

**PENGUNAAN MEDIA GADGET DALAM
PROSES PEMBELAJARAN**



SKRIPSI

***Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan***

Oleh:

BEVRILLIA

NIM : 0306162124

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**

PENGUNAAN MEDIA GADGET DALAM PROSES PEMBELAJARAN



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh:

BEVRILLIA

NIM : 0306162124

DOSEN PEMBIMBING

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Rustam, MA
NIP. 1968090920 199503 1 002

Ramadan Lubis, M.Ag
NIP. 19720817 200701 1 051

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**

ABSTRAK



NAMA : BEVRILLIA
NIM : 0306162124
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Drs. Rustam, M.A
Pembimbing II : Ramadhan Lubis, M.Ag
Judul skripsi : Penggunaan Media *Gadget* dalam Proses Pembelajaran

Kata kunci : media *gadget*

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1)mengetahui persiapan guru dan siswa menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran, 2)penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran, 3)kendala yang dihadapi guru dan siswa dengan penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan dengan metode fenomenologi. Data primer dalam penelitian skripsi ini adalah guru wali kelas VI-A MIN-1 Kota Medan dan data sekunder dari penelitian ini ialah siswa dan siswi kelas VI-A MIN-1 Kota Medan, dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu, a) observasi semi partisipan, b) wawancara, dan c) pengkajian dokumen. Sedangkan untuk teknik analisis dengan cara a) reduksi data, b) penyajian data, dan c) kesimpulan.

Hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa 1) persiapan yang dilakukan guru dan siswa kelas VI-A MIN-1 Kota Medan dalam proses pembelajaran menggunakan media *gadget* yaitu (a) *gadget*, (b) kuota internet,(c) alat tulis, (d) materi pelajaran, (e) mengisi absen via *google form*, dan (f) shalat dhuha sebelum memulai pembelajaran, 2) penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran di kelas VI-A MIN-1 Kota Medan yaitu dengan menggunakan *gadget* berupa *handphone* dan menggunakan berbagai aplikasi seperti (a) *WhatsApp*, (b) *Zoom*, (c) *YouTube*, (d) *Google Form* dan, (e) *Quizizz*, dan 3)kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran yaitu (a) *gadget*, (b) jaringan internet yang lambat, (c) cepat terkurasnya kuota internet, (d) terlalu banyak grup belajar, (e) guru kurang mahir dalam menggunakan *gadget*, (f) guru merasa sedikit bingung dalam melakukan penilaian.

Pembimbing I

Drs. Rustam, MA
NIP. 196809201995031002

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Kemudian, shalawat dan salam saya sampaikan pada Nabi Muhammad SAW, yang telah menyampaikan ajaran Islam kepada seluruh umat manusia, sehingga manusia dapat memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat bagi yang mengamalkannya. Skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Gadget* dalam Proses Pembelajaran” merupakan sebuah usaha yang saya susun untuk memenuhi tugas dan melengkapi syarat-syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Pada awalnya banyak kesulitan yang saya hadapi dalam penelitian ini. Namun, berkat adanya bimbingan, arahan, dan bantuan, serta motivasi yang diberikan oleh banyak pihak sehingga kesulitan ini akhirnya bisa terselesaikan dengan baik. Dalam kerendahan hati dan kesadaran penuh, saya sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan mungkin terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu saya mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Terima kasih dan ungkapan rasa sayang yang tak terhingga untuk Ibunda tercinta Sri Rostina yang selalu mendoakan dan memberi dukungan secara materiil maupun non materiil.
2. Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA selaku Rektor UIN SU beserta para stafnya yang telah memebrikan kontribusi pembangunan saran

dan prasarana serta program perkuliahan selama mengikuti kegiatan perkuliahan.

3. Pihak program bantuan mahasiswa BIDIKMISI UIN SU yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di UIN SU.
4. Bapak Dr. Mardianto, M.Pd selaku Dekan Jurusan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
5. Bapak Sapri, S.Ag, M.A selaku Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN-SU.
6. Bapak Drs. Rustam, M.A selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Ramadhan Lubis, M.Ag selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen serta staf pegawai yang telah mendidik saya menjalani pendidikan di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN-SU
9. Terima kasih banyak teruntuk keluarga besar alm. H. Saimin Tr, meliputi Pakde, Bude, Om, Tante saya yang telah banyak memberi dukungan membantu keluarga saya.
10. Salam sayang saya untuk adik kandung saya Ayu Pratiwi dan sepupu-sepupu saya.

11. Kepala Sekolah, tenaga pendidik seluruh staf dan Siswa-siswi Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Medan, yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk saya menjadikan sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian.
12. Seluruh guru dan siswa kelas VI SD Swasta Kartini tempat saya melaksanakan PPL-3 yang telah menerima saya dengan baik dan Rekan-rekan PPL 1-3 yang telah kebersamai proses perkuliahan ini
13. Seluruh rekan-rekan PGMI-3 UIN-SU Angkatan 2016 yang sudah kebersamai dan telah berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan program studi ini.
14. Teruntuk rekan seperjuangan skripsi dengan pembimbing yang sama yaitu Riadoh, Siti, Ina, Pika, Handia, dan Khadijah.
15. Untuk sahabat terkasih saya Anisah Almadani Pangat, Eva Hasanah Harun, Siti Khairunnisa, Sella Rinanda, Nurul Fazri Harahap, Wahyu Ramadhani, Rizky Mursidi, M. Nasir Akram, Wahyudin rangkuti, Deri Efando Adha yang banyak memberikan penulis motivasi dalam menyelesaikan studi ini.
16. Rekan-rekan kerja di CV. Indonesia Bebas Sampah (KEPUL.ID) terkhusus kepada Bang Latif, Hafiz, Bang Dika, Cindy, Winda, Meilly yang terus memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, semoga diberikan balasan yang berlipat ganda atas bantuan yang diberikan kepada saya. Saya sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak memiliki kelemahan, baik isi maupun tata bahasa, karenanya saya mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan

skripsi ini. Kiranya skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pendidikan di (PGMI)

Medan, Februari 2021

BEVRILLIA
NIM. 0306162124

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN LITERATUR	7
A. KAJIAN TEORI	7
1. PEMBELAJARAN	7
a. Pengertian Pembelajaran	7
b. Prinsip Pembelajaran	9
c. Tujuan Pembelajaran	10
2. MEDIA PEMBELAJARAN	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Dasar Pemikiran Penggunaan Media	14
c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	17
d. Karakter dan Ragam Mediia Pembelajaran	19
3. GADGET	23
a. Pengertian <i>Gadget</i>	23
b. Jenis <i>Gadget</i>	24

c. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	28
4. VIRUS CORONA	30
a. Gejala Virus Corona	30
b. Cara Mengantisipasi Penularan Virus Corona.....	31
B. PENELITIAN TERDAHULU	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Disain Penelitian	33
B. Partisipan dan <i>Setting</i> Penelitian	34
C. Pengumpulan Data	35
D. Analisa Data	36
E. Prosedur Penelitian	38
F. Penjamin Keabsahan Data	41
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. TEMUAN UMUM	42
1. Letak Geografis	42
2. Profil Sekolah	43
3. Visi dan Misi	44
4. Tenaga Pendidik Sekolah MIN-1 Kota Medan	45
5. Peserta Didik Sekolah MIN-1 Kota Medan	49
6. Sarana dan Prasarana	49
B. TEMUAN KHUSUS	54
1. Persiapan Guru dan Siswa Menggunakan <i>MediaGadget</i> dalam Proses Pembelajaran	54

2. Penggunaan Media <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran.....	68
3. Kendala yang Dihadapi Guru dan Siswa dengan Penggunaan Media <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran	68
C. PEMBAHASAN	71
1. Penggunaan Media <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran.....	71
2. Persiapan Guru dan Siswa Menggunakan Media <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran	74
3. Kendala yang Dihadapi Guru dan Siswa dengan Penggunaan Media <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran	75
BAB V KESIMPULAN.....	76
A. KESIMPULAM	76
B. SARAN	77
DAFTAR PUSTAKA	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : <i>Interactive Analysis Model</i> Miles & Huberman	37
Gambar 3.2 : Prosedur Penelitian	38
Gambar 4.1 : Lokasi Sekolah Tampak Depan.....	41
Gambar 4.2 : Lokasi Sekolah Daerah Sekitar.....	42
Gambar 4.3 : Perpustakaan MIN-1 Kota Medan	48
Gambar 4.4 : Lapangan Utama MIN-1 Kota Medan	49
Gambar 4.5 : Mushollah Ar-Rasyidin MIN-1 Kota Medan	50
Gambar 4.6 : Pentas Seni MIN-1 Kota Medan.....	51
Gambar 4.7 : Contoh materi pelajaran bentuk ppt.....	53
Gambar 4.8 : Lembar Absen <i>Google form</i>	54
Gambar 4.9 : Siswa mempersiapkan <i>gadget</i> dan alat tulis.....	55
Gambar 4.10 : Siswa melaksanakan Shalat Dhuha.....	56
Gambar 4.11 : Guru melaksanakan Shalat Dhuha	57
Gambar 4.12 : Proses pembelajaran menggunakan aplikasi <i>WhatsApp</i>	58
Gambar 4.13 : Proses pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Zoom</i>	59
Gambar 4.14 : Guru meminta siswa untuk mencermati video	61
Gambar 4.15 : Pemberian <i>reward</i> kinerja siswa.....	62
Gambar 4.16 : Guru meminta siswa untuk mengisi absen via <i>google form</i>	64
Gambar 4.17 : Sesi tanya jawab guru dan siswa.....	65
Gambar 4.18 : Sesi tanya jawab guru dan siswa.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Profil Sekolah MIN-1 Kota Medan	43
Tabel 2 : Jumlah Peserta didik MIN-1 Kota Medan	49
Tabel 3 : Sarana dan Prasarana MIN-1 Kota Medan	49
Tabel 4 : Mobiler	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara	80
Lampiran 2 : Pedoman Observasi.....	83
Lampiran 3 : Tahapan Penelitian.....	84
Lampiran 4 : Hasil Wawancara	86
Lampiran 5 : Dokumentasi.....	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Proses pembelajaran merupakan bagian yang harus ditempuh dalam mengenyam dunia pendidikan. Salah satu faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran yaitu pendidik. Maka dari itu guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pendidikan yang didalamnya siswa dapat mengembangkan potensinya. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa:

“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 dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹

Sebagaimana yang dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam mengembangkan potensi siswa tentunya dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.²

¹Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

²Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017) hal.63

Media sebagai alat bantu tentunya dapat membantu siswa yang tidak tertarik pada satu pelajaran. Salah satunya melalui penayangan gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* (OHP). Penggunaan media gambar ini dapat menerangkan dan mengarahkan perhatian mereka pada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini termasuk penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran juga sebagai inovasi baru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu teknologi yang biasa digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran yaitu gawai atau yang biasa disebut dengan *gadget*. *Gadget* merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya.³ Adapun contoh *gadget* yang biasa digunakan sebagai media pada proses pembelajaran yaitu komputer/laptop, proyektor, speaker, media player, dan lain sebagainya.

Penggunaan media *gadget* pada proses pembelajaran memberikan beberapa kemudahan bagi penggunanya yaitu mampu mendorong rasa ingin tahu siswa pada pelajaran yang akan disajikan, berkembangnya daya imajinasi siswa, melatih kecerdasan siswa, mengembangkan kemampuan membaca, lebih teliti dalam pemecahan masalah, dan lain sebagainya. Penggunaan *gadget* ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bermakna melalui tayangan video, gambar, animasi, dan lain sebagainya. Hal ini

³Beranda Agency&Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia,2014) hal.7

menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan mengembangkan potensi berpikir kritis siswa.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan PPL III di SD Kartini Medan dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional seperti karton, gambar, papan tulis, dan lain sebagainya. Proses pembelajaran juga masih disampaikan dengan metode ceramah. Tentunya hal ini dapat menghasilkan proses pembelajaran yang monoton. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya antusiasme siswa dalam menerima pelajaran.

Hal ini berbeda dengan kondisi sekolah yang menggunakan media gadget dalam proses pembelajaran seperti observasi awal yang telah peneliti lakukan di sekolah MIN Medan. Penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut yaitu seperti penayangan video pembelajaran melalui *projector*, memperdengarkan asmaul husna pada anak melalui *speaker*, pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi melalui penggunaan komputer/laptop di laboratorium dan lain sebagainya.

Sehubungan dengan virus Corona yang sedang melanda dunia saat ini mengharuskan masyarakat di seluruh dunia untuk melakukan segala pekerjaan di dalam rumah. Demikian juga kegiatan belajar mengajar yang biasa dilakukan secara tatap muka di kelas kini hanya melakukan tatap muka secara *online* melalui *gadget* yang mampu menghubungkan guru dengan beberapa murid untuk tetap melanjutkan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman dan hasil observasi peneliti serta keadaan yang sedang terjadi bahwasannya dengan menggunakan media *gadget* dalam proses

pembelajaran mampu menarik antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan tidak tatap muka secara langsung. Maka dari itu guru harus mampu berpikir kreatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran dan memadukannya dengan teknologi seperti gambar, animasi, video, suara dan lain sebagainya melalui media *gadget*.

Pembelajaran berbasis teknologi yang melibatkan *gadget* didalamnya tidak hanya berdampak bagi kelancaran proses pembelajaran tetapi juga mampu menambah pengetahuan siswa akan fungsi dari masing-masing *gadget*. Hal ini juga menambah wawasan siswa tentang perkembangan dunia *gadget* dimana benda tersebut mengalami pembaharuan setiap harinya.

Sebagaimana dari permasalahan diatas, penggunaan media *gadget* memiliki peran dalam proses pembelajaran. Untuk itu pihak penyelenggara pendidikan harus memiliki kesadaran bahwa teknologi mampu meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Media *Gadget* Dalam Proses Pembelajaran”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persiapan guru dan siswa menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran ?
2. Bagaimana penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran ?

3. Apa kendala yang dihadapi guru dan siswa dengan penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui persiapan guru dan siswa menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran.
2. Untuk mengetahui penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran.
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dan siswa dengan penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat penelitian teoritis :
 - a. Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang penggunaan media *gadget* pada proses pembelajaran.
 - b. Sebagai bahan kajian bagi peneliti yang lain untuk mengkaji masalah ini di lokasi lain.
2. Manfaat praktis :
 - a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman siswa untuk penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran.
 - b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah daya kreatif guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, sebagai bahan untuk dapat terus memperbaiki sarana dan prasarana sekolah yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang berbasis teknologi dengan menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, sebagai syarat akhir untuk mencapai gelar strata-1 (S1) program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

A. KAJIAN TEORI

1. PEMBELAJARAN

a. Pengertian Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau dituntut, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.⁴ Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa atau juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Berdasarkan asal katanya pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.⁵

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

⁴Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. *Belajar&Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2011) hal.18

⁵Moh. Suardi. *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: DeePublish,2018)hal.7

lain pembelajaran merupakan penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar.⁶

Para ahli banyak mengemukakan makna pembelajaran yaitu seperti menurut Gagne dan Briggs;

Instruction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Menurut Knirk dan Gustafson Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.⁷

Hal ini pembelajaran mengarah pada kegiatan berproses dan kegiatan yang memiliki perencanaan dan persiapan yang matang. Menurut Oemar Hamalik pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur-prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁸

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

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

⁶Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana,2013) hal.19

⁷Lefudin. *Belajar dan Pembelajaran dilengkapi dan Model Pembelajaran Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran*,(Yogyakarta: Dee Publish,2017)hal.13-14

⁸Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*,(Jakarta: Bumi Aksara,2017)hal.57

b. Prinsip Pembelajaran

Pembelajaran memiliki beberapa prinsip untuk mencapai tujuan belajar yaitu:

1) Pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku

Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran adalah perubahan perilaku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami pembelajaran akan berubah perilakunya. Tetapi tidak semua perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Perubahan yang disadari
- b) Perubahan yang bersifat kontinu
- c) Perubahan yang bersifat fungsional
- d) Perubahan yang bersifat positif
- e) Perubahan yang bersifat aktif
- f) Perubahan yang bersifat permanen
- g) Perubahan yang bertujuan dan terarah ⁹

2) Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan

Prinsip ini mengandung makna bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu aspek atau dua aspek saja. perubahan perilaku meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, dan motorik.

⁹Lefudin, M.Pd. *Belajar dan Pembelajaran dilengkapi dan Model Pembelajaran Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran*. (Yogyakarta: Dee Publish, 2017) hal. 16-17

3) Pembelajaran merupakan suatu proses

Prinsip ini memiliki makna bahwa pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan. Didalam aktivitas itu terjadi tahapan-tahapan aktivitas yang sistematis dan terarah. Jadi, pembelajaran bukan sebagai suatu benda atau keadaan statis, melainkan merupakan suatu rangkaian aktivitas-aktivitas yang dinamis dan saling berkaitan.

4) Proses pembelajaran terjadi karena adanya suatu yang mendinging dan ada sesuatu tujuan yang hendak dicapai

Prinsip ini mengandung makna bahwa aktivitas pembelajaran terjadi karena adanya kebutuhan yang harus dipuaskan dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Atas dasar prinsip ini maka pembelajaran akan terjadi apabila individu merasakan adanya kebutuhan yang mendorong dan ada sesuatu yang perlu dicapai untuk memenuhi kebutuhannya.¹⁰

5) Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman

Pembelajaran merupakan bentuk interaksi individu dengan lingkungannya sehingga banyak memberikan pengalaman pada situasi nyata. perubahan perilaku yang diperoleh dari pembelajaran, pada dasarnya merupakan pengalaman.

c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu perilaku yang hendak dicapai atau dapat dikerjakan oleh peserta didik pada tingkat dan kondisi tertentu. Tujuan pembelajaran lebih diarahkan kepada taksonomi Bloom dan Krathwol. Mereka membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga kawasan, yaitu:

¹⁰ Ibid, 17-18

1) Kawasan Kognitif

Kawasan kognitif erat kaitannya dengan segi mental yang diawali dari tingkat pengetahuan hingga evaluasi. Ranah ini terdiri atas enam tingkatan yaitu tingkat pengetahuan, tingkat pemahaman, tingkat penerapan, tingkat analisa, tingkat sintesis, dan tingkat evaluasi.

2) Ranah Afektif

Kawasan afektif erat kaitannya dengan sikap, nilai-nilai ketertarikan, penghargaan, dan penyesuaian perasaan sosial. Kawasan dibagi dalam lima hal yaitu menerima, menanggapi, berkeyakinan, penerapan hasil, ketekunan serta ketelitian.

3) Kawasan Psikomotor

Kawasan psikomotor terkait dengan keterampilan yang bersifat manual. Kawasan psikomotor terbagi atas beberapa bagian yaitu persepsi, kesiapan melakukan tugas, mekanisme, respon terbimbing, kemahiran, adaptasi, dan organisasi.¹¹

2. MEDIA PEMBELAJARAN

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti perantara. Media berdasarkan asal katanya yaitu diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.¹² Dalam kegiatan pembelajaran media digunakan sebagai

¹¹M. Andi Setiawan. *Belajar dan Pembelajaran*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017) hal. 23-24

¹²Benny A. Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017) hal. 15

alat perantara untuk memudahkan guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar.

Beberapa ahli juga mengemukakan berbagai pengertian media pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Heinich media pembelajaran merupakan pembawa pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung makna pembelajaran.¹³

Menurut Martin dan Briggs;

Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras. Menurut Yusuf Hadi Miarso media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, memiliki tujuan, dan terkendali.¹⁴

Menurut H. Malik Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan juga sebagai bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹⁵

Berdasarkan pengertian media pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai media belajar dan dapat menjadi sarana perantara untuk membantu siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran

¹³Farid Ahmadi. *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi,* (Semarang:CV Pilar Nusantara,2017)hal.71

¹⁴Ibid, hal.72

¹⁵Rudy Sumiharsono & Hisbiyah Hasanah. *Media Pembelajaran*,(Jember: CV Pustaka Abadi,2017)hal. 9-10

ini meliputi bahan yang bersifat tradisional seperti kapur tulis, *handout*, gambar, slide, OHP, objek langsung, *videotape*, atau film begitu pula dengan bahan dan metode terbaru seperti komputer, DVD, CD- ROM, internet, konferensi video interaktif dan lain sebagainya.

Terkadang media merujuk pada istilah-istilah seperti *sensory mode*, *channel of communication*, dan *type of stimulus*. Beberapa istilah yang berkenaan dengan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) *Sensory mode*

Alat indera yang didorong oleh pesan pembelajaran.

2) *Channel of communication*

Alat indera yang digunakan dalam suatu komunikasi yang meliputi visual, auditori, alat peraba, kinestetik, alat penciuman dan sebagainya.

3) *Type of stimulus*

Peralatan tapi bukan mekanisme komunikasi, yaitu kata-kata lisan (suara asli atau rekaman), penyajian kata (yang tertulis dalam buku atau yang masih tertulis di papan tulis), gambar bergerak (video atau film).

4) *Media*

Peralatan fisik komunikasi (buku, bahan cetak seperti modul, naskah yang diprogramkan, komputer, *slide*, film, video dan sebagainya).¹⁶

b. Dasar Pemikiran Penggunaan Media Pembelajaran

¹⁶Ibid, hal 7-8

Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian, peran komunikasi, dan peran ingatan/penyimpanan. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses belajar mengajar. Selain dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran.¹⁷

Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan prestasi belajar. Guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik tentunya perlu dilandasi dengan langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

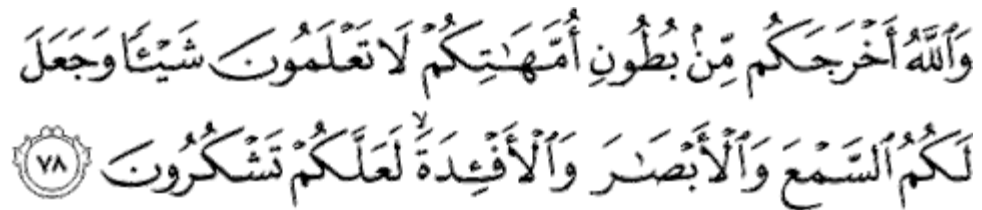
Artinya :

“Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan kepadamu Al Qur'an agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.” (Q.S. An-Nahl : 44)

Dalam penerapan media pembelajaran pendidik tentunya harus paham akan kondisi dan perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak

¹⁷M. Ramli. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadits. Ittihad Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No. 23.2015. hal. 133. Diakses pada tanggal 1 Maret 2020

didik.¹⁸Tanpa memahami hal tersebut guru akan sulit diharapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu juga harus memperhatikan beberapa aspek, sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 78 yaitu:



Artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui suatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.

Ayat di atas mengisyaratkan bahwa ada tiga potensi yang terlibat dalam proses pembelajaran, yaitu (السمع/al-sam'a), (الابصار/al-abshar), (الافئدة/al-af'idah). Kata (السمع/al-sam'a) berarti telinga yang fungsinya untuk menangkap suara, memahami pembicaraan dan mendengarkan informasi yang didapat. Al-sam'a merupakan bentuk tunggal atau mufrad karena yang didengar oleh setiap orang selalu sama, baik oleh satu orang maupun banyak orang dan dari arah manapun datangnya suara. Kata (الابصار/al-abshar) merupakan bentuk jamak dari kata *نظر* yang artinya melihat, kata *لنظير* berarti melihat berbagai banyak hal informasi, karena pada dasarnya setiap orang melihat sesuatu pada sisi yang berbeda-beda, dan kata (الافئدة/al-af'idah) yang berarti hati, ini mengartikan bahwa ada berbagai macam hati pada diri setiap manusia, ada yang baik dan ada yang buruk,

¹⁸ Ibid 134.

tergantung pada diri manusia dalam menggunakan akalnya untuk melalui suatu tujuan.¹⁹

Penafsiran QS. an-nahl: 78 secara global yaitu, diantara nikmat Allah S.W.T. adalah Dia telah mengeluarkan kalian manusia dari perut ibu kalian dalam keadaan tidak mengetahui suatu apapun. Kalian (manusia) tidak mengetahui kapan perjanjian yang telah diambil dari kalian ketika berada di alam ruh, tidak mengetahui kebahagiaan dan keburukan yang telah ditetapkan ketika terlahir di dunia, dan tidak mengetahui suatu hal yang bermanfaat bagi kalian. Allah S.W.T. memberikan kepada kalian (manusia) pendengaran, penglihatan dan juga hati yang merupakan suatu perangkat untuk menerima pengetahuan agar kalian bersyukur kepada Allah S.W.T. dengan menggunakan panca indera tersebut untuk taat kepada-Nya.

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ إِسْمَاعِيلَ، وَأَخْبَرَنَا خَلَادُ بْنُ يَحْيَى حَدَّثَنَا بِشِيرُ بْنُ الْمُهَاجِرِ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ بَرِيدَةَ عَنْ أَبِيهِ. قَالَ: قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "هَلْ تَدْرُونَ مَا مِثْلُ هَذِهِ وَهَذِهِ؟ وَرَمَى بِحَصَاتَيْنِ قَالُوا اللَّهُ وَرَسُولُهُ أَعْلَمُ. قَالَ هَذَاكَ الْأَمَلُ وَهَذَاكَ الْأَجَلُ". قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ غَرِيبٌ مِنْ هَذَا الْوَجْهِ. (سنن الترمذي). (Sunan At-Tirmidji, 1992; 468).

Artinya :

“Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin isma’il dan telah memberi kabar kepada kami Kholad bin Yahya, telah menceritakan kepada kami Basyir ibn al Muhajir, telah memberi kabar kepadaku

¹⁹ Massa Azkiyani. *Manajemen Pembelajaran Berbasis Qs. An-Nahl:78*. (Purwakarta: Pustaka Senja,2020) Hal, 30

Abdullah bin Buraidah dari Ayahnya, beliau berkata: Rasulullah SAW bertanya kepada para sahabat, “Tahukan kalian semua apakah sesuatu ini?” Rasulullah SAW sambil melemparkan dua kerikil, para sahabat menjawab. “Allah dan Rasul-Nya lah yang lebih tahu, kemudian Rasulullah SAW bersabda: “Sesuatu ini adalah angan-angan dan ini adalah ajal.” Abu ‘Isa berkata: Ini hadist hasan yang nampak asing. (HR. At-Tirmidzi dalam Kitab Sunan At-Tirmidzi juz:4)²⁰

Hadits di atas menjelaskan bahwa suatu ketika Rasulullah SAW bertanya kepada para shahabat, tentang dua benda yang beliau pegang lalu melemparnya, namun sahabat menjawab, hanya Allah dan Rasul-Nya yang tahu. Beliau menjawab dua benda itu adalah krikil sebagai salah satu media dalam pendidikan yang diajarkan oleh Rasulullah SAW dengan mengumpamakan dua kerikil itu bagaikan angan-angan dan ajal seseorang. Adapun maksud angan-angan disini adalah kehidupan manusia di dunia dan ajal di sini adalah kematian atau ajal seseorang. Kedua hal tersebut tidak dapat dipisahkan seperti halnya dua sisi mata uang. Hal tersebut sudah menjadi kodrat Allah SWT dalam menentukan jalan kehidupan dan ajal manusia.

Dalam hadits ini dapat dipahami bahwa Nabi SAW menggunakan dua krikil itu sebagai media pembelajaran untuk memberikan tanda peringatan bagi umat manusia bahwa kehidupan tidak hanya sekali saja, tetapi masih ada kehidupan lain setelah kehidupan di dunia ini. Sehingga peran media

²⁰ M. Ramli. Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23. 2015hal. 142. *Diakses pada tanggal 1 Maret 2020.*

dalam pembelajaran adalah membantu pemahaman untuk mencapai tujuan pendidikan.

c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan penggunaan media pembelajaran

Pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum memiliki beberapa tujuan, yaitu :

a) Memperoleh informasi dan pengetahuan

Media pembelajaran pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan. Namun, dapat juga digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Setiap jenis media mempunyai kekhasan tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar.

b) Mendukung aktivitas pembelajaran

Media pada umumnya juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Media dalam hal ini dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaanya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan.

c) Sarana Persuasi dan Motivasi

Pemanfaatan media kerap digunakan sebagai sarana untuk memotivasi terjadinya perilaku positif dari penggunaanya. Untuk tujuan memotivasi, pemanfaatan media mencakup upaya yang dapat

digunakan untuk memengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari penggunaannya.²¹

2) Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Manfaat penggunaan media pembelajaran dapat dibagi atas dua bagian yaitu manfaat yang didapat selama proses pembelajaran dan manfaat dari segi objek atau media yang digunakan. Adapun manfaat yang didapat ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu :

- a) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- b) Proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif
- c) Penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efisien
- d) Meningkatkan kualitas proses belajar
- e) Proses belajar menjadi lebih fleksibel
- f) Meningkatkan sikap positif pada isi atau materi pembelajaran.²²

Selain itu penggunaan media yang berbagai macam jenis dan bentuk objeknya juga memiliki manfaat, seperti:

- a) Menampilkan objek yang terlalu besar dan kecil, misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya. atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, hewan atau benda kecilnya.

²¹ Benny A. Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017) hal. 23

²² Ibid hal 24

- b) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- c) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Jika menggunakan teknik gerakan lambat dalam media film dapat memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga dan lainnya.²³

d. Karakter dan Ragam Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran dimana guru kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik tersebut yaitu:

- 1) Ciri fiksatif yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu objek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu.
- 3) Ciri distributif yaitu dapat menggambarkan kemampuan yang dimiliki media, mentransformasikan objek atau kejadian melalui ruang dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah siswa di

²³M. Rudy Sumiharsono & Hisbiyah Hasanah. *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017) hal. 15-16

berbagai tempat dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.²⁴

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Robert Kozma yang menunjukkan tiga karakteristik dari media yang dilihat dari perspektif teknologi, sistem simbol, dan kemampuan *prosesing*, yaitu:

- 1) Karakteristik yang paling jelas yang menunjukkan fungsi media adalah teknologi dimana aspek mekanik dan elektroniknya memudahkan untuk mengklasifikasi media seperti televisi, radio, surat kabar, buku, internet, dan sebagainya. Aspek teknologi memberikan pengaruh kuat terhadap peningkatan kecerdasan (aspek kognitif) manusia.
- 2) Sistem simbol ditelaah secara mendalam oleh Salomon yang menggambarkan hubungan antara sistem simbol media dan representasi mental. Sistem simbol adalah model tampilan atau rangkaian elemen (seperti kata dan komponen gambar) yang saling berhubungan dalam setiap sistem kalimat dan digunakan dengan cara yang dapat ditentukan dalam hubungannya dengan bidang yang dirujuk (seperti kata dan kalimat teks yang mempresentasikan orang, benda, dan aktivitas yang disusun untuk membentuk cerita).
- 3) Media dapat juga digambarkan dengan kemampuan prosesing untuk memfasilitasi peserta didik melaksanakan aktivitas secara efektif dan efisien. berbagai aktivitas yang sulit dilakukan sendiri oleh peserta didik

²⁴Nizwardi Jalinus & Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2016) hal. 15

dapat menggunakan media yang kemampuan memproses informasi lebih baik dari tangan manusia.²⁵

Berdasarkan karakteristik tersebut menghasilkan berbagai ragam media pembelajaran seperti realia, orang, model (benda pengganti), teks, media visual, media audio, dan multimedia yaitu:

1) Realia

Realia sering tidak dipikirkan sebagai media karena dapat bersentuhan langsung dengan pancaindrea; melihat, mendengar, mencium, merasakan sesuatu, dan meraba. Benda-benda seperti tumbuhan atau tanaman, binatang, dan artefak lainnya dapat secara langsung dibawa kedalam ruang kelas atau peserta didik dibawa langsung ke luar kelas untuk menyaksikan sendiri benda-benda tersebut.

2) Model (Benda pengganti)

Model yang merupakan benda tiruan bersifat tiga dimensi yang dapat disaksikan langsung oleh peserta didik. Benda-benda seperti bola dunia (globe), anatomi manusia (*panthom*), dan lain-lain merupakan model yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

3) Teks

Teks merujuk pada huru-huruf dan angka-angka yang biasa diajikan dalam bentuk bahan cetak (*printed materials*), layar komputer, papan tulis, dan pamflet. bahan cetak seperti buku teks, modul, *handout*, lembar kerja siswa, dan lain-lain merupakan bentuk tampilan teks.

²⁵Muhammad Yaumi. *Media dan Teknologi Pembelajaran*,(Jakarta: Kencana,2018), hal. 9.

begitu pula melalui layar komputer yang disajikan melalui presentasi *Power Point* atau jenis tampilan lain yang menggunakan layar monitor. teks dapat pula disajikan melalui pajangan dan pameran.

4) Media Visual

Media visual terdiri dari tiga macam yaitu visual cetak, *projector*, dan pajangan. Visual cetak mencakup gambar, bagan grafik, poster, dan karton. Visual *projector* terdiri atas *overhead projector* (OHP) dan *power point* untuk penyajian ahan pembelajaran. Visual pajangan mencakup papan tulis *whiteboard*, papan multifungsi, dan papan buletin.²⁶

5) Media Audio

Media audio merupakan media yang umum digunakan di kelas berupa suatu suara seperti suara manusia, suara hewan, suara mesin, suara alam, dan suara berisik yang direkam atau yang asli diperdengarkan. Namun yang umum digunakan di dalam kelas atau suara-suara yang sudah direkam melalui *audiotape* dan *compact disk* (CD). Selain itu terdapat pula media video yang menampilkan gambar bergerak dengan menggunakan layar televisi atau monitor komputer termasuk juga didalamnya *video-tape*, DVD, dan *webcast*.

6) Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan dari beberapa media teks, visual, audio, realia, dan model yang digunakan secara bersamaan

²⁶Muhammad Yaumi. *Media dan Teknologi Pembelajaran*,(Jakarta: Kencana,2018), hal. 11-12

yang bisa dikendalikan komputer. Multimedia sering juga digunakan untuk pembelajaran bahasa seperti dalam laboratorium bahasa.²⁷

3. GADGET

a. Pengertian *Gadget*

Gadget/gawai adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki beberapa fungsi khusus dan selalu mengalami pembaharuan dari hari ke hari. *Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.²⁸ Hal ini sejalan dengan pendapat Derry bahwasannya *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.²⁹

Menurut Manumpil *gadget* merupakan suatu alat teknologi yang saat ini merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone*, *Iphone*, dan *BlackBerry*.³⁰ Menurut Kurniawan *gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan manfaat kesenangan baru bagi penggunanya.³¹

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah seperangkat alat elektronik yang berbentuk

²⁷ Ibid, hal 12

²⁸ Beranda Agen&Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) hal. 7.

²⁹ Ibid hal. 7.

³⁰ Manumpil, dkk. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado, (2015), *Ejournal Keperawatan (e-kep)* Volume 3 no 2. hal. 1. Diakses pada tanggal 10 Maret 2020

³¹ Chusna Oktavia Rohmah. Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta (2017), Skripsi, Yogyakarta: UNY, hal. 27. Diakses pada tanggal 10 Maret 2020

kecil dan memiliki fungsi khusus yang dapat membantu pekerjaan manusia serta mengalami pembaharuan setiap harinya.

Pada masa kini *gadget* menjadi benda yang dimiliki semua orang. Kalangan muda hingga dewasa menggunakan gadget sebagai alat bantu mereka dalam berkomunikasi bahkan dalam melakukan berbagai pekerjaan. Bahkan dalam lingkungan sekolah tepatnya dalam kegiatan proses pembelajaran tidak terlepas dari peran *gadget* untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

b. Jenis Gadget

1) *Smartphone*

Smartphone adalah telepon pintar yang dilengkapi oleh berbagai macam fungsi yang sedang berkembang pada masa kini. *Smartphone* pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. *Smartphone* pertama kali dilengkapi dengan fasilitas kalender, telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, faks, dan juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol tetapi telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscren*. Walaupun cara menekannya masih menggunakan tongkat *stylus*. Pada saat ini banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer digunakan seperti perusahaan Nokia, Samsung, Blackberry, Motorola, HTC dan masih banyak lagi.³²

2) Komputer

Istilah komputer berasal dari bahasa Latin *computare* yang berarti menghitung (*to compute*). Definisi komputer menurut Hamacher adalah mesin

³²Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) hal. 8-9

penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, kemudian diproses sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya dan menghasilkan *output* berupa informasi. Menurut Daryanto komputer memiliki tiga sifat yaitu bekerja dengan menggunakan tenaga listrik (elektronik), bekerja berdasarkan program, dan bekerja dalam suatu sistem.³³

Komputer awalnya digunakan amat terbatas, hanya untuk keperluan menghitung dalam kegiatan administrasi. Namun, seiring berkembangnya zaman komputer tidak lagi digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*) tetapi juga sangat memungkinkan sebagai sarana belajar untuk keperluan pendidikan. Adapun manfaat komputer dalam tujuan pendidikan yaitu:

- a) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena dapat memberikan suasana belajar yang bersifat lebih afektif.
- b) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme.
- c) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.

³³Rusman,dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers,2014) hal. 46

- d) Dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain seperti CD interaktif, video, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.³⁴

3) Laptop

Laptop adalah modifikasi dari komputer PC. Laptop juga bisa dibawa kemana saja. Ukuran laptop relatif kecil. Beratnya 1-6 kg tergantung ukuran dan bahannya. Laptop memiliki banyak fungsi yang menarik. Laptop terdiri dari beberapa bagian yaitu papan tombol, layar tampilan, mikroprosesor dan lain sebagainya. Laptop juga dilengkapi dengan baterai yang dapat diisi ulang.³⁵

Alan kay dapat dikatakan sebagai penemu gawai yang disebut dengan laptop. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia merupakan seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit *software* dan bekerja di sebuah penerbitan buku Amerika.³⁶

Pada tahun 1981 laptop pertama diluncurkan ke pasaran dengan nama Osborne. Dilihat dari bentuknya mungkin komputer ini tampak aneh karena tabungnya cembung dengan berat hampir 12 kilogram dan masih menggunakan sambungan listrik meskipun sudah dilengkapi baterai cadangan. Namun kini laptop telah mengalami kemajuan pesat dengan berbagai fitur pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.³⁷

³⁴ Ibid, hal 48.

³⁵ Ira Dwi Anita & Panca Ratna Sari. *Mari Kenali Bahaya Gawai*, (CV Sindunata: Sukoharjo, 2017) hal. 4.

³⁶ Beranda Agen & Derry Iswidharmanjaya, Op.cit., hal. 9.

³⁷ Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014) hal 10.

4) Tablet PC

Elisa Grey disebut sebagai penemu yang kini disebut dengan PC tablet. Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali tulisan tangan. Namun alat itu bukan disebut PC tablet tetapi *Teleautograph*. Pada tahun 1945 Vennear Bush mengembangkan temuan Elisa dengan perangkat yang diberi nama *memex*. Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar.

Mulai tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenalan tulisan yang dikenal dengan pena *stylush* yang melengkapi komputer. Lambat laun konsep-konsep seperti ini dikembangkan lagi oleh Bill Gates tepatnya di era tahun 2000-an hingga hasilnya adalah gadget yang disebut PC tablet atau disingkat menjadi tablet.³⁸

Tablet PC sama seperti laptop. Tablet hasil modifikasi dari komputer PC. Tablet PC lebih ringan dan praktis. Tablet PC ini menggunakan teknologi layar sentuh dan dapat digunakan dalam bidang apapun.

5) Kamera digital

Kamera digital adalah alat untuk memotret sebuah objek yang kita inginkan. Setelah kita memotret objek selanjutnya terjadi pembiasan. Pembiasan ini dilakukan oleh lensa dilanjutkan ke sensor CCD.

6) Pemutar media player

Pemutar media adalah barang elektronik umum yang berfungsi untuk memutar musik atau video. Pemutar media player dikenal dengan MP3 atau MP4. Bentuknya yang kecil dan mini dapat disimpan dalam saku.³⁹

³⁸ Ibid 10-11

³⁹ Iswidharmanjaya, & Agency. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia: Yogyakarta, 2014) Hal 12-13.

c. Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tentunya menghasilkan beberapa dampak baik dan dampak buruk. Adanya dampak baik dan buruk ini juga didasari pada pola penggunaan *gadget*. Berikut beberapa dampak penggunaan *gadget*:

1) Dampak Baik Penggunaan *Gadget*

- a) *Gadget* yang terhubung internet bisa digunakan untuk mencari informasi, saat belajar dan mengerjakan tugas-tugas sekolah. *Gadget* mampu menyimpan kamus, kalkulator, *e-book* dan segala informasi yang dibutuhkan siswa pada semua mata pelajaran dan semua ekstrakurikuler.
- b) *Gadget* juga berisi banyak tutorial keterampilan dimana anak bisa belajar keterampilan tertentu ia bisa belajar dari salah satu tayangan *YouTube*. Belajar keterampilan tertentu dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus menghadirkan seorang guru atau pelatih dihadapan siswa.

2) Dampak Buruk Penggunaan *gadget*:

- a) Anak-anak mudah dan tidak sengaja mengakses materi yang tidak layak dilihat, dibaca atau ditonton. Tidak sedikit anak yang melakukan kejahatan atau perilaku menyimpang setelah menonton film dewasa atau adegan kekerasan.
- b) Anak-anak bisa kecanduan bermain *games offline* maupun *online*. pada umumnya anak-anak menyukai games.

- c) Anak-anak bisa kecaduan bermain media sosial, seperti *facebook*, *whatsapp*, *line*, dan lainnya. kegemaran pada media sosial tidak hanya menjangkiti remaja dan orangtua, tetapi anak-anak juga.
- d) Mengurangi komunikasi tatap muka siswa dengan siswa, siswa dengan guru. siswa lebih tertarik bermain gawai dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya atau guru karena gawai menyajikan banyak hal yang menarik mereka. Gawai memuat tulisan, *games*, musik, bahkan video, didepan *gadget* anak bisa lupa waktu.⁴⁰

4. VIRUS CORONA

Corona Virus Disease 2019 (COVID-19), atau yang dikenal juga dengan *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2)* ditemukan pertama di Wuhan pada Desember 2019 yang menyebabkan kematian sebesar 12.784 penderita, dan telah menyebar ke beberapa negara. Penyebaran COVID-19 pada tahun 2020 sebesar lebih dari 450.000 kasus di seluruh dunia. Vaksin dan terapi definitif yang memuaskan masih belum tersedia, sehingga *World Health Organization (WHO)* merekomendasikan *social distancing* untuk menekan penyebaran COVID-19. Dampak dari pandemi ini menimbulkan kepanikan bagi seluruh lapisan masyarakat bahkan tenaga medis, karena tidak sedikit tenaga medis yang meninggal dunia akibat tertular COVID-19. Selain itu keterbatasan alat pelindung diri (APD), kapasitas ruang perawatan dan peralatan medis yang terbatas serta jumlah

⁴⁰Jejen Musfah. *Analisis Kebijakan Pendidikan Mengurai Krisis Karakter Bangsa* (Jakarta Timur: Kencana, 2018) hal. 102.

penderita COVID-19 yang semakin meningkat menjadi perhatian khusus bagi tenaga medis. Di Wuhan, China.⁴¹

Coronavirus adalah virus RNA dengan ukuran partikel 120-160 nm. Virus ini utamanya menginfeksi hewan, termasuk di antaranya adalah kelelawar dan unta. Sebelum terjadinya wabah COVID-19, terdapat 6 jenis *corona virus* yang dapat menginfeksi manusia, yaitu *alpha corona virus* 229E, *alpha corona virus* NL63, *beta corona virus* OC43, *beta corona virus* HKU1, *Severe Acute Respiratory Illness Coronavirus* (SARS-CoV), dan *Middle East Respiratory Syndrome Corona virus* (MERS-CoV). *Coronavirus* yang menjadi etiologi COVID-19 termasuk dalam genus *betacoronavirus*. Hasil analisis filogenetik menunjukkan bahwa virus ini masuk dalam sub genus yang sama dengan *coronavirus* yang menyebabkan wabah *Severe Acute Respiratory Illness* (SARS) pada 2002-2004 silam, yaitu *Sarbecovirus*. Atas dasar ini, *International Commitee on Taxonomy of Viruses* mengajukan nama SARS-CoV-2.16 Struktur genom virus ini memiliki pola seperti *coronavirus* pada umumnya. Sekuens SARSCoV-2 memiliki kemiripan dengan *corona virus* yang diisolasi pada kelelawar, sehingga muncul hipotesis bahwa SARS-CoV-2 berasal dari kelelawar yang kemudian bermutasi dan menginfeksi manusia.⁴²

a. Gejala Virus Corona

⁴¹I Wayan Sudarsa. Pembedahan Kanker di Masa Pandemi COVID-19. Jurnal Bedah Nasional Universitas Udayana. Vol.4,o 1 (Special Issue COVID-19)2020. hal. 1-4. Diakses pada tanggal 20 Maret 2020

⁴²Adityo Susilo. Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. Jurnal Penyakit Dalam Indonesia. (2020), Vol. 7. No. 1. Maret. Hal. 45-67. Diakses pada tanggal 20 Maret 2020

Gejalanya demam >38 derajat Celcius, batuk, sesak napas yang membutuhkan perawatan di RS. Gejala ini diperberat jika penderita adalah usia lanjut dan mempunyai penyakit penyerta lainnya, seperti penyakit paru obstruktif menahun atau penyakit jantung.

b. Cara Mengantisipasi Penularan Virus Corona

Meningkatkan kewaspadaan dan kesiapsiagaan di pintu masuk negara, baik di bandara, pelabuhan maupun lintas batas darat negara. Di pintu masuk negara terutama yang ada akses langsung dengan Wuhan atau Cina, mengaktifkan penggunaan *thermal scanner* sebagai deteksi awal gejala demam pada pelaku perjalanan yang masuk. Jika ada yang “tertangkap” dengan alat ini maka dilakukan pemeriksaan lebih lanjut dan jika perlu dirujuk ke RS rujukan untuk perawatan lebih lanjut.⁴³

B. PENELITIAN TERDAHULU

1. Gin Gin Ginanjar, dkk dalam penelitian mereka yang berjudul Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan dan memberikan gambaran melalui penafsiran data hasil belajar melalui penerapan gadget di kelas V SD Negeri 2 Panumbangan Kecamatan Panumbangan. Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa V SD Negeri 2 Panumbangan yang berjumlah 17 orang. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan *gadget*

⁴³Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. “Tentang Novel Corona Virus” diakses dari [www.kemkes.go.id/TENTANG%20NOVEL%20CORONAVIRUS%20\(2\).pdf](http://www.kemkes.go.id/TENTANG%20NOVEL%20CORONAVIRUS%20(2).pdf) pada tanggal 30 Juni 2020 pukul 19.50

dikategorikan sangat baik yaitu sebanyak 14 atau sebesar 82,52% siswa tuntas dan sebanyak 3 atau sebesar 17,64% orang siswa tidak tuntas dalam mengikuti pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS menggunakan *gadget* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri II Panumbangan.⁴⁴

2. Farhan aldino Santoso dalam penelitiannya yang berjudul Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD yang bertujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gawai terhadap pembelajaran siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan pendekatan kepustakaan. Hasil dari penelitian yang menggunakan pendekatan kepustakaan tersebut yaitu bahwasannya penggunaan gawai dalam pembelajaran dapat mewujudkan rasa aman, nyaman, menarik, dan menyenangkan. Namun, dengan pengawasan yang baik, jika tidak maka dampak yang dapat ditimbulkan dalam penggunaan *gadget* adalah dampak buruk seperti keseringan *bermain game online* yang akan mengakibatkan siswa malas belajar.⁴⁵
3. Rizky Septia, dkk dalam penelitian mereka yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelasV SD Negeri 12 Banda Aceh. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dan jenis

⁴⁴ Gin Gin Ginanjar, dkk. Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedadikta : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5, No.2, Tahun 2018 hal. 372-379. Diakses pada tanggal 20 Maret 2020

⁴⁵ Farhan Aldino Santoso. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol.2, No.1, Tahun 2020 hal.49-54. Diakses pada tanggal 20 Maret 2020

penelitian asosiatif. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh yang berjumlah 67 orang siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik *sampling purposive*. Penelitian tersebut menghasilkan terdapat pengaruh positif dan relevan antara variabel X (penggunaan gadget) dengan variabel Y (hasil belajar siswa). Penjelasan diatas dapat dilihat dari hasil perhitungan (r_{xy}) sebesar 0,555. Jika diinterpretasikan ke dalam tabel koefisien korelasi nilai *r_{hitung}* termasuk kedalam golongan kategori sedang (0,40 – 0,599). Kemudian jika dibandingkan dengan tabel r, maka *r_{hitung}* (0,555) > *r_{tabel}*(0,374) sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa “ditemukan pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh”.⁴⁶

Berdasarkan jurnal-jurnal atau penelitian terdahulu yang penulis paparkan, fokus penelitiannya adalah penggunaan media *gadget* dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga jurnal tersebut menggunakan berbagai metode penelitian yang berbeda. Namun, dalam ketiga penelitian tersebut didapat adanya kemajuan proses pembelajaran dengan menggunakan media *gadget*. Untuk itu, kiranya jurnal-jurnal ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

⁴⁶ Rizky Septia, dkk. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah Vol. 3 No. 1 Tahun 2018. hal 119-126. Diakses pada tanggal 20 Maret 2020

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Disain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah yang berkaitan dengan manusia. Penelitian ini dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat *inquiry*. Penelitian kualitatif bertujuan melakukan penafsiran terhadap fenomena sosial.⁴⁷

Pada penelitian ini peneliti akan mendeskripsikan atau menerangkan tentang penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran dan juga mendeskripsikan tentang pengalaman guru dan siswa tentang penggunaan media *gadget* dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian yang mendeskripsikan tentang proses dimana dalam penelitian kualitatif harus mengandung pemaknaan, proses, dan pemahaman. Maka dari itu peneliti menggunakan jenis pendekatan kualitatif agar mampu menggambarkan proses penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi penelitian kualitatif ini menggunakan metode fenomenologi karena penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena yang terjadi yaitu mewabahnya virus *corona* yang sedang melanda dunia termasuk Indonesia. Penggunaan jenis fenomenologi dalam penelitian ini agar dapat mengetahui sejauh mana pengalaman yang didapat dan bagaimana guru dan siswa memaknai penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran.

⁴⁷Barnawi&Jajat Darajat. *Penelitian Fenomenologi Pendidikan: Teori dan Praktik*,(Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2018) hal. 34.

Hal diatas sesuai dengan konsep fenomenologi yang merupakan strategi penelitian dimana didalamnya peneliti mengidentifikasi hakikat pengalaman manusia tentang suatu fenomena tertentu. Penelitian fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu.⁴⁸

B. Partisipan dan Setting Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan dua sumber data. Adapun sumber data tersebut yaitu

1. Data primer

Data primer merupakan sumber langsung yang diperoleh dari penelitian yakni sebagai pemilik informasi atau narasumber. Dalam penelitian ini yang menjadi narasumber yaitu guru dan siswa kelas VI A MIN 1 Kota Medan yang menggunakan *gadget* sebagai media dalam melakukan proses pembelajaran. Adapun kriteria guru yang menjadi data primer yaitu tiga orang guru yang intens menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran dan tiga orang siswa yang aktif selama pembelajaran menggunakan *gadget*.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan sumber tidak secara langsung yang memberikan data kepada peneliti. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber sekunder meliputi peristiwa atau arsip berupa catatan lapangan dan dokumentasi pada saat melakukan pengumpulan data penelitian serta melibatkan beberapa informan seperti kepala sekolah dan guru yang mengajar di kelas VI A MIN 1 Kota Medan.

⁴⁸Muh. Fitrah & Luthfiyah. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas& Studi Kasus*, (Suka Bumi: CV Jejak,2018) hal. 52

Penelitian ini dilakukan dengan sumber data primer yang berada di sekolah MIN Medan. Sekolah ini berada di Jalan Williem Iskandar no. 7 C.

C. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Observasi tidak terstruktur atau semi partisipan adalah bentuk observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan.⁴⁹

Sejalan dengan penjelasan di atas, peneliti menggunakan jenis observasi tidak terstruktur atau semi partisipan dengan menggunakan jenis observasi ini peneliti dapat melihat langsung penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas VI A MIN 1 Kota Medan terhitung sejak tanggal 30 September 2020 sampai dengan tanggal 2 November 2020. Dalam observasi ini, peneliti mengamati proses penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring via WhatsApp.

2. Wawancara

Wawancara sebagai sumber data dan informasi dilakukan dengan tujuan penggalan informasi tentang fokus penelitian. Jenis wawancara yang

⁴⁹Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2014) hal. 145.

digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara semi terstruktur. Wawancara ini bertujuan untuk menentukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diwawancarai diminta pendapat dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara ini pendengar secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh narasumber.

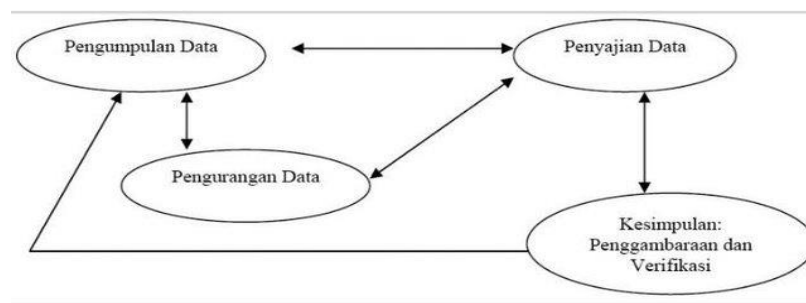
3. Dokumentasi

Penggunaan dokumentasi ini dimaksudkan untuk mengungkapkan peristiwa, objek dan tindakan-tindakan yang dapat menambah pemahaman peneliti terhadap gejala-gejala masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti melengkapi penelitian dengan buku catatan, rekaman suara, dan foto sebagai dokumentasi.

D. Analisa Data

Analisa data adalah suatu proses untuk mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk meningkatkan penelitian tentang kasus yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif analisa data dilakukan secara induktif dan berlangsung secara terus menerus sejak pengumpulan data di lapangan dan dilakukan dengan lebih intensif setelah meninggalkan lapangan.⁵⁰Analisa data penelitian ini dilakukan dengan mengikuti prosedur Miles dan Huberman :

⁵⁰Ajat Rukajat. *Pendekatan penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)* (Yogyakarta: Dee Publish,2018) hal 53



Gbr 3.1 Interactive Analysis Model Miles & Huberman⁵¹

1. Reduksi data

Reduksi data dilakukan dengan meringkas kembali catatan-catatan lapangan dengan memilih hal-hal yang pokok. Hal ini sesuai dengan pengertian reduksi data yang merupakan bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, mengorganisasikan data dalam satu cara, dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan.⁵²

Pada tahap ini setelah melalui pengumpulan data peneliti menelaah kembali data yang telah dikumpulkan dan hanya mengambil beberapa hal pokok yang relevan dengan fokus penelitian.

2. Data Display

Display dalam konteks ini adalah kumpulan informasi yang telah tersusun sehingga memperbolehkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.⁵³ Setelah melalui reduksi data peneliti menyajikan data dengan berbagai bentuk visual sehingga dapat memperjelas data.

⁵¹Muhammad Khalil “ Interactive Analysis Model Miles and Huberman” diakses dari <https://steemit.com/steemiteducation/@muhammad.khalil/interactive-analysis-model-miles-and-huberman-169dda597de6d> pada tanggal 30 Juni 2020 pukul 19.30.

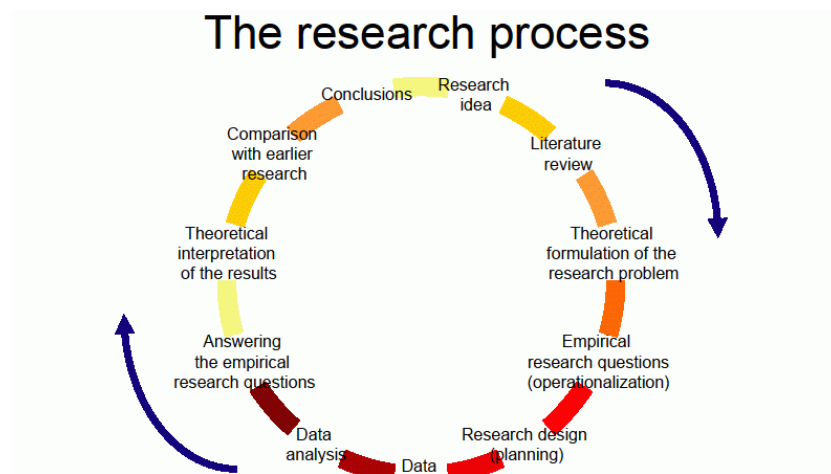
⁵² Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*.(Jakarta: Kencana, 2017) hal 408

⁵³ Ibid hal 408

3. Mengambil kesimpulan

Setelah melalui dua tahap tersebut kemudian peneliti melakukan pengambilan kesimpulan berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

E. Prosedur Penelitian



Gbr.3.2. Prosedur penelitian⁵⁴

1. *Research Idea*

Pada tahap ini peneliti menentukan topik yang akan diteliti. Topik yang diangkat pada penelitian ini yaitu penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran di sekolah sekitar pinggiran kota Medan. Peneliti mengangkat topik tersebut karena ingin mengetahui bagaimana penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran masa kini yang sedang dilanda virus corona. Adanya virus tersebut mengharuskan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dari rumah masing-masing.

⁵⁴Paresh Shah, "Research Process as Circular" diakses dari <https://profparesh.in/research-process-as-circular/> pada tanggal 30 Juni 2020 Pukul 19.24 WIB

2. *Literature Review*

Setelah menentukan topik penelitian, peneliti mencari beberapa referensi yang mampu mendukung jalannya proses penelitian. Pencarian referensi ini memungkinkan peneliti memahami teori, cakupan, dan *update* diskursus terkait topik yang akan diteliti. Adapun referensi yang digunakan bersumber dari buku, jurnal penelitian, majalah, koran, dan lain sebagainya.

3. *Theoretical formulation of the research problem*

Berdasarkan telaah terhadap kajian teoritis dan penelitian relevan, peneliti merumuskan pertanyaan berdasarkan kajian teoritis dari topik penelitian yang akan diteliti. Misal, dalam penelitian ini peneliti mengangkat topik tentang penggunaan media gadget dalam proses pembelajaran.

4. *Empirical research questions*

Pada tahap ini peneliti membuat pertanyaan yang bernuansa empiris, data lapangan, dan merujuk pada keadaan yang terjadi. Misal, kendala apa yang dihadapi guru dan siswa dengan penggunaan media gadget dalam proses pembelajaran.

5. *Research design*

Setelah merumuskan beberapa pertanyaan menyangkut topik yang akan diangkat dalam penelitian, peneliti menentukan pendekatan penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah yang ditentukan. Adapun pendekatan penelitian yang akan digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan spesifikasi fenomenologi.

6. *Data collection*

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

7. *Data analysis*

Pada tahap analisis data penelitian ini peneliti menggunakan konsep analisis data dari Miles dan Huberman yaitu reduksi data, display data, dan pengambilan kesimpulan.

8. *Answering the empirical research question*

Pada tahap ini rumusan masalah yang sudah ditentukan akan dijawab berdasarkan dengan data yang telah didapat peneliti di lapangan. Jika rumusan masalah belum didapatkan pada saat penelitian maka peneliti harus melakukan pengumpulan data kembali sehingga dapat menjawab rumusan masalah yang ada.

9. *Theoretical interpretation of the result*

Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil pengumpulan data mentah yang diperoleh dari proses pengumpulan data. Pada tahap ini, peneliti akan menggunakan kerangka teori yang relevan untuk menginterpretasi hasil temuan penelitian.

10. *Comparison with earlier research*

Pada tahap ini peneliti membandingkan hasil temuannya dengan temuan yang telah ditemukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Kemudian menemukan persamaan dan perbedaan yang disajikan dari penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya dan penelitian.

11. Conclusion

Tahap terakhir dari proses penelitian adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan data ini didapat setelah dilakukannya analisis data berdasarkan pengumpulan data dalam penelitian yang telah dilakukan.

F. Penjamin Keabsahan Data

Teknik keabsahan data merupakan hal yang tidak lepas bisa lepas dari penelitian kualitatif. Teknik keabsahan data yang menentukan data valid atau tidak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sebagai teknik untuk menentukan data yang didapat merupakan data yang valid atau tidak. Triangulasi bertujuan untuk mengecek kebenaran data yang diperoleh dengan cara membandingkan data tersebut dengan data yang diperoleh dari sumber lain dengan data yang dikumpulkan dengan teknik lain. Triangulasi ini dilakukan secara terus menerus selama pengumpulan data berlangsung untuk menjaga objektivitas data yang diperoleh.⁵⁵

Triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara dan sikap guru dan siswa dengan penggunaan media *gadget* dalam pembelajaran melalui observasi semi partisipan.

⁵⁵Ajat Rukajat. *Pendekatan penelitian Kualitatif :Qualitative Research Approach*(2018) Yogyakarta: Dee Publish, hal 55

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. TEMUAN UMUM

1. Letak Geografis

Sekolah MIN-1 Kota Medan ini berada di jalan Williem Iskandar No. 7C, kelurahan Sidorejo, kecamatan Medan Tembung, kabupaten Kota Medan. Sekolah ini berada di pinggir jalan yang digunakan masyarakat yang akan beraktivitas baik itu pedagang, supir angkutan kota, ojek *online*, masyarakat sekitar dan lain sebagainya. Tepat di sebelah kanan sekolah ini terdapat sebuah sekolah MAN 1 Medan, sebelah kiri sekolah ini terdapat bangunan ruko kantor pengacara, di belakang sekolah ini terdapat beberapa pemukiman warga, dan di seberang sekolah ini terdapat sebuah mini market modern.

Gbr. 4.1. Lokasi sekolah MIN-1 Kota Medan Tampak Depan



Sumber Foto : Dokumentasi Peneliti

2. Profil Sekolah

Gbr. 4.2 Lokasi Sekolah MIN – Kota Medan Bagian Sekitar



Sumber Foto : Dokumentasi Peneliti

Tabel 1

Profil sekolah MIN-1 Kota Medan

Nama Sekolah	MIN 1 KOTA MEDAN
Jalan	Wiliem Iskandar No. 7 C
Kelurahan	Sidorejo
Kecamatan	Medan Tembung
Kode Pos	20222
Lintang	3.6215281219013127
Bujur	98.70746433734894
No. Telp	0614155621
NSM	111112710001
NPSN	60729428
Akreditasi	A

Waktu Belajar	Pagi dan siang
Tahun Berdiri	1979
Jarak MI terdekat	5 km
Jumlah hari efektif	23 hari
Kurikulum	2013

Sumber Tabel : Tata Usaha MIN-1 Kota Medan

3. Visi dan Misi

Sekolah pada umumnya memiliki visi dan misi demi mewujudkan apa yang dicita-citakan. Hal ini sama dengan sekolah MIN-1 Kota Medan yang memiliki visi dan misi, yaitu :

a. Visi :

“Terbentuknya siswa yang cerdas, terampil, beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.”

b. Misi :

- 1) Meningkatkan kompetensi guru.
- 2) Menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong terwujudnya kompetensi siswa.
- 3) Membangun kerja sama dengan komite untuk melengkapi sarana dan prasarana.
- 4) Mengefektifkan penerapan manajemen berbasis madrasah.

- 5) Membudayakan lingkungan yang islami, nyaman, indah, dan sehat.⁵⁶

4. Tenaga Pendidik sekolah MIN-1 Kota Medan

Total tenaga pendidik MIN-1 Kota Medan berjumlah 74 orang. Diantaranya 16 laki-laki dan 58 perempuan. Guru kelas berjumlah 47 orang. Guru agama berjumlah 6 orang. Guru bantu sekolah berjumlah 16 orang. Staf tata usaha berjumlah 2 orang. Operator sekolah berjumlah 1 orang dan pustakawan berjumlah 1 orang. Adapun jenjang pendidikan akhir tenaga pendidik MIN-1 Kota Medan yaitu tenaga pendidik dengan pendidikan akhir S-1 berjumlah 60 orang dan dengan riwayat pendidikan akhir S-2 berjumlah 14 orang. Status kepegawaian ASN berjumlah 38 orang.⁵⁷

5. Peserta Didik di Sekolah MIN 1 Kota MEDAN

Tabel 2

Jumlah Peserta Didik MIN-1 Kota Medan

KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH ROMBEL	KELAS	JENIS KELAMIN		JUMLAH ROMBEL
	L	P			P	L	
I	73	98	6	IV	64	107	5
II	75	65	5	V	91	83	5
III	66	83	5	VI	76	104	5
Jumlah	214	243	21	Jumlah	231	294	15

Sumber Tabel : Tata Usaha MIN-1 Kota Medan

⁵⁶Penerimaan dokumen pada tanggal 29 September 2020, pada pukul 11.45 WIB di ruangan Tata Usaha MIN-1 Kota Medan.

⁵⁷Penerimaan dokumen pada tanggal 29 September 2020, pada pukul 11.45 WIB di ruangan Tata Usaha MIN-1 Kota Medan.

6. Sarana dan Prasarana

Berikut sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran di MIN-1 Kota Medan yaitu:

Gbr.4.3 Musholla Ar-Rasyidin MIN-1 Kota Medan



Sumber Gambar : Dokumentasi Peneliti

Tabel 3

Sarana Prasaran MIN-1 Kota Medan

NO	NAMA	LUAS M ²	JUMLAH			PERLU	ADA	KURANG
			B	R.R	R.B			
1	R. Kepala Sekolah	20	1	-	-	1	1	-
2	Ruang TU	20	1	-	-	1	1	-
3	Ruang Guru	64	1	-	-	1	1	-
4	Ruang BP	-	-	-	-	-	-	-
5	Ruang UKS	32	1	-	-	1	1	-
6	R. Keterampilan	-	-	-	-	-	-	-

7	R. Lab IPA	-	-	-	-	-	-	-
8	R. Lab Bahasa	-	-	-	-	-	-	-
9	R. Komputer	32	1	-	-	1	1	-
10	R. OSIS	-	-	-	-	-	-	-
11	R. Komite	-	-	-	-	-	-	-
12	Aula/Serba Guna	-	-	-	-	-	-	-
13	R. Kelas	56	19	-	-	19	19	-
14	Masjid/Mushalla	56	1	-	-	1	1	-
15	K.Mandi Guru	6	3	-	-	3	3	-
16	K.Mandi Siswa	26	13	-	-	13	13	-

Sumber Tabel : Tata Usaha MIN-1 Kota Medan

Gbr. 4.4. Perpustakaan MIN-1 Kota Medan



Sumber Gambar : Dokumentasi Peneliti

MOBILER

Tabel 4
Mobiler

No.	Nama	Jumlah			Diperlukan	Ada	Kurang	Ket.
		B	R.R	R.B				
1.	Meja Guru	26	-	-	37	26	11	
2.	Kursi Guru	26	-	-	37	26	11	
3.	Meja TU	5	-	-	5	5	-	
4.	Kursi TU	5	-	-	5	5	-	
5.	Mading	5	-	-	3	3	-	

Sumber Tabel : Tata Usaha MIN-1 Kota Medan

Keterangan :

B = Baik

R.R = Rusak Ringan

R.B = Rusak Berat

B. TEMUAN KHUSUS

1. Persiapan guru dan siswa menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran

Dalam melakukan proses pembelajaran melalui media *gadget* tentunya dibutuhkan persiapan yang baik sebelum memulai pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk kenyamanan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun persiapan yang dilakukan guru dan siswa dalam memulai pembelajaran dengan menggunakan media *gadget* yaitu :

a. Persiapan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran menggunakan *gadget*

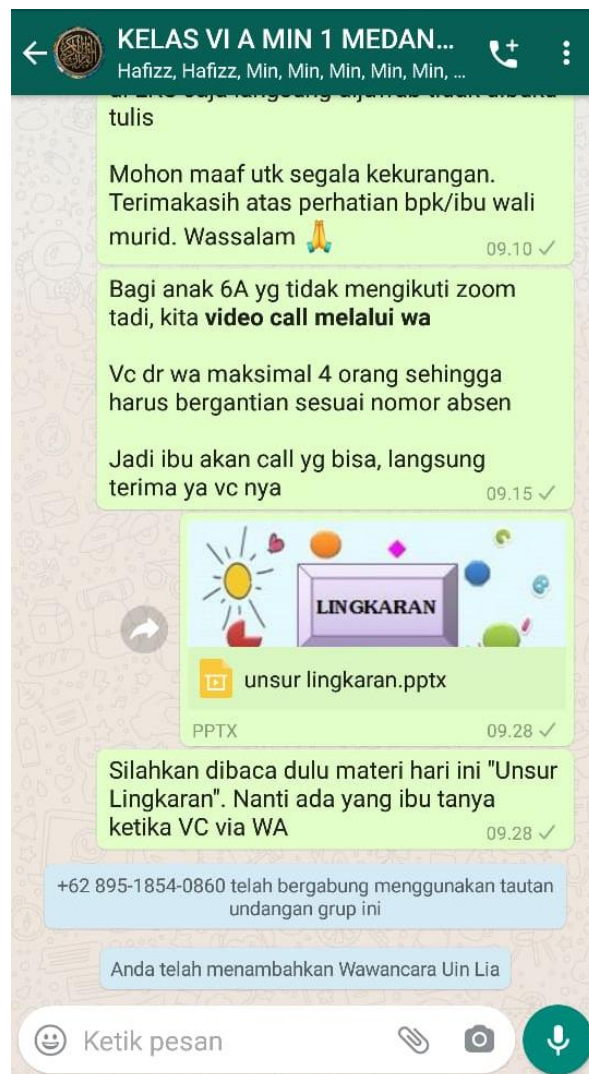
Dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media *gadget*, tentunya banyak hal-hal yang harus dipersiapkan guru maupun siswa demi kelancaran dan kenyamanan proses pembelajaran dengan menggunakan media *gadget*. Seperti yang dipersiapkan oleh bapak JM yaitu:

“Hal-hal yang saya persiapkan ialah handphone, kuota internet, jaringan internet, materi pembelajaran yang akan disampaikan, media berupa *power point* presentasi(ppt) video yang dapat diakses dari link website atau youtube terkadang juga saya membagikan video yang saya buat sendiri.”⁵⁸

Bapak JM mengatakan bahwa hal-hal yang dipersiapkan beliau sebelum melakukan proses pembelajaran seperti *gadget*, kuota internet, bahan/materi yang akan disampaikan berupa video/foto, *power point* presentasi (ppt) dan lain sebagainya yang mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan media *gadget*.

⁵⁸ Wawancara dengan bapak JM pada tanggal 28 September 2020 pukul 10.00 WIB

Gbr. 4.5. Contoh materi pelajaran bentuk ppt



Sumber Foto : Dokumentasi Peneliti

Kemudian, guru juga mempersiapkan lembar absen online yang diisi oleh masing-masing siswa melalui *google form*.

“Hal yang saya siapkan itu *gadget*, kuota, jaringan internet, materi yang akan saya sampaikan berupa video atau gambar, dan lembar absen via *google form*. ”⁵⁹

⁵⁹ Wawancara Ibu YS pada tanggal 30 September 2020 pukul 11.30 WIB

Gbr. 4.6. Lembaran absen via *google form*

**Absensi Kelas 6A
MIN 1 MEDAN**

Absen Bulan Oktober 2020

*** Wajib**

Nama Lengkap *

Jawaban Anda

Nomor absen *

Pilih ▼

Sumber Gambar : Dokumentasi Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian hal-hal yang dipersiapkan guru dalam proses pembelajaran dengan media *gadget* yaitu mempersiapkan *gadget*, mengecek kuota dan jaringan internet, mempersiapkan lembar absen *online* melalui *google form*, dan mempersiapkan materi yang akan diajarkan kepada siswa.

b. Persiapan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *gadget*

Selain guru, siswa juga melakukan persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran melalui media *gadget*, seperti :

“Yang dipersiapkan terutama diri kita, buku, alat tulis, *gadget* dan lainnya. Apa lagi kan mau ujian semester ganjilkan kak. Yah harus belajar lah kak. Agar bisa membanggakan orang tua.”⁶⁰

⁶⁰ Wawancara dengan siswa Fani pada tanggal 2 November 2020 pukul 08.30 WIB

Gbr. 4.7. Siswa mempersiapkan *Gadget*, Buku dan Alat Tulis



Sumber Foto : Dokumentasi Peneliti

Selain *gadget* dan alat tulis tentunya kuota internet juga dipersiapkan agar pembelajaran dapat terus berjalan. Seperti yang disampaikan oleh siswa A untuk mengecek siswa kuota internet :

“Persiapkan *gadgetnya*, cek kuota nya dulu dan alat tulis serta buku pelajaran.”⁶¹

Kemudian, siswa melakukan shalat dhuha di rumah. Hal ini sudah menjadi kegiatan rutin siswa kelas VI-A MIN 1 Kota Medan sebelum memulai kegiatan pembelajaran, seperti yang dikatakan oleh siswa FT :

⁶¹ Wawancara dengan siswa Aufa pada tanggal 2 November 2020 pukul 12.00 WIB

“Mempersiapkan diri untuk berpakaian sopan kemudian sholat dhuha, Alat tulis, buku paket, buku tulis, mengisi absen dari *google form*..”⁶²

Gbr. 4.8. Siswa Melaksanakan Shalat Dhuha sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media *gadget*



Sumber Foto : Dokumentasi Peneliti

Selain itu, guru juga memberi contoh yang baik untuk melakukan shalat dhuha. Jadi, tidak hanya siswa yang melaksanakan, tetapi guru juga.

⁶² Wawancara siswa siswa Fathir pada tanggal 2 November 2020 pukul 10.00 WIB

Gbr.4.9. Kegiatan sebelum dilakukannya pembelajaran



Sumber Foto : Dokumentasi Peneliti

Hal-hal yang dipersiapkan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan *gadget* yaitu *gadget*, kuota internet, alat tulis, mengisi absen via *google form*, berpakaian sopan, dan melaksanakan shalat dhuha sebelum memulai pembelajaran.

2. Penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran

Media *gadget* sebagai salah satu sarana pembelajaran yang sangat berperan dalam kegiatan proses pembelajaran masa sekarang. Adanya virus Covid-19 yang melanda dunia mewajibkan guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran secara daring melalui media *gadget*. Penggunaan media *gadget*

dalam proses pembelajaran tentunya menjadi pengalaman baru bagi guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa hal tentang penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran:

a. Media/Aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran

Dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* guru dan siswa menggunakan berbagai media dan aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti yang telah diungkapkan oleh bapak JM selaku guru mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan komunikasi) yaitu:

“Dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* ini saya membuat grup kelas di aplikasi *WhatsApp* yang disana dapat memudahkan saya menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. saya juga menggunakan video sebagai sumber ajar yang berasal dari YouTube atau berupa Link yang nantinya dapat diakses siswa secara pribadi.”⁶³

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak JM dalam proses pembelajaran menggunakan media *gadget* aplikasi yang digunakan yaitu *WhatsApp* sebagai sarana penghubung antara guru dan siswa dan media *YouTube* sebagai sumber materi pelajaran bagi siswa.

⁶³ Wawancara dengan bapak JM Senin 28 September 2020 pada Pukul 10:00 WIB

Gbr. 4.10. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *WhatsApp*



Sumber Foto : Dokumentasi Peneliti

Berbeda dengan ibu KH, beliau melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi video konferensi yaitu:

“Dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* ini biasanya saya melakukan zoom kepada siswa saya.”⁶⁴

⁶⁴ Wawancara dengan bu KH pada tanggal 30 September 2020 pukul 09.15

Gbr. 4.11. Proses pembelajaran melalui zoom



Sumber Foto : Dokumentasi Peneliti

Selain itu guru juga menggunakan *google form* dan *game kuis online* untuk kegiatan pembelajaran daring melalui media *gadget*, seperti yang telah disampaikan ibu seperti yang telah disampaikan ibu YS:

“Terkadang saya gunakan aplikasi *quizizz* ini aplikasi yang berisi beberapa kuis seperti *games* agar siswa tidak bosan, dari aplikasi ini saya juga mengambil nilai siswa dan *google form* untuk mengisi kehadiran siswa.”

Selama kegiatan proses pembelajaran siswa-siswi kelas VI-A MIN-1 Kota Medan yang dilakukan secara daring melalui media *gadget* menggunakan berbagai media/aplikasi sebagai sumber dan media pembelajaran di masa pandemi ini. Adapun media/aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi grup seperti WhatsApp yang menjadi sarana penyampaian informasi terkait materi pelajaran dan informasi lainnya, aplikasi *zoom* sebagai pengganti kegiatan tatap muka antara guru dan siswa agar lebih mudah dalam menyampaikan dan menerima materi pelajaran, aplikasi *YouTube* sebagai referensi tambahan untuk menampilkan video yang

dapat menunjang materi pelajaran, halaman *Google Form* untuk mengisi daftar hadir siswa secara daring guna memudahkan guru dalam memantau kesiapan siswa sebelum belajar dan aplikasi *games quizziz* yang digunakan guru sebagai metode yang dapat membuat siswa dapat bisa bermain sambil belajar.

b. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan gadget

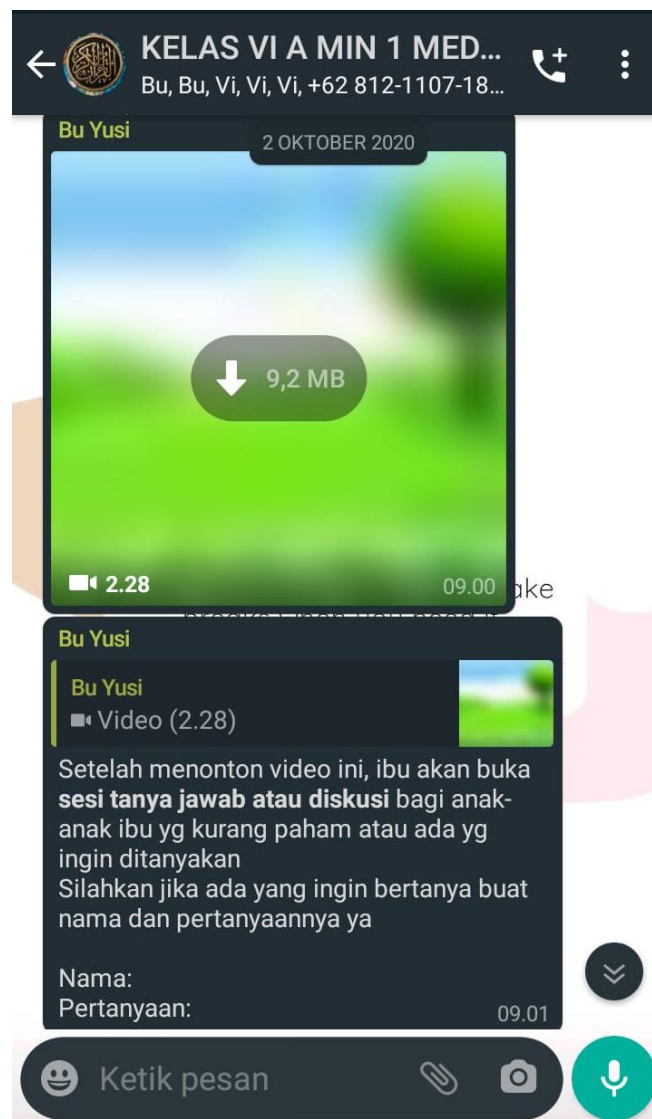
Pada masa pandemi ini kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring melalui media *gadget*. Tentunya guru harus selalu punya cara untuk menyampaikan materi pelajaran dalam kondisi dan keadaan belajar seperti ini. Adapun metode yang digunakan guru ialah membuat video pembelajaran seperti yang dikatakan oleh ibu KH:

“Memberikan materi pelajaran lewat media seperti video atau gambar yang saya kirimkan ke grup WhatsApp kemudian saya minta siswa untuk mencermati video/gambar dan tersebut kemudian saya beri tugas portofolio yang dihasilkan dikumpulkan di sekolah.”⁶⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu KH bahwasannya beliau memberikan materi pelajaran dengan metode pengiriman video/gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Setelah itu beliau memberi tugas kepada siswa dalam bentuk portofolio yang kemudian hasilnya dikumpulkan di sekolah.

⁶⁵ Wawancara dengan bapak JM pada tanggal 28 September 2020 pukul 10.00 WIB

Gbr. 4.12. Guru meminta siswa untuk mencermati video pembelajaran



Sumber Foto : Dokumentasi peneliti

Selain itu, guru juga menggunakan metode lain seperti :

“Metode yang saya gunakan itu tidak bisa se-kreatif dahulu karena banyak kendala. Jadi saya hanya melakukannya dengan cara memberikan materi pada siswa berupa video yang telah saya buat sendiri dan juga berupa gambar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Selain itu saya juga sering memberikan kuis dalam bentuk games dan pemberian *reward* atas kinerja siswa agar siswa tidak mudah bosan.”⁶⁶

⁶⁶ Wawancara dengan Ibu YS pada tanggal 30 September 2020 pukul 11.30 WIB

Gbr. 4.13. Pemberian *reward* kinerja siswa



Sumber Foto : Dokumentasi Peneliti

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu YS bahwasannya beliau memberikan kuis berupa *games online* dan pemberian *reward* kinerja siswa yang dapat membuat anak tidak mudah bosan dengan pelajaran yang disajikan.

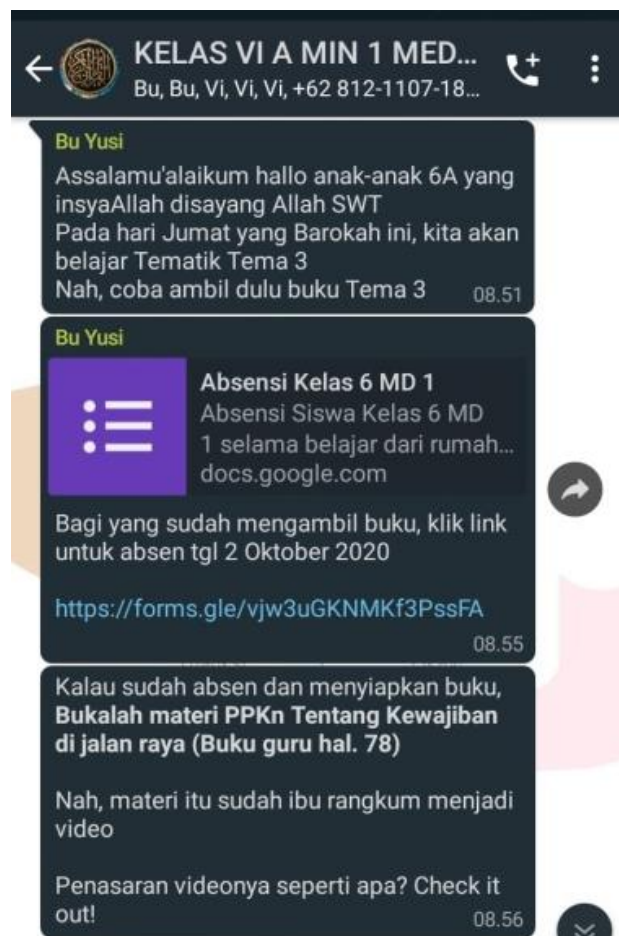
c. Tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan *gadget*

Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan, seperti :

“Metode yang saya gunakan itu tidak bisa se kreatif dahulu karena banyak kendala. Jadi saya hanya melakukannya dengan cara meminta siswa untuk mengisi absen melalui *google form* terlebih dahulu kemudian memberikan materi pada siswa berupa video yang telah saya buat sendiri dan juga berupa gambar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Selain itu saya juga membuka sesi diskusi dan tanya jawab”⁶⁷

Pertama, sebelum memulai pembelajaran guru mengarahkan siswa untuk mengisi absen *online* via *google form*

Gbr. 4.14. Guru meminta siswa untuk mengisi absen via *google form*



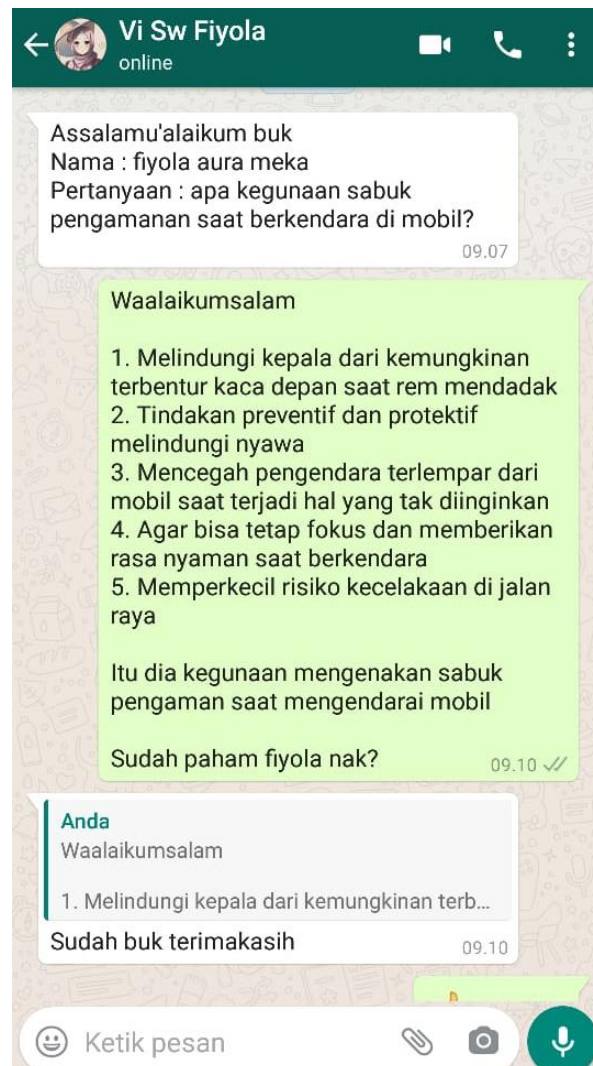
(Sumber Gambar : Dokumentasi Peneliti)

Kedua, guru menampilkan video pembelajaran dan meminta siswa untuk menyimak dan mencermati video yang ditampilkan. Ketiga, guru membuka sesi tanya jawab yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada guru yang

⁶⁷ Wawancara dengan ibu YS pada tanggal 30 September 2020 pukul 11.30 WIB

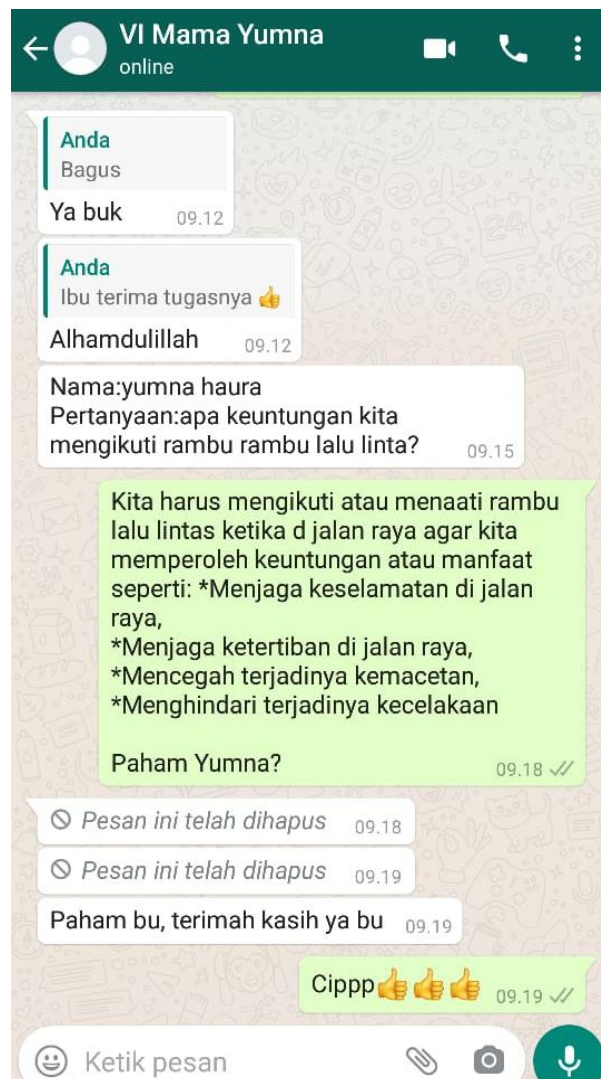
dikirimkan secara *private chat* dengan guru sesuai dengan format yang telah ditetapkan guru. Selanjutnya, guru memaparkan beberapa pertanyaan beserta jawaban dari siswa yang menanggapi video tersebut dengan *screenshotchat*, seperti :

Gbr. 4.15. Sesi tanya jawab guru dan siswa



Sumber Foto : Dokumentasi Peneliti

Gbr. 4.16. Sesi tanya jawab guru dan siswa



(Sumber Gambar : Dokumentasi Peneliti)

Keempat, guru juga memberikan tugas portofolio di rumah sebagai latihan untuk siswa yang kemudian hasilnya di kumpul ke sekolah seperti yang dilakukan oleh pak JM :

“Memberikan materi pelajaran lewat media seperti video atau gambar yang saya kirimkan ke grup WhatsApp kemudian saya minta siswa untuk mencermati video/gambar dan tersebut kemudian saya beri tugas portofolio yang hasilkan dikumpulkan di sekolah.”⁶⁸

⁶⁸ Wawancara dengan bapak JM pada tanggal 28 September 2020 pukul 10.00 WIB

Tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan media *gadget* di kelas VI-A MIN-1 Kota Medan yang pertama, sebelum memulai pembelajaran guru mengarahkan siswa untuk mengisi absen *online* via *google form*. Kedua, guru menampilkan video pembelajaran dan meminta siswa untuk menyimak dan mencermati video yang ditampilkan. Ketiga, guru membuka sesi tanya jawab yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada guru yang dikirimkan secara *private chat* dengan guru sesuai dengan format yang telah ditetapkan guru. Keempat, guru juga memberikan tugas portofolio di rumah sebagai latihan untuk siswa yang kemudian hasilnya di kumpul ke sekolah.

d. Tanggapan siswa saat menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran

Pembelajaran menggunakan media *gadget* merupakan kali pertama dialami oleh sebagian besar pelajar di Indonesia terutama untuk siswa/i kelas VI-A MIN-1 Kota Medan. Terkait akan hal tersebut, maka muncul berbagai tanggapan, seperti :

“Baik,tetapi alangkah lebih baik lagi dengan tidak menggunakan *gadget* karena kalau belajar dengan *gadget* ini, mata akan cepat rusak, badan kurang gerak, ketika membuka aplikasi *google* atau *youtube* karena ada tugas sekolah sering muncul konten-konten yang tidak baik untuk anak-anak, kalau tidak diawasi orang tua banyak kesempatan untuk main game. Jadi lebih baik kalau belajarnya tanpa gadget.”⁶⁹

Penggunaan media *gadget* dinilai baik untuk keadaan sekarang ini. Namun, dibalik itu juga terdapat beberapa dampak buruk dari penggunaan *gadget* sebagai media dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran juga membutuhkan data internet untuk dapat mengaksesnya.

⁶⁹Wawancara dengan Fathir pada tanggal 2 November 2020 pada pukul 10.00 WIB melalui WhatsApp

“Yah, kurang bagus sih Kak, karena kalau kita memakai *gadget* selama pembelajaran paket/data kita itu terkuras gitu. Apalagi ekonomi orang tua itu kan mulai turun semenjak Corona. Bagi yang tidak punya hp kan Kak, sulit juga karena ini kita belajar yah, harus pakai *gadget* kan kak. Kalau tidak punya ya, sulit lah”⁷⁰

Siswa F juga menyatakan kalau belajar menggunakan *gadget* lebih sulit karena tidak bertatap muka secara langsung. Sehingga materi yang disampaikan tidak dipahami secara maksimal.

“Susah kak. Lebih enak tatap langsung kak.”⁷¹

Penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran dinilai baik sebagai sarana penghubung guru dan siswa untuk tetap dapat melanjutkan kegiatan pembelajaran. Namun, hal ini tidak sepenuhnya baik dikarenakan penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran memiliki beberapa dampak kurang baik seperti mata rusak akibat berlama-lama menatap layar *gadget*, kurang melakukan pergerakan, sering muncul konten yang tidak sesuai umur anak sehingga dibutuhkan pendampingan selama menggunakan *gadget*, kuota cepat habis, dan pemahaman materi akan lebih sulit karena tidak bertemu secara langsung.

⁷⁰ Wawancara dengan Fani pada tanggal 2 November 2020 pada pukul 08.30 WIB melalui WhatsApp

⁷¹ Wawancara dengan Aufa pada tanggal 2 November 2020 pada pukul 12.00 WIB melalui WhatsApp

3. Kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran menggunakan *gadget*

Selama proses pembelajaran menggunakan media *gadget*, terdapat beberapa kendala yang dialami yaitu :

a. Memori penyimpanan *gadget* mudah penuh

Memori penyimpanan mudah penuh karena materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sebagian besar berbentuk foto dan video. Hal ini tentunya dialami oleh siswa :

“Paket, hp, memori habis. Kalau paketkan kak mau ada uang atau gak harus beli. Kalau hp, di wa banyak grupkan kak jadi pusing
Terus memori habis....”⁷²

Kendala tersebut tentunya membuat siswa tidak dapat mengunggah dan melihat materi yang diberikan dikarenakan memori penyimpanan *gadget* penuh. Hal yang dilakukan siswa yaitu menghapus beberapa materi yang telah dipelajari.

b. Jaringan internet mudah terganggu

Terganggunya jaringan internet pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media *gadget* dapat menciptakan kondisi yang tidak nyaman. Hal ini tentunya juga dialami oleh bapak JM ketika pembelajaran berlangsung :

“Dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* ini kendala yang dihadapi terkadang **jaringan internet terganggu...**”⁷³

⁷² Wawancara dengan siswa Fani pada tanggal 2 November 2020 pukul 08.30 WIB

⁷³ Wawancara dengan bapak JM pada tanggal 28 September 2020 pukul 10.00 WIB

c. Kuota internet yang terbatas

Kuota internet merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam proses pembelajaran menggunakan media *gadget*. Adanya kuota internet ini siswa dapat melaksanakan pembelajaran menggunakan media *gadget* dan mengakses materi pembelajaran secara *online*. Namun, dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* siswa mengalami keterbatasan terhadap kuota internet seperti yang dialami oleh siswa:

“Kadang kendala jaringan, kadang kuotanya cepat habis”⁷⁴

Apabila hal ini terjadi pada saat proses pembelajaran maka akan mengganggu kenyamanan dan kelancaran proses pembelajaran.

d. Kurang mahir menggunakan *gadget*

Ibu KH merupakan seorang guru senior di MIN-1 Kota Medan. Dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* beliau kurang menguasai dikarenakan faktor usia yang membuatnya kurang cekatan dalam menggunakan *gadget*. Sehingga beliau sering meminta bantuan kepada anaknya atau kepada rekan sesama guru untuk membantunya dalam proses pembelajaran menggunakan media *gadget*. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu KH :

“Kendala yang saya hadapi itu saya kurang mahir bermain *gadget*. Untuk mempelajarinya saya agak susah karena harus menggunakan kacamata lagi. Untuk mengatasi hal kendala tersebut saya minta tolong ke anak saya atau rekan guru yang lain untuk membantu saya mengirim materi pelajaran”⁷⁵

⁷⁴Wawancara siswa Fathir pada tanggal 2 November 2020 pukul 10.00 WIB

⁷⁵ Wawancara dengan Ibu KH pada tanggal 30 September 2020 pukul 09.15 WIB

e. Terlalu banyak grup pelajaran

Dalam proses pembelajaran menggunakan media *gadget* di kelas VI-A MIN-1 Kota Medan banyak grup mata pelajaran yang dibentuk. Berdasarkan hasil wawancara yang di dapat dari siswa :

“....di wa **banyak grupkan kak jadi pusing** .Terus memori habis....”⁷⁶

Hal ini menyebabkan siswa sedikit bingung dan kewalahan dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan *gadget*.

f. Terlalu banyak percakapan yang tidak perlu di dalam grup

Berdasarkan hasil wawancara didapat bahwa :

“..Selain itu **banyak siswa yang melakukan percakapan yang dirasa kurang perlu di dalam grup WhatsApp** hal ini mengakibatkan tenggelamnya chat pemberitahuan tugas siswa di hari itu.”⁷⁷

Banyaknya percakapan yang dilakukan dan dirasa tidak penting dapat menyebabkan terlewatnya pemberitahuan materi dan tugas siswa pada pertemuan itu.

g. Guru kesulitan memberikan penilaian

Dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* di masa pandemi ini, guru mulai merasa kesulitan untuk memberikan penilaian yang sesuai dengan kemampuan siswa. Hal ini dikarenakan hasil dari tugas yang guru berikan kepada siswa rata-rata, memuaskan, seperti yang telah disampaikan oleh Ibu YS selaku wali kelas VI-A MIN-1 Kota Medan :

⁷⁶ Wawancara dengan siswa Fani pada tanggal 2 November 2020 pukul 08.30 WIB

⁷⁷ Wawancara dengan bapak JM pada tanggal 28 September 2020 pukul 10.00 WIB

“Sejauh ini kendala yang saya hadapi tidak terlalu berat, **hanya saja saya sedikit bingung dalam penilaian siswa karena sebagian besar siswa nilai tugasnya rata-rata memuaskan.**”⁷⁸

h. Orangtua mengeluh anak tidak mau belajar

Sebagai pengganti guru di sekolah, orangtua tentunya juga memiliki kendala selama mendampingi siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *gadgeti*. Hal ini seperti yang dipaparkan oleh kepala sekolah yaitu :

“..Orangtua mengalami kesulitan saat membantu anak dalam belajar. Orangtua banyak terkendala di waktu yang berbenturan dengan kerja dan membantu anak belajar. Bahkan **orangtua juga mengeluh anak tidak mau belajar.**”⁷⁹

Kendala yang dialami di luar kelas, seperti yang dipaparkan oleh ibu Kepala Sekolah saat wawancara yaitu orangtua siswa merasa terkendala dengan waktu yang mengharuskan untuk membimbing anak belajar dan bekerja. Hal ini dikarenakan *gadget* yang digunakan siswa untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran masih milik orangtua yang dimana *gadget* tersebut juga merupakan kebutuhan orangtua saat bekerja. Serta orangtua juga mengeluhkan bahwa anak tidak mau belajar karena tidak ada guru.

⁷⁸ Wawancara dengan Ibu YS pada tanggal 30 September 2020 pukul 11.30WIB

⁷⁹ Wawancara dengan ibu Kepala Sekolah pada tanggal 29 September 2020 pukul 10.00 WIB

C. PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran siswa kelas VI-A MIN-1 Kota Medan, yaitu :

1. Persiapan guru dan siswa menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran

Dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* hal yang dipersiapkan guru dan siswa kelas VI-A MIN-1 Kota Medan yaitu *gadget*, kuota internet, alat tulis, materi pelajaran, mengisi absen via *google form*, dan mempersiapkan diri melaksanakan shalat dhuha sebelum memulai pembelajaran. Namun, terdapat beberapa siswa masih belum mempersiapkan pembelajaran dengan baik seperti *gadget* yang digunakan dibawa ketika orangtua bekerja. Sehingga kegiatan pembelajaran anak tertunda. Tentunya hal ini juga menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan kurang lancar. Hal ini senada dengan penelitian Hilna, dkk dikatakan bahwa jika beberapa faktor pendukung pembelajaran tersebut tidak stabil dan baik maka kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik begitu pula hasil yang didapat tidak akan maksimal.⁸⁰

2. Penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran

Terdapat beberapa media/aplikasi yang digunakan sebagai sarana pembelajaran seperti *WhatsApp* yang menjadi sarana penyampaian informasi terkait materi pelajaran dan informasi lainnya, aplikasi *zoom* sebagai pengganti kegiatan tatap muka antara guru dan siswa agar lebih mudah dalam menyampaikan dan menerima materi pelajaran, aplikasi *YouTube* sebagai referensi tambahan

⁸⁰Hilna Putria. Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020. Hal 870. Diakses pada tanggal 10 November 2020.

untuk menampilkan video yang dapat menunjang materi pelajaran, halaman *Google Form* untuk mengisi daftar hadir siswa secara daring guna memudahkan guru dalam memantau kesiapan siswa sebelum belajar dan aplikasi *games quiziiz* yang digunakan guru sebagai metode yang dapat membuat siswa dapat bisa bermain sambil belajar.

Berdasarkan hal tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi masa pandemi guru harus cerdas memilih media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar tidak ketinggalan materi. Oleh sebab itu, pendidik harus menguasai banyak media pembelajaran khususnya media pembelajaran dengan teknologi masa kini.

Penggunaan media pembelajaran menggunakan media teknologi memiliki beberapa peran yaitu sebagai alat pendukung desain pengetahuan, sebagai sarana informasi untuk mencari tahu pengetahuan yang mendukung peserta didik, sebagai media dalam memfasilitasi peserta didik dalam mengemukakan argumen serta sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan.⁸¹ Peran *gadget* sebagai media pembelajaran di masa pandemi ini juga dirasakan oleh guru kelas VI-A MIN-1 Kota Medan yaitu sebagai sarana yang membantu menghubungkan guru dan siswa selama proses pembelajaran, mampu memadukan materi pelajaran dengan teknologi, menjadikan guru sadar akan pentingnya teknologi, menambah *skill* baru dalam mengolah kegiatan pembelajaran melalui media *gadget*.

⁸¹Unik Hanifah Salsabila,dkk. Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19.AI-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan. Vol. 17 No. 2. Juli-Desember 2020. Hal. 193.*Diakses pada tanggal 10 November 2020*

Dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* guru menggunakan beberapa metode yang sesuai dengan kebutuhannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru kelas VI-A MIN-1 Kota Medan selama proses pembelajaran menggunakan media *gadget* yaitu memberikan materi melalui foto dan video yang dibuat dan dikreasikan oleh beberapa sumber atau berasal dari guru itu sendiri dan juga dengan melakukan pembelajaran virtual dengan menggunakan aplikasi *zoom*.

Guru juga membuka sesi tanya jawab untuk berdiskusi tentang materi pembelajaran dan memberikan kuis berupa *games* online yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga membuat anak tidak mudah bosan dengan pelajaran yang disajikan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Erna Pujiasih bahwasannya banyak metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* seperti pembelajaran dengan metode ceramah yang dilakukan secara virtual online, pembelajaran dengan menggunakan grup *WhatsApp* maupun *google classroom*, dan lainnya yang memungkinkan guru untuk memberikan materi lewat fasilitas untuk berbagi video, rekaman, materi, *Power Point*, modul belajar, lembar kegiatan belajar, dan sumber belajar yang bisa diperoleh dari internet, pembelajaran dengan *game quizizz*, pembelajaran dengan menghasilkan produk, dan penilaian secara *online*.⁸²

Adapun tahapan yang dilakukan guru dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* yaitu dengan mengecek kesiapan siswa dengan mengirim pesan di grup *WhatsApp* untuk menginstruksikan siswa untuk mengisi absen melalui

⁸² Erna Pujiasih. Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 5, No.1 Edisi Khusus KBM Pandemi COVID-19. Hal 43. *Diakses pada tanggal 10 November 2020*.

google form yang sudah dikirim, kemudian guru mengirim materi pembelajaran berupa video, gambar, ppt ataupun *link* yang tertuju pada materi pelajaran yang dapat diakses siswa. Guru juga mengajak siswa untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan di grup belajar agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan interaktif. Pada akhir pembelajaran guru memberikan *games online* yang berkenaan dengan pembelajaran hari itu. Adapun *games* yang digunakan yaitu *games quizizz*.

Quizizz adalah aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mengetahui ketercapaian dan evaluasi kemampuan siswa memahami materi. *Game quizizz* ini dapat dilakukan secara online namun siswa akan senang untuk mempelajari materi yang dipelajari. Guru bisa membuat grup atau kelompok untuk bermain dan bisa juga dilakukan secara individu. Siswa dapat langsung mengetahui skor yang diperoleh dan kesalahan yang dilakukan dalam mengerjakan latihan di game tersebut. Hal yang dilakukan untuk melakukan game *quizizz* ini guru memilih materi yang diperlukan yang sudah ada diinternet atau bisa membuat sendiri materi kuis yang akan diberikan untuk siswa.⁸³

Penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran dinilai baik sebagai sarana penghubung guru dan siswa untuk tetap dapat melanjutkan kegiatan pembelajaran. Namun, hal ini tidak sepenuhnya baik dikarenakan penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran memiliki beberapa dampak kurang baik seperti mata rusak akibat berlama-lama menatap layar *gadget*, kurang melakukan pergerakan, sering muncul konten yang tidak sesuai umur anak sehingga dibutuhkan pendampingan selama menggunakan *gadget*, kuota cepat habis, dan pemahaman materi akan lebih sulit karena tidak bertemu secara langsung.

⁸³Ibid Hal 45

Hal ini sesuai dengan penelitian A Risalah, dkk bahwasannya penggunaan media *gadget* juga memberikan dampak yang tidak baik yaitu kurang efektifnya sistem belajar mengajar, anak lebih sulit memahami pelajaran, dapat menimbulkan sifat kecanduan bermain media sosial, timbul rasa ketergantungan tidak bisa jauh dari *gadget*, guru tidak bisa mengawasi peserta didik secara langsung, banyak mengeluarkan uang untuk keperluan kuota internet, anak memiliki kesempatan bermain *gadget* lebih lama sehingga berdampak pada kesehatan mata dan tubuh kurang gerak, timbulnya sifat anti sosial, serta timbulnya gambar atau iklan yang muncul berbau pornografi.⁸⁴ Untuk itu dibutuhkan peran orang tua dalam pengawasan penggunaan media *gadget* saat proses pembelajaran yang dilakukan secara daring.

3. Kendala yang dihadapi guru dan siswa dengan penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, siswa/i mengalami beberapa kendala dalam proses pembelajaran menggunakan media *gadget*, seperti adanya kendala jaringan internet yang lambat, cepat terkurasnya kuota internet karena selama proses pembelajaran siswa banyak mengakses beberapa video yang diberikan guru melalui grup *WhatsApp* sebagai materi pelajaran, terlalu banyak grup belajar untuk masing-masing pelajaran sehingga membuat siswa cukup bingung dan kewalahan dalam mengikutinya.

Selain itu, guru juga mengalami kendala selama proses pembelajaran menggunakan *gadget* seperti kurang mahirnya guru dalam menggunakan *gadget*,

⁸⁴ A Risalah, dkk. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di MI/SD (Studi KBM Berbasis Daring Bagi Guru Dan Siswa)*. JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School. Vol. 1, No. 1, Juni 2020. Hal 14

jaringan internet yang lambat, dan sulitnya guru melakukan penilaian dikarenakan siswa dalam mengerjakan tugas mengandalkan *google* sebagai sarana pembantu dalam mencari jawaban. Sehingga guru menjadi sulit melakukan penilaian dalam hal kognitif anak.

Kesiapan Sumber Daya Manusia menjadi bagian terpenting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran *online*, kesiapan ini berkaitan dengan kemampuan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan dan mengolah berbagai sistem teknologi yang dimanfaatkan selama pembelajaran menggunakan media *gadget*. Transformasi model pembelajaran secara tiba-tiba yang bermula dari model konvensional menjadi berbasis online mengakibatkan kurangnya persiapan yang matang sehingga pembelajaran *online* saat ini belum bisa dikatakan optimal. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dan peserta didik agar bisa segera menyesuaikan diri terhadap kondisi dimana keahlian dalam mengoperasikan sistem teknologi sudah menjadi suatu kebutuhan yang penting di masa pandemi saat ini.⁸⁵

Kendala yang dialami di luar kelas, seperti yang dipaparkan oleh ibu Kepala Sekolah saat wawancara yaitu banyak siswa yang mengeluhkan jaringan internet, kuota internet, dan orang tua siswa itu sendiri. Orangtua merasa terkendala dengan waktu yang mengharuskan untuk membimbing anak belajar dan bekerja. Hal ini dikarenakan *gadget* yang digunakan siswa untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran masih milik orangtua yang dimana *gadget* tersebut

⁸⁵ Unik Hanifah Salsabila,dkk. *Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan. Vol. 17 No. 2. Juli-Desember 2020Hal. 195

juga merupakan kebutuhan orangtua saat bekerja. Serta orangtua juga mengeluhkan bahwa anak tidak mau belajar karena tidak ada guru.

BAB V

KESIMPULAN

A. KESIMPULAN

1. Persiapan yang dilakukan guru dan siswa kelas VI-A MIN-1 Kota Medan dalam proses pembelajaran menggunakan media *gadget* yaitu (a) *gadget*, (b) kuota internet, (c) alat tulis, (d) materi pelajaran, (e) mengisi absen via *google form*, dan (f) melaksanakan shalat dhuha sebelum memulai pembelajaran.
2. Selama proses pembelajaran menggunakan media *gadget*, terdapat beberapa media/aplikasi yang digunakan dengan menggunakan *gadget* berupa *handphone* dan menggunakan berbagai aplikasi seperti (a) *WhatsApp*, (b) *Zoom*, (c) *YouTube*, (d) *Google Form* dan, (e) *Quizizz*, Tahapan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yaitu (a) mengisi absen melalui lembar *google form*, (b) guru mengirim materi pelajaran dalam bentuk foto, video, *file ppt* dan sebagainya, dan (c) guru memberi tugas portofolio kepada siswa.

Metode yang digunakan pada proses pembelajaran menggunakan *gadget* yaitu (a) menyampaikan materi dalam bentuk foto/video (b) pemberian *reward* (c) bermain *game online* (d) memberikan tugas portofolio.
3. Kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran yaitu (a) memori penyimpanan *gadget* (b) jaringan internet yang lambat, (c) cepat terkurasnya kuota internet, (d) terlalu banyak grup belajar untuk masing-masing pelajaran sehingga membuat siswa cukup bingung dan kewalahan dalam mengikutinya, (e)

Terlalu banyak percakapan yang dirasa kurang perlu, (f) guru kurang mahir dalam menggunakan *gadget*, (g) guru merasa sedikit bingung dalam melakukan penilaian terhadap siswa dikarenakan selama proses pembelajaran menggunakan media *gadget* siswa dapat dengan mudah mencari jawaban tanpa harus mengandalkan kemampuan kognitifnya, (h) orangtua mengeluh anak tidak mau belajar.

B. SARAN

1. Guru hendaknya lebih mahir dalam menggunakan media gadget. Hal ini dilakukan agar terciptanya kondisi belajar yang nyaman.
2. Siswa hendaknya menggunakan *gadget* dengan bijak agar pada saat menggunakan gadget dalam proses pembelajaran siswa dapat lebih fokus pada pelajaran yang diterima.
3. Kepala sekolah hendaknya meningkatkan kualitas SDM guru maupun pegawai agar dapat mengikuti pendidikan yang tentunya sudah terintegrasi dengan teknologi yang ada. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak tertinggal oleh zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Risalah, dkk. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di MI/SD (Studi KBM Berbasis Daring Bagi Guru Dan Siswa). JIEES : *Journal of Islamic Education at Elementary School*. Vol. 1, No. 1, Juni 2020.
- Adityo, Susilo. Coronavirus Disease: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*. Vol. 7. No. 1. Maret 2020.
- Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)* Semarang:CV Pilar Nusantara.
- Anita, Ira Dwi & Panca Ratna Sari. 2017. *Mari Kenali Bahaya Gawai*. Sukoharjo: CV Sindunata
- Azkiyani, Massa. 2020. *Manajemen Pembelajaran Berbasis Qs. An-Nahl:78*. Purwakarta: Pustaka Senja.
- Barnawi & Jajat Darajat. 2018. *Penelitian Fenomenologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fitrah, Muh & Luthfiyah. 2017. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Suka Bumi: CV Jejak.
- Ginanjari, Gin Gin, dkk. Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedadikta : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5, No.2, Tahun 2018
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- I Wayan Sudarsa. Pembedahan Kanker di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Bedah Nasional Universitas Udayana*. Tahun 2020 Vol.4, No 1 (Special Issue COVID-19).
- Iswidharmanjaya, Derry & Beranda Agency. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. “ Tentang Novel Corona Virus” diakses dari www.kemkes.go.id tanggal 30 Juni 2020 pukul 19.50 WIB
- Khalil, Muhammad “Interactive Analysis Model and Huberman” <https://steemit.com/steemiteducation/@muhammad.khalil/interactive-analysis-model-miles-and-huberman-169dda597de6d> Pada tanggal 30 Juni 2020 pukul 19.30 WIB
- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran dilengkapi dan Model Pembelajaran Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Dee Publish.
- Manumpil, dkk. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan (e-kep)* Volume 3 No 2. 2015
- Musfah, Jijen. 2018. *Analisis Kebijakan Pendidikan Mengurai Krisis Karakter Bangsa*. Jakarta Timur : Kencana.
- Paresh Shah, “Research Process as Circular” diakses dari <https://profparesh.in/research-process-as-circular/> pada tanggal 30 Juni 2020 Pukul 19.24 WIB.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Pujiasih, Erna Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol. 5, No.1
- Putria, Hilna *Analisis* Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020.
- Ramli, M. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadits. *Ittihad Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan* Volume 13 No. 23 April 2015
- Rohmah, Chusna Oktavia. Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: UNY 2017.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Dee Publish.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salim. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Santoso, Farhan Aldino. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol.2. No.1. Tahun 2020
- Septia, Rizky, dkk. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah* Vol. 3 No. 1 Tahun 2018.
- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Dee Publish.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2014) hal 145.8
- Sumiharsono, Rudy & Hisbiyah Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Thobroni, Muhammad & Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Unik Hanifah Salsabila, dkk. Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*. Vol. 17 No. 2. Juli-Desember 2020
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN 1

PEDOMAN WAWANCARA

Subjek wawancara : Guru

1. Bagaimana tanggapan bapak/ibu tentang penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran?
2. Apa saja Website/Aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan media *gadget* ?
3. Hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan bapak/ibu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget*?
4. Metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan *gadget* ?
5. Apa kendala yang dihadapi bapak/ibu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget*?
6. Apakah dengan menggunakan *gadget* dapat lebih memaksimalkan proses pembelajaran di masa kini?
7. Apa manfaat yang dirasakan bapak/ibu dengan menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran?
8. Bagaimana peran *gadget* sebagai media pembelajaran ?
9. Bagaimana respon siswa dalam menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran ?
10. Apa harapan bapak/ibu untuk masa depan pendidikan di Indonesia terkait adanya virus covid 19 ?

Subjek wawancara : Kepala Sekolah

1. Bagaimana tanggapan bapak/ibu tentang penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran?
2. Hal-hal apa yang sudah diupayakan untuk mempersiapkan proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget/daring* ?
3. Apa kendala yang dihadapi bapak/ibu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget*?
4. Apa manfaat yang dirasakan bapak/ibu dengan menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran?
5. Apakah pembelajaran menggunakan media *gadget* ini dapat tetap menjadi media pembelajaran disaat proses pembelajaran telah kembali normal ?
6. Apa harapan bapak/ibu untuk masa depan pendidikan di Indonesia terkait adanya virus covid 19 ?

Subjek wawancara : Siswa

1. Apa yang kamu ketahui tentang *gadget* ?
2. Bagaimana tanggapan kamu tentang penggunaan media *gadget* selama proses pembelajaran
3. Apa saja yang kamu persiapkan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *gadget* ?
4. Aplikasi/website apa yang digunakan selama kegiatan pembelajaran menggunakan *gadget* ?
5. Apa saja yang ditampilkan guru ketika melakukan pembelajaran melalui *gadget* ? apakah video, gambar, ataupun yang lainnya?
6. Apakah kamu lebih suka belajar menggunakan *gadget*? kenapa ?
7. Apakah belajar menggunakan *gadget* kamu lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan ?
8. Bagaimana perasaanmu melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *gadget* ?

LAMPIRAN II

PEDOMAN OBSERVASI

1. Profil sekolah dan letak geografis MIN-1 Kota Medan
2. Visi dan misi MIN-1 Kota Medan
3. Tenaga pendidik dan kependidikan di MIN-1 Kota Medan
4. Sarana dan prasarana MIN-1 Kota Medan

LAMPIRAN III

TAHAPAN PENELITIAN

Tahapan-tahapan penelitian yang saya lakukan untuk skripsi saya yang berjudul “Penggunaan Media *Gadget* dalam Proses Pembelajaran” yang saya lakukan di sekolah MIN-1 Kota Medan, sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan

Pada tahap ini saya berkunjung ke sekolah dan memohon izin dengan membawa surat izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Kemudian, saya melakukan observasi ke lapangan dan meminta data profil sekolah untuk keperluan pendataan skripsi. Pada kesempatan ini saya langsung mengkonfirmasi pihak yang berkaitan dengan penelitian yang saya lakukan.

2. Tahapan pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, pertama kali saya mewawancarai guru mata pelajaran TIK kelas VI-A, di hari selanjutnya saya mewawancarai Ibu Kepala Sekolah MIN-1 Kota Medan. Pada hari ketiga saya mewawancarai guru mata pelajaran IPS dan wali kelas VI-A. Kemudian pada hari selanjutnya saya mewawancarai beberapa siswa-siswi kelas VI-A.

Setelah memperoleh data wawancara dan hasil observasi yang dibutuhkan saya melakukan pengecekan dan perbandingan terhadap data hasil penelitian agar dapat diketahui hal-hal yang belum dilengkapi agar data yang diperlukan didapatkan dengan lengkap dan dapat memenuhi target.

3. Tahapan penyelesaian

Pada tahap penyelesaian ini saya melakukan pengecekan terhadap data-data yang sudah terkumpul. Kemudian, saya menuliskan hasil penelitian terhadap data-data yang sudah saya peroleh.

LAMPIRAN 4

HASIL WAWANCARA

WAWANCARA 1

Peneliti :

Bagaimana tanggapan bapak tentang penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran?

Pak Jhon :

Menurut saya penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran itu sangat bermanfaat, seperti dengan menggunakan *gadget* ini guru menjadi lebih kreatif menampilkan ide dalam menyajikan pembelajaran. Adanya *gadget* dapat menciptakan grup belajar yang efektif bagi siswa.

Peneliti :

Apa saja Website/Aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan media *gadget* ?

Pak Jhon :

Dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* ini saya membuat grup kelas di aplikasi WhatsApp yang disana dapat memudahkan saya menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. saya juga menggunakan video sebagai sumber ajar yang berasal dari YouTube atau berupa Link yang nantinya dapat diakses siswa secara pribadi.

Peneliti :

Apa kendala yang dihadapi bapak/ibu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget*?

Pak Jhon :

Dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* ini kendala yang dihadapi terkadang jaringan internet terganggu, terbatasnya kuota yang dimiliki karena materi yang saya bagikan biasanya berupa link video. Selain itu banyak siswa yang melakukan percakapan yang dirasa kurang perlu di dalam grup WhatsApp hal ini mengakibatkan tenggelamnya chat pemberitahuan tugas siswa di hari itu.

Peneliti :

Hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan bapak/ibu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget*?

Pak Jhon :

Hal-hal yang saya persiapkan ialah handphone, kuota internet, jaringan internet, materi pembelajaran yang akan disampaikan, media berupa video yang dapat diakses dari link website atau youtube terkadang juga saya membagikan video yang saya buat sendiri.

Peneliti :

Metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan *gadget* ?

Pak John :

Memberikan materi pelajaran lewat media seperti video atau gambar yang saya kirimkan ke grup WhatsApp kemudia saya minta siswa untuk mencermati video/gambar dan tersebut kemudian saya beri tugas portofolio yang hasilkan dikumpulkan di sekolah.”

Peneliti :

Apakah dengan menggunakan *gadget* dapat lebih memaksimalkan proses pembelajaran di masa kini?

Pak Jhon :

Tentu bisa. Adanya *gadget* ini dapat menambah wawasan guru dan siswa terkait penggunaan media berbasis teknologi ini dan juga dapat dibentuknya grup-grup diskusi guru dan siswa untuk membahas beberapa materi pelajaran yang kurang paham.

Peneliti :

Apa manfaat yang dirasakan bapak/ibu dengan menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran?

Pak Jhon :

Manfaat bagi saya yaitu saya jadi banyak belajar dan juga menjadi lebih mudah memeriksa tugas siswa dimana pun dan dalam kondisi apapun. Misal saat sedang berkumpul dengan keluarga, saat sedang santai dan lainnya.

Peneliti :

Bagaimana peran *gadget* sebagai media pembelajaran ?

Pak Jhon :

Tentu sangat berperan sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa terutama di masa pandemi ini.

Peneliti :

Apa harapan bapak/ibu untuk masa depan pendidikan Indonesia terkait adanya virus covid 19 ?

Pak Jhon :

Harapan saya covid ini segera hilang agar dapat berjumpa dengan siswa seperti sedia kala.

WAWANCARA 2

Peneliti :

Bagaimana tanggapan bapak tentang penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran?

Bu Khuzaimah :

Menurut saya penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran bagus karena mengikuti perkembangan teknologi. Namun, kurang untuk guru yang sudah lanjut usia seperti saya hehe”

Peneliti :

Apa saja Website/Aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan media *gadget* ?”

Bu Khuzaimah :

Dalam pembelajaran menggunakan media *gadget* ini biasa saya melakukan zoom kepada siswa saya. Sekali zoom bisa masuk hampir seratus anak, karena saya masuk di kelas VI ABCD.

Peneliti :

Apa kendala yang dihadapi bapak/ibu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget*?

Bu Khuzaimah :

Kendala yang saya hadapi itu saya kurang mahir bermain *gadget* untuk mempelajarinya saya agak susah karna harus menggunakan kacamata lagi. Untuk mengatasi hal kendala tersebut saya minta tolong ke anak saya atau rekan guru yang lain untuk membantuu saya mengirim materi pelajaran

Peneliti :

Hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan bapak/ibu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget*?

Bu Khuzaimah :

Hal-hal yang saya persiapkan ialah handphone, kuota internet, jaringan internet, materi pembelajaran yang akan disampaikan

Peneliti :

Metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan *gadget* ?”

Bu Khuzaimah :

Memberikan materi pelajaran lewat media seperti video atau gambar yang saya kirimkan ke grup WhatsApp kemudian saya minta siswa untuk mencermati video/gambar dan tersebut kemudian saya beri tugas portofolio yang dihasilkan dikumpulkan di sekolah dan juga memberikan tugas hapalan kepada siswa agar lebih mudah menghafal pelajaran.

Peneliti :

Apakah dengan menggunakan *gadget* dapat lebih memaksimalkan proses pembelajaran di masa kini?

Bu Khuzaimah :

Menurut saya kurang, karena selama masa pandemi ini banyak yang mengerjakan tugas siswa adalah orangtuanya. Bahkan pada saat mengirim tugas dengan foto malah orangtuanya yang berfoto dengan tugas anaknya.

Peneliti :

Apa manfaat yang dirasakan bapak/ibu dengan menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran?

Bu Khuzaimah :

Sejauh ini manfaat bagi saya hanya lebih mudah untuk menyampaikan materi dan tidak terlalu banyak menguras tenaga disekolah. Namun ya untuk siswanya kita tidak tahu apakah mereka benar-benar paham dan lain sebagainya.

Peneliti :

Bagaimana peran *gadget* sebagai media pembelajaran ?

Bu Khuzaimah :

ya sangat berperan untuk masa sekarang ini. Terlebih lagi *gadget* ini juga menjadikan guru-guru lebih peka terhadap teknologi dan juga bisa memadukan pembelajaran dengan sarana teknologi yang ada.

Peneliti :

Apa harapan bapak/ibu untuk masa depan pendidikan Indonesia terkait adanya virus covid 19 ?

Bu Khuzaimah :

Harapan saya covid cepat selesai, kegiatan pembelajaran dapat terlaksana sebagaimana biasanya.

WAWANCARA 3

Peneliti :

Bagaimana tanggapan ibu tentang penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran ?

Bu Yusi :

Tanggapan saya tentang penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran itu bagus terlebih di masa sekarang ini. Guru juga dapat lebih menguasai tentang penggunaan *gadget* dalam pembelajaran ini. Saya yang tadinya belum pernah menggunakan berbagai aplikasi edit video untuk media pembelajaran, dan aplikasi lainnya yang dapat mendukung pelajaran menjadi bisa dan mahir. Hal ini juga menambah skill saya.

Peneliti :

Apa saja website/aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget* ?

Bu Yusi :

Untuk sarana penyampaian materi yang saya gunakan itu WhatsApp tentunya, lalu zoom untuk pembelajaran seperti matematika. Kalau aplikasi untuk mengedit video saya gunakan kinemaster, filmora, dll. Terkadang saya gunakan aplikasi quissys ini aplikasi yang berisi beberapa kuis seperti games agar siswa tidak bosan, dari aplikasi ini saya juga mengambil nilai siswa. dan google form untuk mengisi kehadiran siswa

Peneliti :

Hal-hal apa saja yang harus ibu persiapkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget* ?

Bu Yusi :

Hal yang saya siapkan itu *gadget*, kuota, jaringan internet, materi yang akan saya sampaikan berupa video atau gambar.”

Peneliti :

Metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget* ?

Bu Yusi :

Metode yang saya gunakan itu tidak bisa se kreatif dahulu karena banyak kendala. Jadi saya hanya melakukannya dengan cara memberikan materi pada siswa berupa video yang telah saya buat sendiri dan juga berupa gambar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Selain itu saya juga sering memberikan kuis dalam bentuk games agar siswa tidak mudah bosan.

Peneliti :

Apa kendala yang dihadapi ibu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget* ?

Bu Yusi :

Sejauh ini kendala yang saya hadapi tidak terlalu berat, hanya saja saya sedikit bingung dalam penilaian siswa karena sebagian besar siswa nilai tugasnya rata-rata memuaskan.

Peneliti :

Apakah dengan menggunakan *gadget* dapat lebih memaksimalkan proses pembelajaran masa kini ?

Bu Yusi :

Menurut saya bisa asal dengan persiapan yang benar-benar matang dari guru dan siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan maksimal.

Peneliti :

Apa manfaat yang Ibu rasakan dengan menggunakan media *gadget* dalam proses pembelajaran ?

Bu Yusi :

Manfaat yang saya rasakan ya lebih efisien karena bisa melakukannya dimana saja dan dalam kondisi apa saja. Selain itu dari saya yang tidak bisa membuat video pembelajaran kini jadi bisa.

Peneliti :

Bagaimana peran *gadget* sebagai media pembelajaran ?

Bu Yusi :

Peran *gadget* sebagai media pembelajaran itu dapat dikatakan sebagai sarana pembantu terlebih untuk masa sekarang ini. Adanya *gadget* dapat membuat guru dan siswa terhubung sehingga mampu melaksanakan proses pembelajaran.

WAWANCARA 4

Peneliti :

Bagaimana tanggapan ibu tentang penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran ?

Bu Hasnah :

Pembelajaran menggunakan *gadget* ini sangat membantu berjalannya proses pembelajaran masa kini.

Peneliti :

Hal-hal apa yang sudah diupayakan untuk mempersiapkan proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget/daring* ?

Bu Hasnah :

Selama pembelajaran menggunakan media *gadget* ini kami melakukan berbagai upaya seperti pelatihan penggunaan *google form* untuk lembar ujian kuis, mid, dan ujian semester. Kemudian melakukan webinar dengan kemenag tentang sistem pembelajaran daring. Kami juga membagikan kartu kuota internet untuk siswa yang berasal dari pemerintah.

Peneliti :

Apa kendala yang dihadapi bapak/ibu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *gadget*?

Bu Hasnah :

Sejauh ini kendala yang dihadapi yaitu jaringan internet, kuota, dan orangtua. Orangtua mengalami kesulitan saat membantu anak dalam belajar. Orangtua banyak terkendala di waktu yang berbenturan dengan kerja dan membantu anak belajar. Bahkan orangtua juga mengeluh anak tidak mau belajar.

Peneliti :

Apa manfaat yang dirasakan bapak/ibu dengan menggunakan *mediagadget* dalam proses pembelajaran?

Bu Hasnah :

Sejauh ini manfaat yang dirasakan yaitu guru dapat menghadapi perkembangan teknologi, kemudian guru juga dapat lebih mahir menggunakan *gadget* dan mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran, guru menjadi lebih kreatif, orangtua jadi lebih paham bagaimana rasanya menjadi guru saat membantu anaknya belajar. Sehingga orangtua bisa merasakan bagaimana rasanya menjadi guru yang setiap harinya menghadapi lebih dari 25 orang siswa di setiap kelas.

Peneliti :

Apakah pembelajaran menggunakan media *gadget* ini dapat tetap menjadimedia pembelajaran disaat proses pembelajaran telah kembali normal ?

Bu Hasnah :

ya tentunya sangat bisa dan rencana juga saya akan tetap adakan pembelajaran melalui media *gadget* ini dan grup-grup WhatsApp yang telah dibuat itu akan tetap ada sebagai perantara guru dan siswa saat menghadapi kesulitan saat belajar dirumah dan juga sebagai hubungan silaturahmi kekeluargaan di sekolah MIN Medan ini.

Peneliti :

Apa harapan ibu untuk masa depan pendidikan di indonesia terkaitadanya virus Covid-19 ini?

Bu Hasnah :

Harapan saya agar corona ini lekas hilang dari bumi ini, dan kita semua dapat beraktifitas seperti biasa. Dalam hal ini kami dari pihak sekolah selalu bersama-sama melakukan pengajian yang dimana untuk keselamatan guru, pegawai, siswa/i, dan wali murid sekolah MIN-1 Kota Medan ini agar terhindar dari virus corona ini. Harapan saya musibah ini dapat menjadi pembelajaran bagi kita semua untuk tetap dekat dengan Allah SWT.

HASIL WAWANCARA SISWA

WAWANCARA 1

Siswa 1 (fani) *melalui video call dan chat WA

Peneliti :

Assalamu Alaikum, Selamat pagi. Perkenalkan saya Bevrillia mahasiswa UIN su yang bbrp waktu lalu penelitian di kelas Vi a dengan wali kelas ibu YusiSaya sudah izin ke ibu Yusi untuk mewawancarai kamu via wa untuk kebutuhan data skripsi saya. Sebelumnya adik kosong waktunya d jam brp ya?Mohon bantuannya ya dik

Siswa :

Waalaikumsalam kak. Sekarang pun bisa kak

Peneliti :

Hari ini gaada jadwal kelas online dik?

Siswa :

Gak kak.

Peneliti :

Oke kita mulai ya.Kakak mau tanya tentang *gadget* gitu. Soalnya judul skripsi kakak itu tentang "penggunaan media *gadget* dalam proses pembelajaran" Jadi sangat berkaitan pada saat sekarang ini.

Peneliti :

Sebelumnya apa yang kamu ketahui tentang *gadget*?

Siswa :

Gadget itu kalau anak jaman sekarang palingan main *game* , WhatsApp,telponan dengan teman.*Gadget* itu kan Kak untuk berkomunikasi jarak jauh dan bisa juga untuk pelajaran daring saat ini.

Peneliti :

Jadi kan sekarang ini *gadget* digunakan juga untuk belajar. Gimana tanggapan kamu tentang penggunaan media gadget selama proses pelajaran?

Siswa :

Yah,kurang bagus sih Kak,dikarenakan kalau kita memakai *gadget* selama pembelajaran paket data kita itu terkuras gitu,apalagi ekonomi orang tua itu kan mulai turun semenjak Corona Bagi yg tidak punya hp Kak ,sulit jugakan karena ini kita belajar yah,harus pakai *gadget* kan kak.kalau tidak punya ya,sulit lah

Peneliti :

Berarti terkendala di paket ya dik. Untuk belajar online nya itu setiap hari kah ?

Siswa :

Ya Kak ,hampir tiap hari di kasih tugas.Tiap hari itu pembelajaran wali kelas. Kalau yang lain ada yang tiap hari Kamis,Sabtu,Jum'at.1 kali kendalanya hp. Jika tidak ada hp gimana mau daring kak

Peneliti :

Hp yang kamu gunakan punya kamu pribadi kah?

Siswa :

Berbagi sm ibu saya kak. Ini pun terpaksa beli yg murahkalau tidak gimana Fani mau daring kak. Apa lagi Fani dah kls 6 bentar lagi mau SMP kan kak

Peneliti :

Berarti karena daring ini kamu terpaksa beli hp ya dik?

Siswa :

Iya kak

Peneliti :

Dalam pembelajaran daring ini apa aja yg kamu persiapkan?

Siswa :

Yah terutama diri kita,buku, alat tulis, *gadget* dan lainnya. Apa lagi mau ujian semester ganjil kan kak.Jadi harus belajar lah kak Agar bisa membanggakan orang tua.

Peneliti :

Oya, selama daring belajarnya dari aplikasi apa saja ?

Siswa :

Terkadang zoom,yg paling sering wa

Penulis :

Kalau zoom dalam seminggu bisa berapa kali dik, dan di pelajaran apa aja ?

Siswa :

Tergantung kak. Jika gurunya minta pel.matematika yahdi zoom kak. Kan bisa jelasin gitu kak

Penulis :

Jadi lebih mudah paham ya dik ?

Siswa :

kalau bagi yang pintar mm yak insyaallah paham Klu Fani ya gak bisa karena menurut Fani mm itu kalau di jelasin secara daring susah di pahami

Penulis :

Oya dik biasanya apa aja si yg d tampilkan guru saat belajar daring?

Siswa :

Yah,di jelasin melalui video,terus di kasih tau pr di rumah kak Videonya yahdi jelasin seperti biasa kk

Penulis :

Kalau ada yang tidak dimengerti materinya biasanya gimana dik?

Siswa :

Yah kalau tidak mengerti kata gurunya ,di japri aja Biar bisa di jelaskan mana yang tidak paham

Penulis :

Kamu lebih suka belajar dengan *gadget* atau langsung di kelas? Kenapa?

Siswa :

Dikelas kak, karena di kelas kan bisa di tanya langsung sama gurunya jadi bisa lebih paham dari pada daring terus bisa jumpa sm teman².

Penulis :

Selama belajar daring ada senangnya ga?

Siswa :

Senangnya ada karena tidak Terburu-buruke sekolah lagi. Biasanya kak kalau sekolah sih terburu-buru kak. Apalagi rumah Fani agak jauh dari sekolah. Tapi kalautidak senangnya sih banyak kak

Penulis :

Apa saja yang buat tidak senang ?

Siswa :

Paket, hp, memori habis. Kalau paketkan mau ada uang atau gak uang harus beli
Kalau hp, di wa banyak grup kan kak jadi pusing .

Penulis :

Wah ternyata banyak kendalanya yaa Untuk tugas sekolah itu kamu semua yg
kerjakan atau dibantu oleh org tua?

Siswa :

Kerjakan sendiri kak. Kalau Fani minta bantuin orang tua , Fani yang kena marah
kak. Kadang Fani gak tau 1 soal itu boleh di tanyasama orang tua kak

Penulis :

Harapan kamu kedepannya apa dik tentang keadaan sekarang ini?

Siswa :

Semoga Corona cepat selesai lah kak. Pusing Fani gara² Corona. Insyaallah Allah
akan memberikan yang terbaik buat kak. Kita berdoa aja ya kak semoga Corona
selesai agar kita bisa melakukan yg normal lagi seperti dulu lagi ...

Penulis :

Aamiin makasi banyak atas waktunya ya dik.

Siswa :

Sama-sama kak

WAWANCARA 2

Siswa 2 (Aufa) *melalui video call dan chat WA

Peneliti :

Selamat pagi. Perkenalkan saya Bevrillia mahasiswa UIN su yang bbrp waktu lalu penelitian di kelas Vi a dengan wali kelas ibu Yusi. Saya sudah izin k ibu Yusi untuk mewawancarai kamu via wa untuk kebutuhan data skripsi saya. Kalau boleh tau adik kira2 d jam brp ya waktunya luang? Saya mohon bantuannya ya dik terima kasih sebelumnya

Siswa :

Iya kak. Sekarang bisa kak.

Penulis :

Nah perkenalkan sebelumnya nama saya Bevrillia mahasiswi uinsu yg beberapa waktu lalu penelitian d kelas kamu Untuk penelitian saya butuh beberapa siswa untuk d wawancarai Nah adapun judul skripsi saya tentang penggunaan media gadget dalam proses pembelajaran. jadi saya akan bertanya seputar pengalaman kamu menggunakan gadget saat belajar yaa

Siswa :

Iya kak

Penulis :

Nah pertanyaannya pertama Apa yang kamu ketahui tentang gadget?

Siswa :

Gadget bisa untuk mencari soal soal pelajaran. Apalagi masa sekarang belajar daring harus menggunakan hp

Peneliti :

Selain itu dik ?

Siswa :

Untuk main *game*, *instagram*, *youtube*, *whatsapp*, dan lain lain

Peneliti :

Kalau dalam pembelajaran gimana dik ?

Siswa :

Bisa membantu mencari pelajaran yang tidak ada dibuku

Peneliti :

Nah lalu bagaimana tanggapan kamu dengan menggunakan media gadget dalam proses pembelajaran?

Siswa :

Susah kak. Lebih enak tatap langsung kak

Peneliti :

Susahnya gimana dik ?

Siswa :

Kalau tatap muka bisa langsung nanya

Peneliti :

Sejauh ini kendala kamu selama belajar menggunakan gadget gimana dik?

Siswa :

Kadang kendala jaringan, kadang kuota nya habis

Peneliti :

Nah untuk zaman skrg ini belajar dgn gadget dikira sebagai solusi yang bagus ga?

Siswa :

Bagus kak. Daripada gk belajar sama sekali

Peneliti :

Apa saja yg kamu persiapkan sebelum memulai pelajaran dengan menggunakan media gadget?

Siswa :

Persiapkan gadget nya, cek kuota nya dulu dan alat tulis serta buku pelajaran

Peneliti :

Ohbegitu, Aplikasi atau website apa yg biasa digunakan pada saat belajar menggunakan gadget?

Siswa :

Google

Peneliti :

Google sajakah ? Kalau guru memberikan materi biasa dari mana ngirimnya?

Siswa :

Iya kak, biasanya guru kasih materi dari WhatsApp kak.

Peneliti :

Selain itu ?

Siswa :

Tidak ada kak

Peneliti :

Apa tidak ada belajar dari vc ?

Siswa :

Kadang-kadang dari aplikasi zoom kak

Peneliti :

Kalau dari zoom apa yg d sampaikan lebih mudah d pahami kah?

Siswa :

Iya kak, lebih mudah dipahami

Peneliti :

Dalam menyampaikan materi pelajaran apa saja yg d tampilkan guru?

Siswa :

Biasanya dalam bentuk video kak

Peneliti :

Apakah kamu lebih suka belajar dengan gadget? Berikan alasannya ya

Siswa :

Gak juga kak. Karena kalo belajar dgn gadget pelajaran tidak mudah dipahami

Peneliti :

Bagaimana perasaan mu saat belajar menggunakan gadget?

Siswa :

Tidak bisa bergaul sama teman2

Peneliti :

Selain itu ?

Siswa :

Udah bosan juga kak belajar pake gadget

Peneliti :

Nah, kalau begitu apa harapan kamu kedepannya ?

Siswa :

Semoga pandemi cepat berakhir dan bisa sekolah seperti biasa lagi

Peneliti :

Aamiin Baik, terima kasih banyak atas partisipasi nya ya dik Kakak harap kamu tetap semangat belajar walaupun dengan keadaan kita yang seperti ini Semoga adik dapat mencapai cita-cita nya yaaa

Siswa :

Aamiin. Sama-sama ya kak

WAWANCARA 3

Siswa 3 (Fathir) *melalui video call dan chat WA

Peneliti:

Nah perkenalkan sebelumnya nama saya Bevrillia mahasiswi uinsu yg beberapa waktu lalu penelitian d kelas kamu Untuk penelitian saya butuh beberapa siswa untuk d wawancarai Nah adapun judul skripsi saya tentang penggunaan media gadget dalam proses pembelajaran.jadi saya akan bertanya seputar pengalaman kamu menggunakan gadget saat belajar yaa

Siswa :

Iya kak

Peneliti :

Nah, pertanyaan pertama. Apa yang kamu ketahui tentang gadget?

Siswa :

Gadget adalah alat komunikasi yang canggih yang mempunyai beberapa aplikasi untuk mempermudah berkomunikasi, mencari informasi dengan hanya menyentuh layar gadget untuk mengoperasikannya.

Peneliti :

Nah lalu bagaimana tanggapan kamu dengan menggunakan media gadget dalam proses pembelajaran?

Siswa :

Baik, tetapi alangkah lebih baik lagi dengan tidak menggunakan gadget karena kalau belajar dengan gadget ini, mata akan cepat rusak, badan kurang gerak, ketika membuka aplikasi google atau youtube karena ada tugas sekolah sering muncul konten-konten yang tidak baik untuk anak-anak. Kalau ngga diawasi orang tua banyak kesempatan untuk main game. Jadi lebih baik kalau belajarnya tanpa gadget

Peneliti :

Nah untuk zaman sekarang ini belajar dengan gadget dikira sebagai solusi yang bagus ga?

Siswa :

Kurang Bagus.. Karena dengan gadget ini anak-anak malas membaca buku,,, cari jawabannya tinggal nengok digoogle

Peneliti :

Jadi dalam mengerjakan pr atau tugas sekolah kamu lihat jawaban via google atau dengan pemahaman kamu sesuai dengan materi yg telah di berikan guru?

Siswa :

kalau dari tugas guru2 kelas VI A, kami sesuai dengan pemahaman dari guru karena guru ngasih tugasnya melalui video sendiri, maksudnya guru memberi video materi pelajaran kemudian mengasih tugas dengan menjawab sesuai dengan video yang diberikan tadi ada juga pelajaran lain yang gurunya mengasih tugas

dengan menghafal, merangkum buku, vc langsung, jadi *gadget*-nya untuk memberi tugas saja, hasil tugas dikumpulkan langsung kesekolah sesuai jadwal

Peneliti :

Ohbegitu. Sebelum memulai pelajaran menggunakan gadget apa saja yang kamu persiapkan?

Siswa :

Sholat dhuha, Alat tulis, buku paket, buku tulis.

Peneliti :

Kemudian aplikasi atau website apa saja yang digunakan selama proses pembelajaran ?

Siswa :

Whatsapp sesekali zoom ketika ulangan menggunakan aplikasi *google chrome* kalau pelajaran TIK menggunakan *youtube*

Peneliti :

Kalau menggunakan zoom apa materi pelajaran lebih mudah dimengerti?

Siswa :

Iya karena bertatap muka dan bisa bertanya langsung dengan guru. Tetapi permasalahannya sering lelet jaringan

Peneliti :

Kendala kamu selain lelet jaringan apalagi dik?

Siswa :

Lelet sama sering mendadak kehabisan paket kak..

Peneliti :

Oiyaya. Nah lalu apa saja yang d tampilkan guru saat belajar *online* menggunakan *gadget*?

Siswa :

Penjelasan mapel dengan menggunakan gambar atau youtube

Peneliti :

Apa yang kamu rasakan selama belajar menggunakan media gadget?

Siswa :

Kurang menyenangkan krn tidak berjumpa kawan

Peneliti :

Selain itu?

Siswa :

Sering kehabisan paket jd terlambat ngerjakan tugas

Peneliti : Selama belajar gadget ada senangnya ga?

Siswa :

Jadi bisa main game klu sudah ngerjakan tugas sekolah karena saya dijatah waktu sama orang tua memegang gadget..

Peneliti :

OiyayaHarapan kamu untuk sekarang ini apa?

Siswa :

Semoga lekas kembali sekolah seperti biasanya, bisa jumpa kawan-kawan.

Peneliti :

Aamiin. Terima kasih atas waktunya ya dik

DOKUMENTASI

- Wawancara guru





- Wawancara siswa



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : BEVRILLIA

NIM : 0306162124

Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 01 April 1998

Alamat : Jl. Gurilla No. 13 Medan. Kel. Sidorejo. Kec.
Medan Tembung.Kab/Kota Medan

Agama : Islam

Jenis Kelamin : Perempuan

Anak Ke : 1 dari 2 bersaudara

Data Orangtua

Nama Ibu : Sri Rostina
 Nama Ayah : Bambang Sapto Respati
 Pekerjaan Ibu : Pedagang
 Pekerjaan Ayah : -
 Alamat : Jl. Gurilla No. 13 Medan. Kel. Sidorejo. Kec.
 Medan Tembung. Kab/Kota Medan

Jenjang Pendidikan :

- | | |
|---------------------------------|------------------|
| 1. MIN MEDAN | 2004-2010 |
| 2. MTsN 2 MEDAN | 2010-2013 |
| 3. MAN 2 MODEL MEDAN | 2013-2016 |
| 4. S1 UIN SUMATERA UTARA | 2016-2021 |