajan,  
Cokromenggalan, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo
3. Kode Pos : 63411
4. Status Kepemilikan : Yayasan
5. Jenjang Pendidikan : SMP



6. Alamat Yayasan : LP Ma'arif NU Cabang Ponorogo Jl.  
Sultan Agung No. 82, Ponorogo
7. Status Sekolah : Swasta Terakreditasi "A"
8. SK Pendirian Sekolah : No. 83 13 Juni 1961
9. Tanggal SK Pendirian : 1983-10-15
10. SK Izin Operasional : 421.3/4381/405.08/2015
11. Tanggal SK Izin Operasional : 1910-01-01
12. Kebutuhan Khusus Dilayani : Tidak ada
13. NPSN : 20510116
14. Luas Tanah : 5,940 m<sup>2</sup>
15. NPWP : 214748647
16. Nomor Telepon : 352481159
17. Email : smpmaarifpo@gmail.com
18. Waktu Penyelenggaraan : Pagi
19. Bersedia Menerima Bos : Bersedia Menerima
20. Sertifikat ISO : Belum Bersertifikat
21. Sumber Listrik : PLN
22. Daya Listrik (watt) : 100000

### 3. Visi dan Misi SMP Ma'arif 1 Ponorogo

Untuk mencapai tujuan pendidikan SMP Ma'arif 1 Ponorogo merumuskan Visi dan Misi dan tujuan sebagai berikut:

#### 1) Visi

"BERIMTAQ, BERIPTEK, BERBUDAYA, DAN BERAKHLAK  
MULIA"

## 2) Misi

- a. Mengamalkan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari /akhlakul karimah seluruh warga sekolah.
- b. Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik.
- c. Mempersiapkan peserta didik dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. Membudayakan disiplin dan etos kerja yang tinggi.
- e. Membudayakan kepribadian dan budi pekerti yang luhur sesuai ajaran ahlussunah wal jamaah.

## 3) Tujuan

Tujuan sasaran untuk pengembangan sekolah dimasa depan yang diimpikan dan terus terjaga kelangsungan hidup dan perkembangannya.

## 4. Struktur Organisasi

Sekolah akan berjalan dengan lancar dan terarah apabila dilengkapi dengan struktur yang baik, dimana para staf dan karyawannya bekerja sesuai dengan profesinya. Sekalipun sudah ada kepala sekolah yang berada ditengah-tengahnya, tanpa adanya anggota kepengurusan yang jelas maka sekolah tersebut tidak akan berdiri tegak dan mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan. Dalam sebuah lembaga didalamnya pasti ada sebuah struktur-struktur organisasi. Dalam struktur organisasi terlihat hubungan dan mekanisme kerja antara kepala sekolah, guru, murid serta pegawai tata usaha sekolah serta pihak lainnya diluar sekolah. Kepala sekolah sebagai pengelola sekolah mempunyai peranan yang sangat strategis dalam upaya peningkatan mutu sekolah. Oleh sebab itulah struktur organisasi perlu disusun dan direncanakan dengan sebaik mungkin agar sebuah lembaga sekolah tetap berdiri, tetap berkembang dan tetap bisa mengikuti perubahan globalisasi. Sekolah tanpa struktur organisasi yang jelas akan membuat sekolah itu tidak berfungsi dan mungkin

saja bisa mati. Adapun struktur organisasi sekolah di bagi dalam beberapa komponen dengan pearnya masing-masing seperti berikut:

Kepala sekolah di SMP Ma'arif 1 Ponorogo yang bernama bapak Miswanto, S.pd. berperan sebagai manager, edukator, administrator, leader, motivator, dan juga inovator. Bagian waka kurikulumnya yaitu ibu Dian aprita puspitasari, S.pd, peran dari bagian kurikulum disini adalah sebagai penyusun kalender pendidikan , menyusun pembagian tugas para guru maupun jadwal pelajaran, mengatur pelaksanaan program pengayaan, dan mengatur mutasi siswa juga menyusun sebuah laporan-laporan yang dibutuhkan oleh lembaga sekolah tersebut. Ada juga bagian kesiswaan yaitu dipegang oleh bapak Hendrik mutriawan, S.pd I. yang berperan untuk mengatur pelaksanaan bimbingan konseling untuk siswa-siswinya, menyusun pelaksanaan ekstra kurikuler, menyelenggarakan olahraga, menyeleksi calon penerimaan siswa baru. Kemudian selanjutnya ada bagian waka sarana dan prasaran yang dipegang oleh bapak Dhani ainur rifa'i, S.pd. yang berperan untuk merencanakan kebutuhan sarana dan prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar, mengatur pemanfaatan sarana dan prasarana, dan juga menyusun laporan. Kemudian ada pemegang bendahara yang bertanggungjawab mengurus keuangan sekolah keluar dan masuknya yang jabatannya dipegang oleh ibu Dra. Dwi yulianti. Dan selanjutnya ada bagian bendahara dana bos yang diurus oleh ibu Tien ardianasari, yang tugasnya adalah mengurus masuknya dana bos untuk sekolah. Dan yang terakhir ada kepala Tu yang di urus oleh bapak Imam nur kholis, S. Sos I. Yang tugasnya adalah membantu administrasi sekolah. Tenaga pengajar SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini berjumlah 36 tenaga pengajar guru yang terdiri dari 20 orang guru laki-laki dan sisanya 16 orang guru perempuan. Hampir semua guru di SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini telah menyangg gelar sarjana. Dan keseluruhan siswa berjumlah 333 siswa.

## B. Deskripsi Data Khusus

Agar memudahkan dalam memahami dan membaca, maka hasil wawancara dalam penelitian antara informan dan peneliti dideskripsikan secara sistematis sebagai berikut dibawah ini:

### 1. Penggunaan Gadget di Kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo dalam Pembelajaran IPS Terpadu

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah guru wali kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo yaitu ibu Septaria Kristina dan beberapa siswa kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Pembelajaran IPS Terpadu merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan dan di aplikasikan oleh para guru untuk siswa tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama). Pembelajaran IPS Terpadu merupakan sebuah unsur gabungan yang terdiri dari studi geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, hukum politik, antropologi budaya, dan kewarganegaraan, itu semua merupakan cabang dari ilmu sosial yang diambil sebagai bahan ajar di jenjang SMP (sekolah menengah pertama).<sup>48</sup>

Saat ini kurikulum IPS untuk jenjang SMP telah menyatukan seluruh ilmu sosial dalam satu bidang disiplin studi. Model pembelajaran terpadu merupakan model pembelajaran yang diterapkan dan dianjurkan untuk diaplikasikan untuk pembelajaran pada tingkatan jenjang SMP (sekolah menengah pertama). Dengan pembelajaran terpadu ini peserta didik diharapkan agar memperoleh pengalaman langsung, sehingga bisa menerima dan menciptakan kesan-kesan tentang hal yang telah dipelajarinya. Dengan begitu peserta didik bisa terlatih agar bisa menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik dan aktif. Namun pada tahun 2008 lalu pelaksanaan pembelajaran IPS Terpadu di sekolah tingkat SMP/MTs sebagian besar masih dilaksanakan secara terpisah. Pencapaian Standar Kompetensinya masih dilaksanakan secara terpisah dan masih banyak

---

<sup>48</sup> Jarwanto Echanudin, *Pembelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama*, 2 (Maret 2008), 87.



sekolah yang melaksanakan pembelajaran IPS Terpadu jenjang SMP/MTs tanpa ada perpaduan terpadu didalamnya. Hal ini berbeda dengan kondisi kurikulum saat ini dimana model pembelajaran menggunakan sistem kurikulum 13 atau biasa disebut dengan K13. Pada pembelajaran K13 ini sebagian besar pembelajaran terpadu atau tematik terutama IPS Terpadu yang telah dilaksanakan oleh sekolah jenjang SMP/MTs yang bidang kajiannya sudah ada keterpaduan didalamnya, bahkan jenjang SD pun saat ini sudah menggunakan bentuk pembelajaran tematik atau bisa kita kenal dengan sebutan pembelajaran terpadu.

Penggunaan gadget di sekolah khususnya di SMP Ma'arif 1 Ponorogo salah satu fungsinya adalah sebagai media komunikasi. Komunikasi saat ini tidak harus secara *offline* melainkan komunikasi saat ini juga bisa dilakukan secara *online*, baik itu komunikasi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok. Dalam penerapannya di lapangan penggunaan gadget sebagai media pembelajaran dan juga sebagai media komunikasi. Komunikasi antar sesama juga bisa disebut sebagai belajar, sebab contoh di lapangan yakni di SMP Ma'arif 1 Ponorogo memanfaatkan komunikasi melalui gadget digunakan untuk media pembelajaran seperti digunakan untuk bertanya tentang materi IPS yang belum difahami kepada sesama teman ataupun kepada guru, hal ini dapat dilihat pada percakapan wawancara antara peneliti dan informan yaitu siswa kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo yang bernama Cica Ayu:

“Terkadang saya menggunakan gadget di sekolah untuk belajar seperti searching google ataupun bertanya pada teman atau juga pada guru kalau ada pelajaran yang belum saya fahami. Kalau pelajarannya itu macam-macam tapi kalau ips itu ya pernah tapi tidak sering. Di sekolah juga terkadang gadget saya gunakan untuk alat komunikasi pada orang tua, guru dan teman juga.”<sup>49</sup>

Amerika Serikat dan negara lain telah menunjukkan perkembangan terhadap pengakuan bahwa pengetahuan dan keterampilan tidak hanya dibangun melalui

---

<sup>49</sup> Wawancara Siswa, 16 Maret, 2021.

pengetahuan inti, tetapi juga termasuk informasi teknologi beserta keterampilan dalam teknologinya, keterampilan dalam berfikir dan mencari jalan keluar terhadap permasalahan, keterampilan *interpersonal* dan *self directional* serta keterampilan untuk memanfaatkan peralatan pada abad ke-21, seperti teknologi, informasi, dan komunikasi.<sup>50</sup>

SMP Ma'arif 1 Ponorogo merupakan sekolah yang beralamat di Jalan Batoro Katong No.13, Krajan, Cokromenggalan Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo Provinsi Jawa Timur. Letak geografis sekolah ini berada dikawasan yang strategis dan termasuk sekolah yang berada di kawasan kota di Ponorogo. SMP Ma'arif 1 Ponorogo juga termasuk kategori sekolah yang mengikuti perkembangan di era globalisasi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadikan SMP M'arif 1 Ponorogo ini menjadi lebih maju. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh ibu Septaria Kristina selaku wali kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo:

“Menurut ibu, untuk mengikuti perkembangan globalisasi penggunaan teknologi komunikasi dan informasi itu sangat penting bagi sekolah, namun juga harus ada batasannya. Malah kalau tidak mengikuti perubahan zaman pada era seperti ini itu kita bisa ketinggalan zaman. SMP Ma'arif 1 Ponorogo sendiri memang boleh menggunakan atau membawa gadget di sekolah namun pada saat jam-jam tertentu saja. Bahkan hampir semua anak tidak ada yang tidak membawa gadget di sekolah. Dan penggunaan gadget di sekolah itu juga dibatasi tidak seenaknya saja”<sup>51</sup>

SMP Ma'arif 1 Ponorogo merupakan sekolah yang terbilang cukup mumpuni bila dikategorikan sekolah yang melek akan teknologi informasi dan komunikasi hal ini bisa dilihat dari siswa-siswinya yang kebanyakan sudah mempunyai gadget. Hal itu terbukti menurut keterangan dari guru SMP Ma'arif 1 Ponorogo yakni bu Septa ketika di sekolah banyak siswa-siswi yang sudah membawa gadget bahkan hampir

---

<sup>50</sup> Mahmud Karmila, *Model Kebijakan Integrasi Pemanfaatan Mobile Technology di Sekolah Menengah Atas* (Yogyakarta: Depublish), 2018, 2.

<sup>51</sup> Wawancara Guru, 1 Maret, 2021

semua siswanya tidak ada yang tidak membawa gadget hal itu menandakan bahwa sebagian besar siswa-siswi SMP Ma'arif 1 Ponorogo sudah memiliki gadget.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo itu berfungsi untuk pemahaman materi dan juga digunakan untuk sarana pembelajaran apabila di dalam kelas membutuhkan bantuan gadget dan itu atas izin dari guru dan dibawah pengawasan guru yang mengajar. Fungsi gadget di sekolah SMP 1 Ma'arif Ponorogo ini juga digunakan untuk berkomunikasi antara orang tua dan siswa ataupun antara guru dan siswa. Penggunaan gadget diperbolehkan ketika memang sangat dibutuhkan saja, seperti untuk sekedar searching google atau mencari materi yang belum bisa dipahami dan bahkan untuk pengerjaan soal khususnya untuk pelajaran IPS. Sebenarnya tidak hanya pelajaran IPS namun berlaku juga untuk semua pelajaran yang membutuhkan gadget. Hal ini sejalan dengan penjelasan dari beberapa sumber siswa kelas VII C yang bernama Cica Ayu, Inayatul dan Zafira Ayu, menurut hasil wawancara dari beberapa sumber itu mengatakan bahwa:

“Sebenarnya penggunaannya itu gadget kalau di dalam kelas harus dimatikan, tapi kalau untuk pengerjaan soal atau digunakan hal lainnya untuk belajar itu diperbolehkan. Kalau mereka dalam pelajaran ips itu gadget pernah mereka gunakan untuk mencari materi yang sulit tapi lebih seringnya dipakai untuk translate pelajaran bahasa inggris dan juga pelajaran prakarya.”<sup>52</sup>

Gadget dalam pembelajaran IPS Terpadu memang terbilang jarang digunakan. Sebab melihat dari tingkat kesulitannya menurut siswa SMP Ma'arif 1 Ponorogo kelas VII C bahwa IPS Terpadu itu tidak melulu tentang sulit saja namun juga ada mudahnya, bisa dibilang mudah-mudah sulit hal ini bisa terpaparkan dari hasil wawancara dari siswa VII C, hampir dari sekian siswa VII C setengah dari mereka menjawab tidak terlalu sulit bahkan bisa dibilang mudah. Berikut dibawah ini merupakan penjelasan dari perwakilan siswa VII C yang mengatakan bahwa IPS

---

<sup>52</sup> Wawancara Siswa, 16 Maret, 2021



Terpadu itu tidak sulit, menurut pemaparan siswa yang bernama Cica Ayu ketika peneliti tanya tentang tingkat kesulitan dari pelajaran ips terpadu itu sendiri. Berikut penjelasannya:

“menurut saya pelajaran ips itu mudah-mudah sulit kak. Kadang juga materinya mudah kadang juga materinya juga sulit. Kalau peneliti sendiri tidak terlalu suka sih kak sama pelajaran ips”<sup>53</sup>

Adapun kebanyakan siswa menjawab dengan jawaban yang hampir sama, mereka mengatakan bahwa IPS Terpadu itu mudah dan tidak begitu sulit seperti halnya pelajaran matematika. Dilihat dari tingkat kesulitannya hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII C di SMP Ma'arif 1 Ponorogo terbilang tidak terlalu dibutuhkan, namun dengan diperbolehkannya penggunaan gadget di sekolah, sebagian dari siswa kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo merasa terbantu akan manfaatnya. Sebab gadget sendiri adalah sebuah teknologi yang sangat banyak dampak positifnya namun juga terdapat negatifnya jika digunakan terlalu sering dan jika digunakan kedalam hal yang negatif. Hal ini terbukti dalam penelitian sebuah wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa sebagian dari mereka menggunakan gadget untuk mencari materi ips atau pelajaran lainnya yang belum mereka fahami.

Penggunaan gadget di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini memang tidak melulu membutuhkan gadget saja, sebab menurut guru yang mengajar di kelas VII C penggunaan gadget dalam pembelajaran itu sebenarnya hanya mengganggu konsentrasi belajar siswa, oleh sebab itu dalam penggunaannya tidak terlalu sering hanya diperbolehkan pada saat dibutuhkan saja. Hal ini dijelaskan oleh bu Septaria Kristina selaku wali kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo:

“Dalam pembelajarannya di kelas ini tidak menggunakan hp karena jika menggunakan hp itu pembelajarannya tidak maksimal. Hp menurut aturannya tidak boleh tapi jika memang sangat di butuhkan hp boleh di bawa dengan catatan harus

---

<sup>53</sup> Wawancara Siswa, 1 Maret, 2021.



dengan intruksi dari guru kelas. Seperti misalnya diperbolehkan saat digunakan untuk pengerjaan soal saja. Tapi saat setelah adanya pandemi hp itu fungsinya malah utama istilahnya sangat baku sekali.”<sup>54</sup>

Berbeda dengan penggunaan gadget selama masa pandemi dalam proses belajar mengajar tidak hanya berpengaruh terhadap pelajaran ips saja melainkan hal ini berpengaruh terhadap semua pelajaran di sekolah terutama di kelas VII C SMP M’arif 1 Ponorogo ini. Dengan kaitannya antara pandemi dengan proses belajar mengajar IPS Terpadu penggunaan gadget yang dulunya sebelum ada pandemi covid-19 digunakan hanya saat dibutuhkan saja, namun saat terjadi pandemi covid-19 ini penggunaan gadget dalam proses belajar mengajar di lembaga sekolah sangat berperan sebagai peran utama atau dalam artian sangat dibutuhkan sekali. Tanpa adanya gadget pembelajaran tidak akan berlangsung. Karena saat inilah hanya gadget saja yang diandalkan karena pemerintah sendiri memberlakukan untuk belajar daring. Berikut adalah bukti pernyataan dari ibu Separia Kristina yang menyatakan tentang penggunaan gadget selama pandemi:

“Fungsi gadget sebelum pandemi itu ya hanya digunakan sekedarnya, tapi setelah ada pandemi fungsi gadget itu lebih utama. Karna selama pandemi dalam proses belajar mengajar di smp ma’arif itu hanya gadget yang bisa membantu. Ini lebih sulit lagi karena kita tidak tahu seberapa paham anak dengan belajar melalui gadget itu. Terus mendisiplinkannya juga sulit karena keadaan memang sedang belajar online jadi ya tidak maksimal.”<sup>55</sup>

Pandemi covid-19 yang telah mewabah di dunia ini telah mewabah selama kurun waktu satu tahun terakhir ini. Semua aktifitas offline terganggu karena pemerintah memberlakukan PSBB (pembatasan sosial berskala besar). Hal ini berpengaruh terhadap proses belajar mengajar yang akibatnya pembelajaran hanya dapat dilakukan secara daring. Adapun hal ini juga berpengaruh terhadap proses penelitian yang peneliti lakukan ini. Karena objek yang peneliti teliti melibatkan siswa di kelas dan hal ini hanya bisa peneliti lakukan dengan aktifitas online dalam

---

<sup>54</sup> Wawancara Guru, 1 Maret, 2021.

<sup>55</sup> Wawancara Guru, 1 Maret, 2021.

mewawancarai objek yang ada dalam penelitian ini. Dan menurut peneliti hal ini memang kurang sempurna karena tidak bisa bertatap muka langsung pada objek penelitian. Walaupun bisa bertatap langsung itupun harus dilakukan dengan berjaga jarak dan menerapkan protokol kesehatan dari pemerintah. Namun pada realitanya pihak guru di SMP Ma'arif 1 Ponorogo tidak mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian secara tatap muka secara langsung dengan siswa-siswi SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

Hasil dari penelitian yang peneliti lakukan tentang penggunaan gadget di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini, sekolah tersebut dalam aturan kebijakan sekolah penggunaan gadget diperbolehkan oleh pihak sekolah namun dalam penggunaannya tetap ada tata tertib atau aturan yang ditegakkan yaitu dengan membatasi penggunaan gadget di sekolah. Penggunaan gadget di kelas tidak dianjurkan oleh pihak sekolah, namun jika memang sangat dibutuhkan gadget boleh dipergunakan. Dengan catatan harus dengan izin guru yang mengajar. Penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo juga diperbolehkan pada saat jam istirahat. Pada saat jam istirahat siswa boleh menggunakan gadget dengan bebas, namun dalam penggunaannya tetap dibawah pengawasan guru. Karena selain memberikan kebijakan kebebasan penggunaan gadget saat jam istirahat sekolah ini juga mengimbangi dengan diberadkannya guru piket guna untuk mengawasi siswa-siswinya ketika jam istirahat dalam penggunaan gadget agar siswa tidak menyalahi aturan seperti membuka situs terlarang ataupun menggunakan dalam hal negatif lainnya.

## **2. Implementasi Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo**

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang telah demikian pesat, guru tidak lagi hanya bertindak sebagai penyaji informasi tetapi juga menjadi

fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam pembelajaran sehingga bisa lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk mencari dan mengolah sendiri informasi yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Salah satu fasilitas yang ditawarkan oleh teknologi informasi dalam dunia pendidikan adalah pembentukan jaringan komunikasi antar lembaga pendidikan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pendidikan. Ada tiga jenis jaringan yang dapat dibentuk dalam jaringan komunikasi antar lembaga pendidikan yaitu internet, intranet, dan ekstranet. Sistem antar organisasi (*Inter Organizational System/IOS*) akan terbentuk jika dua atau lebih organisasi (lembaga pendidikan) saling bekerja sama dalam pemakaian teknologi informasi.

Penggunaan gadget di lingkungan sekolah memang masih begitu riskan kita jumpai, masih banyak beberapa sekolah yang tidak memperbolehkan siswanya untuk membawa dan juga menggunakan gadget di sekolah. Namun pada kenyataannya gadget dalam dunia pendidikan memang terbilang cukup membantu, apalagi dengan kemajuan teknologi saat ini yang mendorong manusia khususnya para pelajar untuk melek akan teknologi. Oleh sebab itu di SMP Ma'arif 1 Ponorogo penggunaan gadget di perbolehkan atau istilahnya lembaga sekolah ini memberikan kebijakan penggunaan gadget di sekolah. Implementasi kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini terbilang cukup memiliki peraturan yang ketat. Contohnya saja ada waktu tertentu dalam penggunaannya. Demikian hal ini bisa diketahui dari percakapan wawancara dengan salah satu informan ibu Septaria Kristina selaku guru mata pelajaran ips di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo:

“penggunaan gadget itu sebenarnya dalam aturannya tidak boleh digunakan dikelas saat pembelajaran. Namun bisa diperbolehkan apabila memang sangat dibutuhkan dan itupun juga harus sesuai saran dari guru yang ngajar. Gadget boleh bebas digunakan ketika waktu istirahat saja, dan itupun juga ada yang ngawasi. Dari



pihak guru sendiri ada piket ngawasinya, ini bisa dilihat dari adanya program taruna taruni yang tugasnya untuk ngawasin anak dalam penggunaan gadget”<sup>56</sup>

Ketika peneliti menanyai beberapa siswa SMP Ma’arif 1 Ponorogo di kelas VII C itu jawabannya pun juga sama-sama diperbolehkan dan bebas menggunakan gadget hanya pada saat jam istirahat saja. Dikelas juga diperbolehkan kalau memang sangat dibutuhkan saja seperti untuk pengerjaan soal atau untuk sekedar mencari materi yang belum difahami. Seperti dikatakan dalam wawancara dengan siswa yang bernama zafira ayu:

“pernah pakai gadget buat searching google kak cuman tidak terlalu sering menggunakannya karena biasanya lebih seringnya melihat sumber dari buku. Kalau pelajarannya sih macem-macem kak. Kalau ips biasanya hanya mencari materi agar lebih paham saja”.<sup>57</sup>

Tidak hanya saat dikelas saja. Mereka juga ada yang menggunakan gadget saat waktu jam istirahat untuk digunakan dalam menyelesaikan tugas dari guru salah satunya tugas tentang materi ips terpadu. Namun hal itu jarang sebab sebagian dari mereka saat istirahat lebih suka menggunakan waktunya untuk bermain dengan teman ataupun juga bermain dengan gadget mereka masing-masing. Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara peneliti dengan salah satu informan yang bernama Inayatul:

“saya sendiri itu memang pernah menggunakan gadget untuk belajar pelajaran ips saat istirahat ketika mengerjakan tugas ataupun nyari materi agar lebih faham saja kak”<sup>58</sup>

Saat jam istirahat siswa-siswi SMP Ma’arif 1 Ponorogo ini memang diperbolehkan bebas menggunakan gadget namun dalam penggunaannya tentu terdapat beberapa batasan-batasan dan tentunya juga ada aturan di dalamnya agar siswa-siswi walaupun boleh menggunakan gadget di sekolah akan tetapi tetap terarah penggunaannya. Agar siswa-siswi SMP Ma’arif 1 Ponorogo ini bijak dalam mengoperasikan gadget, dalam kebijakan sekolah diterapkan sebuah aturan tata tertib

<sup>56</sup> Wawancara Guru, 8 Maret, 2021

<sup>57</sup> Wawancara Siswa, 16 Maret, 2021.

<sup>58</sup> Wawancara Siswa, 16 Maret, 2021.



sekolah. Salah satunya adalah dibuatlah program taruna-taruni yang salah satu tugasnya adalah untuk mengontrol dan mengawasi siswa-siswi dalam penggunaan gadget. Adapaun dalam pengawasannya ini di tetapkan jadwal piket jaga dari pihak guru-guru untuk mengawasi siswa-siswinya dalam penggunaan gadget di sekolah. Seperti yang telah dipaparkan oleh ibu Septaria Kristina selaku guru wali kelas VII C di SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Hal ini sejalan dengan penjelasan dari ibu Septaria Kristina selaku wali kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo:

“penggunaan gadget disekolah diperbolehkan namun ada batasannya seperti pada saat jam istirahat dan ketika jam pulang sekolah. Gadget kalau sudah di luar sekolah itu bukan lagi tanggung jawab sekolah itu sudah menjadi tanggung jawab orang tua. Penggunaan gadget diperbolehkan untuk pembelajaran apabila sangat dibutuhkan saja.”<sup>59</sup>

Adanya aturan dan tata tertib dalam sekolah tentunya tidak lekang oleh pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan oleh siswa maupun siswinya. Oleh karena itu disamping menetapkan sebuah aturan tata tertib, sekolah ini juga membuat kebijakan tentang sanksi hukuman yang di lakukan apabila terjadi sebuah pelanggaran-pelanggaran. Contohnya saja dalam aturan penggunaan gadget di sekolah ini ada aturannya boleh digunakan di kelas saat digunakan pembelajaran saja dan boleh digunakan bebas pada saat jam istirahat dan gadget tidak boleh digunakan untuk bermain atau membuka aplikasi yang tidak penting lainnya saat pelajaran berlangsung agar siswa-siswi bisa fokus dalam pelajaran. Jika aturan itu di langgar maka sanksinya adalah berupa gadget akan disita oleh pihak sekolah dan akan dikembalikan pada saat siswa-siswi menerima raport akhir pembelajaran atau biasa disebut dengan (UAS). Hal ini sesuai dengan pemaparan dari ibu Septaria Kristina selaku wali kelas VII C dan juga guru tetap ips di SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Berikut pemaparannya:

---

<sup>59</sup> Wawancara Guru, 1 Maret, 2021.

“karena penjagaannya sangat ketat hampir tidak ada pelanggaran yang dilakukan siswa-siswi seperti membuka situs porno ataupun digunakan untuk bermain, namun ketika misal ada pelanggaran yang dilakukan maka akan ada sanksi hukuman seperti gadgetnya akan di sita dan di kembalikan ke semester selanjutnya, atau saat kenaikan kelas gadget baru di kembalikan”<sup>60</sup>

Peraturan dalam penggunaan gadget di dalam kelas di SMP Ma’arif 1 Ponorogo ini sebenarnya hanya diperbolehkan untuk menggunakannya dalam pembelajaran saja itupun dengan seizin dari guru, namun dalam hal ini peneliti menemukan kejanggalan. Pemaparan dari guru kelas menyatakan bahwa memang belum pernah ada pelanggaran yang dilakukan oleh siswa-siswinya. Namun peneliti menemukan pelanggaran pada saat meneliti ketika menanyai salah satu siswa kelas VII C yang bernama Inayatul dan cica ayu, berikut pemaparannya:

“pernah nggak adek saat guru memberi kesempatan membuka gadget buat belajar tapi malah adek membuka aplikasi lainnya atau untuk bermain ? dan jawabannya adalah “pernah”. Dan ketika peneliti menanyai siswa bernama cica ayu dengan pertanyaan demikian maka jawabannya “kalau ada hal lain yang mendesak ya digunakan untuk hal lainnya kak.”<sup>61</sup>

Di antara siswa lainnya yang peneliti tanyai dengan pertanyaan demikian rata-rata menjawab tidak pernah menggunakan gadget untuk membuka hal lainnya atau aplikasi lainnya saat diberi kesempatan guru untuk belajar dengan gadget. Dari hal itu bisa diketahui terdapat pelanggaran yang dilakukan oleh siswa-siswi namun guru tidak mengetahui akan adanya pelanggaran tersebut. Statement peneliti mungkin juga ada beberapa siswa lainnya di lain kelas yang juga melanggar peraturan tersebut namun guru tidak menyadarinya. Walaupun seberapa bagus konsep yang ditetapkan oleh pihak sekolah tidak terpungkiri bahwa tidak akan ada pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan pasti ada beberapa pelanggaran yang dilakukan siswa.

Penggunaan gadget di SMP Ma’arif 1 Ponorogo selain diperbolehkan menggunakan untuk fasilitas pembelajaran di sekolah dan juga pada jam istirahat,

---

<sup>60</sup> Wawancara Guru, 8 Maret, 2021

<sup>61</sup> Wawancara Siswa, 16 Maret, 2021.

penggunaannya juga diperbolehkan untuk media komunikasi siswa antar orang tua, guru dan juga antar sesama. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu sumber informan siswa yang bernama syafri kelas VII C :

“Biasanya saya menggunakan gadget itu untuk komunikasi dengan orang tua saya kalau misal belum dijemput kak Kalo waktu pulang, saya belum di jemput, saya telpon orang tua saya untuk menjemput”.<sup>62</sup>

Kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini salah satu tujuannya memang untuk media komunikasi siswa kepada orang tua dalam hal kepulangan siswa. Gadget berfungsi untuk menghubungi orang tua apabila belum di jemput. Namun seiring dengan perkembangannya gadget juga berfungsi untuk media pembelajaran atau fasilitas dalam pembelajaran di SMP Ma'arif itu sendiri. Adapaun hal ini sejalan dengan pernyataan dari hasil wawancara guru yaitu ibu Septaria Kristina:

“gadget di SMP sendiri sejak awal memang diperbolehkan, salah satu fungsinya untuk sarana siswa menghubungi orang tuanya apabila belum di jemput. Sebenarnya dari sekolah itu ada kendaraan untuk mengantar siswa, tapi ya lama soalnya mengantar banyak siswa, kalau ada siswa yang menunggu lama kan mereka bosan juga, makanya salah satu fungsi penggunaan gadget di SMP itu ya untuk penjemputan siswa.”<sup>63</sup>

Berangkat dari hal ini fungsi gadget atau penerapan penggunaannya di SMP Ma'arif 1 Ponorogo itu bermacam-macam. Terkadang gadget sendiri itu digunakan untuk fasilitas dalam penunjang pembelajaran terkadang juga untuk sarana komunikasi antara siswa dengan orang tuanya. Jadi penggunaannya itu fleksibel, asalkan dalam penggunaannya siswa tidak menyalahi aturan. Selain memperbolehkan dalam penggunaannya SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini juga memberlakukan sanksi apabila ada siswa yang melanggar aturan penggunaan gadget yang sudah di terapkan. Sanksi yang di tetapkan adalah berupa gadget akan di sita dan baru akan di

---

<sup>62</sup> Wawancara Siswa, 16 Maret, 2021.

<sup>63</sup> Wawancara Guru, 8 Maret, 2021.



kembalikan pada saat penerimaan raport kenaikan kelas. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari hasil wawancara guru yaitu ibu Septaria Kristina:

“Kebijakan penggunaan gadget di SMP Ma’arif ini sudah berlangsung lama, sejak anak pertama mengenal gadget. Karena penjagaannya sangat ketat hampir tidak ada pelanggaran yang di lakukan siswa-siswi seperti membuka situs yang kurang baik ataupun lainnya, namun ketika misal ada pelanggaran yang dilakukan maka akan ada sanksi tersendiri seperti hp nya di sita dan di kembalikan ke semester selanjutnya, atau saat kenaikan kelas hp baru di kembalikan.”<sup>64</sup>

Adanya peraturan semacam itu fungsinya adalah untuk agar siswa menaati aturan dan juga agar penggunaan gadget itu digunakan secara bijak tidak malah disalah gunakan. Gadget apabila sering digunakan dan tidak ada aturannya maka itu akan mengganggu proses pembelajaran, dan itupun juga akan mengganggu konsentrasi belajar siswa. Oleh sebab itu walaupun di SMP Ma’arif 1 Ponrogo ini memperbolehkan siswanya menggunakan gadget di sekolah namun sekolah ini juga melengkapi dengan batasan-batasannya agar siswa ini tidak melulu tentang bermain gadget saja, dan juga sekolah ini melengkapinya dengan sanksi yang sudah di tentukan. Sekolah ini dalam proses pengawasannya juga menerapkan piket jaga yang berfungsi untuk mengontrol siswa-siswinya dalam menggunakan gadget di sekolah.

Adapun yang menjaga ini adalah langsung dari guru dan dibentuklah organisasi yang bernama taruna-taruni. Hal ini sejalan dengan pernyataan ibu Septa:

“Cara mengontrolnya disana ada organisasi taruna-taruni yang di kontrol langsung oleh guru, disana dibuat piket jaga pengawasan tentang penggunaan hp di sekolah yang di khususkan untuk para guru-guru. Gunanya itu sebenarnya banyak dan salah satunya untuk ngawasin siswa-siswi kalau bermain gadget saat di sekolah khususnya saat jam istirahat itu”.<sup>65</sup>

Taruna-taruni adalah sebuah organisasi di SMP Ma’arif 1 Ponorogo yang salah satu tugasnya adalah mengawasi dan mengontrol siswa-siswi SMP dalam penggunaan gadget khususnya waktu istirahat. Dalam hal ini bertujuan agar siswa-siswi SMP Ma’arif 1 Ponorogo dapat menggunakan gadget dengan bijak. Mengingat

---

<sup>64</sup> Wawancara Guru, 8 Maret, 2021

<sup>65</sup> Wawancara Guru, 8 Maret, 2021



dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget. Sebab gadget ketika tersambung dengan internet akan mudah untuk digunakan mengakses semua aplikasi yang ada di gadget tersebut terutama dalam mengakses youtube ataupun google yang padahal kedua hal itu merupakan aplikasi yang banyak menyuguhkan hal positif juga hal negatif, tergantung dari bijak-bijaknya pengguna dalam memilih hal yang baik atau negatif. Oleh sebab itu pengawasan dalam penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo itu merupakan salah satu hal yang menurut peneliti sangat baik. Memang harus diawasi kalau tidak diawasi mungkin siswa itu sudah kebablasan dalam menggunakannya. Jika sudah kebablasan hal itu bisa mempengaruhi perilaku dan tingkat kecerdasan siswa. Apalagi gadget itu juga bisa membuat penggunaannya menjadi candu, berangkat dari pengalaman peneliti sendiri bahwa ketika peneliti sudah memegang gadget maka peneliti sering lupa waktu, dan itu juga terjadi pada semua orang yang menggunakan gadget. Apabila tidak dibatasi dari sendiri maka gadget itu bisa merusak kita, merusak waktu kita.



## BAB V

### PEMBAHASAN

#### 1. Analisis Penggunaan Gadget di Kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo Dalam Pembelajaran IPS Terpadu

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi di SMP Ma'arif 1 Ponorogo sudah berkembang sangatlah pesat. Hal ini dibuktikan dengan hampir seluruh siswa SMP Ma'arif 1 Ponorogo sudah mempunyai dan menggunakan gadget ketika di sekolah. SMP Ma'arif 1 Ponorogo lokasinya juga sangat strategis, dan berada di daerah perkotaan. Oleh sebab itu tidak terpungkiri bahwa siswa-siswi SMP Ma'arif 1 Ponorogo merupakan siswa yang lebih luas pergaulannya dan mungkin pengetahuannya jika dibanding siswa yang berada di sekolah pedalaman. Namun bukan berarti daerah pedalaman adalah daerah yang tertinggal. Sebab tidak sedikit juga lembaga sekolah daerah pedalaman atau daerah pedesaan yang jauh dari kota namun prestasinya tidak kalah dengan sekolah di daerah perkotaan.

Kebijakan sekolah sebagai pernyataan tentang tujuan atau suatu petunjuk mengenai bagaimana sasaran yang bisa dicapai dan bisa dilaksanakan secara bersama dan memberikan kerangka kerja untuk pelaksanaan program sekolah. Berikut telah dinyatakan dalam bukunya Caldwell dan Spinks dalam Beare. Sebuah lembaga sekolah sudah tentu memiliki kebijakan yang berfungsi sebagai sarana tata aturan yang menjadikan sekolah itu tetap eksis di kalangan lembaga serta diakui dan dipercaya oleh masyarakat untuk dapat menjadikan siswa-siswinya menjadi lebih baik dalam segi intelektual baik dalam segi kognitif, afektif maupun dalam segi psikomotorik. Demi mewujudkan hal tersebut sebuah lembaga sekolah perlu adanya untuk mengikuti suatu perkembangan dalam bidang teknologi untuk pendidikan. Dalam kajian pembahasan ini teknologi dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh bagi siswa-siswi yang tentunya membutuhkan wawasan pengetahuan yang lebih banyak dan lebih luas. Oleh karena itu

penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat berperan penting. Adapun seperti yang telah dipaparkan di dalam materi latar belakang dan dikutip dari sebuah jurnal tunas pendidikan dari Agung Rimba Kurniawan dkk. Menyatakan bahwa teknologi itu bisa berupa laptop, proyektor maupun gadget.

Gadget dalam dunia pendidikan sebenarnya keberadaannya sangat membantu dan memudahkan siswa untuk berkomunikasi dengan guru atau dengan orang tua atau sekedar untuk mencari materi yang belum di fahami dan untuk menambah pengetahuan. Namun penggunaan gadget secara berlebihan dan tanpa kontrol orang tua ataupun kontrol guru di sekolah juga bisa membahayakan bagi siswa-siswi itu sendiri. Sebab kita tidak tahu bagaimana siswa-siswi itu mengoperasikan gadgetnya. Sebab selain dari banyaknya dampak positif dari gadget, gadget juga memiliki kekurangan dampak negatif yang tentunya tidak sedikit juga. Adapun gadget juga menimbulkan efek ketergantungan terhadap penggunaannya. Selain itu menurut Uchjana kemajuan teknologi terutama teknologi komunikasi elektronik telah menimbulkan dampak pada siswa dan cenderung menyisihkan hasrat membaca buku di kalangan pelajar.<sup>66</sup> Efek ketergantungan yang ditimbulkan dari gadget bagi kalangan siswa akan membuat siswa menjadi lebih dominan terhadap gadget sehingga lebih mengutamakan bermain gadget daripada membaca buku. Hal itu merupakan salah satu dampak negatif dari gadget jika digunakan secara berlebihan.

Sebelum adanya pandemi penggunaan gadget dalam pelajaran IPS Terpadu di kelas VII C SMP Maarif 1 Ponorogo bertujuan untuk media pembelajaran. Dalam penggunaannya pada pelajaran IPS Terpadu siswa-siswi kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo memakainya untuk pengerjaan soal, dan juga untuk mencari materi yang belum difahami yang tidak ada dalam buku, yang tentunya hal itu sudah mendapat izin dari guru mata pelajaran dengan kontrol pengawasan dari guru. Terkadang juga ada beberapa dari

---

<sup>66</sup> Sa'adah, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon, Skripsi, 2015, 25.

siswa-siswi kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo yang menggunakan gadget pada saat jam istirahat untuk sekedar searching google tentang materi ips apabila keterangan yang diberikan gurunya belum mereka fahami. Tentu saja hal ini sangat bernilai positif bagi pengetahuan siswa namun hal seperti ini juga yang membuat siswa menjadi malas membaca buku apabila keseringan mencari referensi lewat google yang biasanya google dapat diakses melalui gadget atau smartphone. Oleh sebab itu dalam penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo dibatasi atas kebijakan sekolah yang berlaku agar siswa tidak selalu mengandalkan internet lewat gadget tersebut.

Menurut Hendrastomo dalam Irawan dan Armayanti pesatnya teknologi pada saat ini menimbulkan dampak yang luar biasa bagi manusia, di satu sisi perkembangan teknologi semakin mempermudah pekerjaan manusia, tetapi di sisi lain dari sebagian aktivitas sehari-hari yang tergedatasi akibat kecanggihan teknologi. Teknologi yang semula diciptakan untuk kemudahan dan efisiensi justru di sisi lain semakin mendekonstruksi kegiatan manusia.<sup>67</sup> Seperti yang sudah peneliti jelaskan penggunaan gadget yang berlebihan akan membuat penggunanya menjadi candu, hal ini sejalan dengan teori menurut Hendrastomo diatas bahwa penggunaan teknologi yang semula diciptakan untuk kemudahan justru malah menjarah kegiatan manusia yang membuat ia malas melakukan kegiatannya karena terjebak dalam asyiknya bermain teknologi tersebut atau bisa dikatakan gadget.

Pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo memang tidak melulu selalu membutuhkan gadget. Hal itu bisa dilihat dari respon responden ketika ditanya tentang tingkat kesulitan pelajaran IPS Terpadu. Dan rata-rata jawaban dari responden adalah menjawab tidak terlalu sulit namun juga tidak terlalu mudah. Ada juga yang menjawab bahwa sebagian dari responden tidak menyukai pelajaran IPS Terpadu. Sebab dengan alasan bosan karena materinya yang memang sedikit

---

<sup>67</sup> Gin Ginanjar, dkk, Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar, 2, 2018, 373.



membosankan. Oleh sebab itu penggunaan gadget di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo dibatasi pada saat jam-jam tertentu saja. Adapun pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan gadget sebenarnya sangat membantu bagi siswa-siswi VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo itu sendiri. Namun sekali lagi penggunaannya dalam pelajaran IPS Terpadu hanya sekedarnya saja. Kajian materi ips dalam internet memanglah sangat luas oleh sebab itu dengan siswa-siswi mengakses internet untuk kebutuhan pengetahuan materi ips terpadu itu menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran daripada tidak mengakses sama sekali. Sebab pengetahuan itu tidak hanya dari buku saja, pengetahuan juga bisa di dapat melalui teman, guru, maupun dari internet yang dihasilkan melalui teknologi baik itu berupa komputer maupun gadget atau smartphome. Namun penggunaan gadget yang berlebihan akan sangat merugikan bagi siswa, seperti yang telah dikutip dalam Kompasiana menurut Erni Sarif dampak negatif penggunaan gadget dalam lingkungan sekolah menjadikan siswa terkadang mengangkat telepon ketika sedang belajar dan hal itu bisa mengganggu konsentrasi belajar siswa, kemudian konsentrasi belajar bisa menurun karena siswa lebih menyukai gadget daripada belajar.<sup>68</sup>

Berbanding terbalik dengan penggunaan gadget saat ini setelah adanya pandemi, sebab dunia sedang digemparkan oleh adanya pandemi covid-19 yang menjadikan semua tatanan baik itu dalam bidang ekonomi, pendidikan, kebudayaan itu sangat berpengaruh dan juga sangat berpengaruh terhadap aktivitas manusia sehari-hari terutama dalam dunia pendidikan saat ini. Dari hal itu pemerintah menggencarkan pembelajaran secara daring atau online. Maka mau atau tidak mau pembelajaran harus dilakukan secara online. Hal ini berpengaruh besar terhadap SMP Ma'arif 1 Ponorogo ataupun sekolah-sekolah lainnya. Pada mulanya sebelum adanya pandemi covid-19 gadget tidak terlalu dibutuhkan pada pembelajaran. Namun setelah adanya pandemi covid-19 gadget sangat dibutuhkan

---

<sup>68</sup> Erni Sarif, Dampak Penggunaan Gadget dalam Lingkungan Sekolah, Kompasiana, (7 Oktober 2019). <https://www.kompasiana.com/ernisarif/5d9ac8c3b13fde56f248e293/dampak-penggunaan-gadget-dalam-lingkungan-sekolah>

oleh siswa-siswi SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Dan tentunya juga berlaku bagi seluruh lembaga sekolah dan juga oleh kalangan mahasiswa. Hampir semua kalangan terkena dampak dari pandemi covid-19 ini. Aktivitas semua terhalang oleh adanya pandemi yang berkelanjutan ini sebab pemerintah menggalangkan psbb (pembatasan sosial berskala besar). Jadi selama pandemi covid penggunaan gadget menjadi sangat dibutuhkan. Dan gadget merupakan sumber fasilitas utama dalam pembelajaran. Hal ini berlaku juga untuk pembelajaran IPS Terpadu yang proses belajar mengajarnya juga selalu menggunakan gadget. Dari semula pembelajaran dengan menggunakan gadget dalam keadaan normal sangat dibatasi terutama di lingkungan sekolah namun setelah adanya pandemi gadget menjadi pelaku utama dalam berjalannya proses belajar mengajar secara online.

Pada intinya penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo sangatlah membantu untuk pendalaman materi ips yang belum difahami oleh siswa-siswi. Sebab terkadang tidak semua materi yang diberikan oleh guru bisa difahami saat itu juga oleh siswa, terkadang juga ada beberapa siswa yang introvert dan mereka malu untuk bertanya kepada gurunya dan dengan bantuan gadget yang dilengkapi dengan internet bisa membantu siswa kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo yang masih kesulitan dalam pelajaran ips terpadu.

Adapun tentang kepribadian introvert ini sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Hall dan Lidzey yang menjelaskan bahwa karakteristik dari sifat introvert cenderung pemalu, introspektif, menyukai buku atau kutu buku, tidak terlalu ramah kecuali pada seseorang yang dikenal atau teman dekatnya, mereka juga cenderung merencanakan sesuatu dengan berhati-hati sebelum melakukan sesuatu atau mengambil langkah dalam melakukan sesuatu.<sup>69</sup> Hal ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa siswa yang cenderung berkepribadian introvert atau tertutup ia akan lebih cenderung pemalu ketika bertanya

---

<sup>69</sup> Widya Zulfa Ulwiyah, "Kepribadian Ekstrovert dan Introvert pada Siswa Kelas VII G SMP negeri 2 Ponorogo pada Proses Pembelajaran Dalam Prespektif Psikologi Sosial", Skripsi, Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020, 107.

dengan guru, oleh sebab itu penggunaan gadget di sekolah khususnya untuk pembelajaran IPS Terpadu itu merupakan hal yang cukup membantu ketika mereka malu bertanya dengan guru. Dengan itu siswa yang cenderung introvert tidak lagi ketinggalan pelajaran dengan temannya yang lebih ekstrovert, walaupun mereka introvert atau pendiam kalau ia itu aktif maka seharusnya mereka akan lebih luas pengetahuannya sebab terkadang mereka lebih memilih mencari pengetahuan sendiri dari luar seperti dari buku ataupun gadget itu sendiri. Dan referensi dari gadget ataupun buku menurut peneliti itu malah lebih luas daripada yang hanya diajarkan oleh guru. Namun bukan berarti peneliti menyalahkan guru. Tidak seperti itu, sebab tidak selamanya referensi ilmu yang di dapat dari gadget itu valid, terkadang kita harus pandai dalam memilih informasi, sebab informasi atau referensi hoaks juga banyak tersebar di internet. Jadi agar lebih baiknya selain belajar dari buku dan juga gadget yang terhubung dengan internet ada baiknya bila kita memvalidasi segala informasinya dan menanyakannya pada guru ketika di sekolah.

## **2. Analisis Implementasi Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo**

Penggunaan gadget ketika di sekolah memang masih terbilang jarang. Banyak lembaga sekolah yang tidak memperbolehkan siswanya untuk menggunakan gadget di sekolah, karena menurut sekolah lainnya penggunaan gadget di sekolah hanya akan mengganggu konsentrasi siswa dalam pembelajaran dan juga lebih banyak mudhorotnya daripada positifnya. Contohnya saja seperti yang telah peneliti paparkan di materi pendahuluan pada latar belakang yaitu ada beberapa contoh sekolah yang diketahui oleh peneliti yang tidak diperbolehkan membawa gadget di sekolah yaitu ada sekolah SMPN 1 Jenangan Ponorogo yang tidak memeperbolehkan siswanya menggunakan gadget di sekolah namun jika ada yang membawa maka gadget harus dikumpulkan di sebuah loker khusus penyimpanan gadget dan ketika pulang sekolah baru boleh diambil. Kemudian



ada sekolah di Mts Plus Al-hadi Padang Bojonegoro yang juga tidak memperbolehkan siswanya membawa bahkan mengoperasikan gadget di sekolah dan juga Mts Abu Dzarrin Bojonegoro juga tidak memperbolehkan siswanya membawa bahkan mengoperasikan gadget di sekolah. Dan mungkin masih ada beberapa contoh sekolah lainnya yang tidak memperbolehkan siswanya membawa ataupun mengoperasikan gadget di sekolah.

SMP Ma'arif 1 Ponorogo memang bukan salah satunya sekolah yang memperbolehkan siswanya membawa gadget di sekolah dan mungkin diluaran sana juga ada beberapa sekolah yang juga memperbolehkan siswanya membawa dan mengoperasikan gadget di sekolah dan tentunya dengan batasan-batasan dan aturan yang telah di tertibkan seperti halnya di SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi peneliti sebab dari pengalaman peneliti masih jarang sekolah yang memperbolehkan siswanya membawa dan mengoperasikan gadget di sekolah. Oleh karena itu peneliti mengambil studi kasus di SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Seperti yang telah dipaparkan oleh peneliti dalam penggunaan gadget sudah pasti dan sudah tentu akan ada peraturan tata tertib sekolah yang ditegakkan agar siswa-siswinya tidak melampaui batas dalam penggunaan gadget. Mengingat tidak sedikit pula dampak negatif yang ditimbulkan oleh gadget yang lebih parahnya membuat efek candu bagi penggunanya apabila menggunakan secara berlebihan seperti contoh hal kecil menjadi lupa waktu dan lebih parahnya sebagian besar waktu habis hanya digunakan untuk bermain gadget. Oleh sebab itu harus ada batasannya dan batasan-batasan yang diterapkan di SMP Ma'arif 1 Ponorogo adalah dengan membatasi penggunaannya seperti hanya pada saat jam istirahat saja dan itupun juga ada guru piket yang mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget bagi siswa-siswinya.

Hamalik dalam Dr Azhar arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan



membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Kemudian Levie dan Lents dalam Dr Azhar arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu; sebagai fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan juga fungsi kompensatoris.<sup>70</sup> Dari teori ini peneliti setuju dengan manfaat penggunaan gadget di sekolah. Dengan diperbolehkannya menggunakan gadget di sekolah untuk pembelajaran siswa menjadi lebih kreatif dan lebih termotivasi untuk melakukan inovasi ataupun penemuan-penemuan baru. Dengan diperbolehkan menggunakan gadget di sekolah dalam pembelajaran juga membantu siswa agar tidak merasakan pembelajaran yang monoton hingga membuat siswa lebih merasa cepat bosan sehingga pelajaran tidak masuk ke otak secara maksimal.

SMP Ma'arif 1 Ponorogo memberi kebijakan penggunaan gadget di sekolah dilengkapi dengan adanya program pembentukan organisasi taruna-taruni yang langsung di gerakkan oleh tenaga pengajar atau bapak/ibu guru. Tujuan dari dibentuknya taruna-taruni adalah salah satu fungsinya berguna untuk mengontrol siswa-siswi SMP Ma'arif 1 Ponorogo dalam penggunaan gadget di sekolah khususnya pada saat jam istirahat agar siswa-siswinya tidak mengoperasikan gadget kedalam hal yang negatif. Adapun jika terjadi pelanggaran yang dilakukan oleh siswa-siswi maka akan ada sanksi juga. Sanksi itu berupa gadget akan disita dan tidak baru akan dikembalikan pada saat penerimaan laporan hasil belajar siswa di semester kenaikan selanjutnya dan juga untuk siswa yang melanggar peraturan diberi nasehat atau bimbingan konseling agar tidak melakukannya lagi dikemudian hari. Hal ini tentunya agar memberi efek jera pada siswa-siswi yang melanggar peraturan sekolah. Namun dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dari salah satu narasumber wawancara bahwa belum pernah ada pelanggaran yang dilakukan oleh siswa-siswi SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Berarti dari hal ini bisa dikatakan bahwa SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini siswa-siswinya sangat tertib.

---

<sup>70</sup> Chandra Anugrah Putra, Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, 2019, 3.

Melihat ketertiban siswa-siswi SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini peneliti belum bisa menarik kesimpulan seperti demikian. Sebab disuatu hari saat peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu siswa kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo ada yang melanggar aturan sekolah saat pembelajaran berlangsung dan mungkin hal itu diluar kontrol dari bapak/ibu guru yang mengajar di kelas. Ketika mewawancarai salah satu siswa kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo peneliti menemukan pelanggaran berupa saat guru memberikan kesempatan siswa-siswinya untuk menggunakan gadget saat pembelajaran ips terpadu di dalam kelas, ada seorang siswa yang malah membuka aplikasi lainnya seperti sosial media yang padahal tersebut sangat tidak diperbolehkan. Dan ketika peneliti tanya mengapa membuka aplikasi lain ketika disuruh mencari materi yang belum difahami siswa itu menjawab dengan alasan mendesak. Namun juga ada beberapa siswa yang membuka aplikasi lain bukan alasan mendesak tapi karena memang keinginannya sendiri. Namun hal itu terbilang jarang sebab guru tidak melulu menggunakan gadget saat pembelajaran. Karena proses belajar mengajar lebih mengutamakan fasilitas berupa buku. Karena dari keterangan ibu Septa pembelajaran menggunakan gadget itu hanya mengganggu konsentrasi pembelajaran pada anak. Jadi pembelajaran lebih mengutamakan menggunakan buku.

Berbanding terbalik dengan penggunaan gadget dimasa pandemi saat ini. Karena keberadaan gadget pada masa pandemi lebih diutamakan sebab selama pandemi pemerintah memberlakukan pembelajaran secara daring dan itu juga berlaku untuk semua aktifitas pekerjaan dan lainnya. Semua harus dilakukan secara daring atau online. Oleh sebab itu masa pandemi ini pembelajaran hanya bisa dilakukan melalui sarana gadget sebab tidak memungkinkan jika pembelajaran dilakukan secara offline atau tatap muka. Setiap pelanggaran yang dilakukan akan ada sanksi tersendiri, yaitu berupa gadget akan disita dan baru akan dikembalikan pada saat kenaikan kelas semester selanjutnya

kemudian siswa yang melanggar juga dinasehati dan diberi bimbingan konseling agar tidak mengulangi pelanggaran lagi dikemudian hari.

Penerapan penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo memperbolehkan siswanya menggunakan gadget pada saat jam istirahat. Selain memberi kebebasan dalam penggunaan gadget sekolah juga melengkapi dengan petugas kontrol yang sangat ketat untuk mengawasi siswa-siswi SMP Ma'arif 1 Ponorogo yang menggunakan gadget di sekolah dan bertujuan untuk agar siswanya tidak membuka konten porno atau membuka situs negatif lainnya. Seperti yang sudah peneliti paparkan di atas organisasi yang mengawasi ini bernama taruna-taruni yang langsung digerakkan oleh guru SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Dengan adanya program ini siswa menjadi lebih terkontrol dan lebih bijak dalam mengoperasikan gadget. Namun hal ini tidak menafikan bahwa tidak akan ada pelanggaran yang dilakukan. Disaat pengawas lengah mungkin saja akan terjadi pelanggaran. Sebab manusia hanyalah manusia yang bisa berencana. Contoh kecil dikantor polisi. Kantor polisi adalah tempat dimana kejahatan diamankan namun disisi lain juga tetap masih ada pelanggaran yang dilakukan oleh pelaku kriminal. Oleh sebab itu ada baiknya jika kita semua harus selalu waspada. Terutama pengawasan guru saat mengontrol siswa-siswinya mengoperasikan gadget di sekolah di SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini.

Para ahli prespektif social constructive memandang ruang kelas sebagai lingkungan komunikasi yang dinamis, berkembang dan berbeda. Pemanfaatan teknologi menyediakan sumber daya dan fasilitas untuk pembelajaran dan untuk membangun juga mengaplikasikan ilmunya. Mereka mampu untuk menciptakan, mengedit, dan membagi konten. Terlebih lagi dengan pemanfaatan teknologi di dalam kelas siswa mampu untuk memilih tema lingkungan kelas yang mereka rasakan paling nyaman saat belajar. Siswa selalu disediakan ruang belajar baik secara individu maupun berkelompok. Menyediakan ruang untuk belajar secara individu dan berkelompok adalah pintu gerbang pada tendensi



sikap manusia untuk mampu bekerja secara individu maupun kelompok. Sebagai konsekuensinya sekolah saat ini telah berpindah dari “mengatakan/mengajarkan” ke pedagogi “anak-anak mengajarkan diri mereka sendiri dengan arahan dari guru” hal ini pernyataan menurut Prensky.<sup>71</sup> Dengan kebijakan sekolah membolehkan siswanya membawa dan mengoperasikan gadget di sekolah siswa menjadi lebih luas pengetahuannya jika itu digunakan untuk belajar sendiri seperti yang dilakukan oleh beberapa siswa kelas VII C pada saat istirahat, yang menggunakan gadget untuk belajar dan mencari pemahaman materi ips terpadu ataupun materi lainnya yang dirasa belum difahami saat guru menerangkan dikelas.

Pernyataan dari Prensky, peneliti juga membenarkan namun tidak sepenuhnya membenarkan sebab penggunaan gadget di sekolah tidak selamanya dibenarkan. Kita tidak tahu bahwa dunia tidak akan selalu memihak pada hal positif saja, namun dunia juga bisa menjerumuskan kedalam hal yang negatif. Penggunaan gadget di sekolah bagi siswa jika tidak ada kontrol dari guru akan membuat siswa menjadi aktif bahkan terlalu aktif. Dan hal ini tidak menafikan bahwa akan ada pelanggaran yang dilakukan. Seperti siswa bisa saja akan membuka konten terlarang ataupun melakukan kejahatan lainnya di dunia elektronik seperti gadget. Sebab gadget jangkauannya sendiri itu luas apalagi jika gadget itu terhubung dengan internet. Jadi kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo dengan menambahi tata tertib dan pengawasan yang ketat dari guru ini sudah benar dan sudah bagus namun hal ini sebagai pr bagi guru dan sekolah untuk lebih mengawasi dan mengontrol siswa-siswi agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan, karena mengingat dampak negatif yang diberikan gadget itu sendiri. Dan dalam menyikapi hal ini kebijakan sekolah di SMP Ma'arif 1 Ponorogo menegaskan bahwa penggunaan gadget pada aturannya memang tidak di perbolehkan namun gadget

---

<sup>71</sup>Mahmud Karmila, *Model Kebijakan Integrasi Pemanfaatan Mobile Technology di Sekolah Menengah Atas* (Yogyakarta: Depublish),2018, 3.



akan diperbolehkan apabila memang dibutuhkan dalam pembelajaran dan ataupun untuk berkomunikasi. Mengingat tidak sedikit pula dampak negatif dari gadget, oleh sebab itu banyak sekali sekolah diluaran sana yang memperbolehkan siswanya membawa ataupun mengoperasikan gadget di sekolah. Seperti contoh-contoh sekolah yang telah peneliti jelaskan pada bab sebelumnya. Sebab menurut Kemendikbud penggunaan gadget di lembaga sekolah disesuaikan kepada kondisi sekolah juga. Jika sekolah memungkinkan dan juga disetujui oleh orangtua wali siswa selaku pihak pendidikan anak maka sekolah diperbolehkan menggunakan akses gadget di sekolah. Mengingat dari yang dikatakan Anies Baswedan penggunaan gadget di sekolah terutama di negara Indonesia masih begitu riskan sebab menurut Anies gadget itu seperti pisau bermata dua yang membawa dampak negatif dan juga positif, hal ini sudah peneliti jelaskan pada bab diatas.

Berangkat dari pernyataan Anies Baswedan selaku menteri pendidikan Indonesia saat ini, penggunaan gadget di sekolah itu tergantung dari pihak sekolah tersebut. Ketika sekolah memberikan kebijakan demikian seperti penggunaan gadget di sekolah, maka sekolah juga harus bertanggung jawab akan penggunaan gadget tersebut. Jadi selain membolehkan juga harus ada kontrol dalam penggunaannya. Peneliti setuju dengan pernyataan Anies Baswedan ini sebab dalam lapangan di SMP Ma'arif 1 Ponorogo memang sudah menyiapkan hal demikian. Selain memperbolehkan siswanya membawa gadget di sekolah SMP Ma'arif juga memberikan kontrol pengawasan dari taruna-tarun yang menurut peneliti sudah cukup bagus, dan juga SMP Ma'arif memberlakukan sanksi hukuman apabila ada siswanya yang melanggar aturan yang telah ditentukan sebelumnya.

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS terpadu di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo sangatlah membantu untuk pendalaman materi IPS yang belum difahami oleh siswa-siswi. Penggunaan gadget pada pembelajaran IPS terpadu juga digunakan di dalam kelas namun tidak terlalu sering sebab guru lebih mengutamakan buku daripada gadget. Penggunaan gadget di dalam kelas juga diawasi oleh guru yang mengajar dan apabila ada yang melanggar maka diberlakukanlah sanksi yang telah ditetapkan. Penggunaan gadget di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo juga digunakan untuk pengerjaan soal dan menambah pengetahuan siswa sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif serta tidak gagap teknologi. Tidak hanya dalam pembelajaran IPS Terpadu hal ini juga berlaku pada semua pembelajaran di kelas VII C SMP Ma'arif 1 Ponorogo yang membutuhkan gadget.
2. Penerapan atau pengaplikasian kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini memperbolehkan siswanya membawa dan mengoperasikan gadget di sekolah dan tentunya dengan batasan-batasan dan aturan yang telah di tertibkan di SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Adapun aturan tata tertibnya adalah siswa tidak boleh mengoperasikan gadget pada saat jam pembelajaran berlangsung. Gadget baru diperbolehkan apabila memang sangat dibutuhkan saja dan harus dengan izin serta kontruksi dari guru yang mengajar. Kemudian siswa juga diperbolehkan menggunakan gadget pada saat jam istirahat. Pada saat jam istirahat siswa boleh bebas menggunakan gadget namun juga harus dengan pengawasan dari guru yang bertugas mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget oleh siswa-siswi SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Adapun dalam pembagian tugas mengontrol dari guru ini sekolah membentuk program taruna-taruni yang bertujuan untuk mengawasi

penggunaan gadget tadi agar siswa-siswi SMP Ma'arif 1 Ponorogo menggunakan gadget dengan lebih bijak dan jauh dari hal-hal yang negatif. Adapun SMP Ma'arif 1 Ponorogo ini juga memberikan sanksi apabila ada siswa-siswi yang melanggar aturan sekolah dalam penggunaan gadget seperti gadget akan akan disita dan akan dikembalikan pada saat kenaikan kelas semester selanjutnya kemudian siswa yang melanggar akan diberi bimbingan konseling berupa nasehat agar tidak mengulangi lagi kesalahan yang telah diperbuat dikemudian hari. Penggunaan gadget di SMP Ma'arif 1 Ponorogo tidak hanya untuk fasilitas dalam belajar mengajar saja namun juga untuk komunikasi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa lainnya, ataupun siswa dengan orangtuanya.

## **B. Saran**

Beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini di antaranya adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi lembaga sekolah**

Diharapkan lembaga sekolah selalu memberikan arahan terhadap penggunaan gadget untuk selalu menggunakannya dengan bijak dan menghindari penggunaan gadget terhadap hal yang negatif.

### **2. Bagi guru**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi koreksi untuk para pendidik kedepannya agar lebih teliti dan berhati-hati lagi dalam pengawasan penggunaan gadget terhadap siswa-siswi di sekolah. Agar pelanggaran yang dilakukan oleh siswa tidak terjadi lagi di luar pengawasan guru.

### **3. Bagi peserta didik**

Diharapkan peserta didik untuk lebih bijak dalam menyikapi kemajuan teknologi seperti berkembangnya alat komunikasi berupa gadget ini untuk lebih menggunakannya atau memanfaatkannya sebagaimana fungsinya dan

selalu menggunakannya untuk hal yang positif. Dan jangan terlalu berlebihan dalam menggunakan gadget sebab terdapat efek candu yang dapat diberikan oleh gadget kepada penggunanya.

4. Bagi peneliti

Bagi peneliti sendiri agar dapat menambah pengalaman dan pengetahuan untuk memperkaya khazanah kailmuan tentang kebijakan sekolah terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS terpadu.





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Manab, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015)
- Agung Rimba Kurniawan dkk, *kebijakan sekolah dalam penggunaan gadget di sekolah dasar. Jurnal tunas pendidikan*, , vol.2 No-1, 2019.
- Anggraeni Eka, “Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak”, Serayu Publishing, 2019.
- Astra Desita Redaktur Mustakim, Kemendikbud Siapkan Aturan Penggunaan Gadget di Sekolah, (22 februari ) 2016. <https://infopublik.id/read/145919/kemendikbud-siapkan-aturan-penggunaan-gadget-di-sekolah.html>
- Chandra anugrah, “pemanfaatan teknologi *gadget* sebagai media pembelajaran”, universitas muhammadiyah palangkaraya, 2019.
- Echanudin Jarwanto. *Pembelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama*, MIIPS Vol, 8 No. 2 Maret 2008
- Erni Sarif, Dampak Penggunaan Gadget dalam Lingkungan Sekolah, Kompasiana, (7 Oktober 2019). <https://www.kompasiana.com/ernisarif/5d9ac8c3b13fde56f248e293/dampak-penggunaan-gadget-dalam-lingkungan-sekolah>
- Fatkhan Amirul Huda, Pengertian Gadget, ( 1 April), 2019. <https://fatkhan.web.id/pengertian-gadget-smartphone/>
- Gin Ginanjar, dkk, Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar, 2, 2018. <https://babel.kemenag.go.id/id/id/opini/591/Dampak-Positif-dan-Negatif-Penggunaan-Gadget-Bagi-Penggunanya>.
- Imron Arifin, *Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu-Ilmu Sosial dan Keagamaan* (Malang: Kalimashada Press, cet II), 1996.

- Jaka rawan, “Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja”, Psikologi, 2, 2013
- Kurniawati dian, “pengaruh penggunaan *gadget* terhadap prestasi siswa”, jurnal ilmu pendidikan, vol. 2 no. 1 (1 April 2020).
- Mahcmud Karmila, *Model Kebijakan Integrasi Pemanfaatan Mobile Technology di Sekolah Menengah Atas* (Yogyakarta: Depublish),2018.
- Mesiono, *jurnal Tazkirah Kebijakan Pendidikan dan Pengembangan Sekolah*, vol. 2, No. 2, Desember 2010.
- Moleong Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nuhman Mahfud Muhammad, Wulansari Aprilya, *Penggunaan gadget untuk menciptakan pembelajaran yang efektif*, Seminar nasional pendidikan, 2018.
- Rusdiana Ahmad, *Kebijakan Pendidikan “dari Filosofi ke Implementasi”*, Bandung: Pustaka Setia, 2015.
- Salim dan Syahrurn, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Ciptapustaka Media, 2012).
- Sa’adah, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon, Skripsi, 2015.
- Skolastika puella donata deo, *The Power of Gadget dalam pendidikan di Masa Pandemi Corona*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2020
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Widya Zulfa Ulwiyah, “*Kepribadian Ekstrovert dan Introvert pada Siswa Kelas VII G SMP negeri 2 Ponorogo pada Proses Pembelajaran Dalam Prespektif Psikologi Sosial*”, Skripsi, Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020.

