

## BAB IV

### PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

#### A. PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

##### 1. Profil MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep.

###### Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: MA. Raudlatut Tholibin
NPSN/NSM	: 698153312/131235290135
Kurikulum	: Kurikulum 2013
Alamat	
Kecamatan	: Ganding
Kabupaten	: Sumenep
Provinsi	: Jawa Timur
Status Sekolah	: Swasta
Status Akreditasi	: C
Tahun Berdiri	: 2010
Kepala Sekolah	: Andri,M.Pd. <sup>51</sup>

##### 1. Penggunaan *Gadget* pada Siswa di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep.

Di era digital sekarang ini segala sesuatu sudah mulai melibatkan segala sesuatu yang berbau teknologi dalam hal ini orang tua maupun guru tidak bisa memisahkan anak/siswa dengan *gadget* atau meralarang anak agar tidak mengaplikasikan *gadget* karna disisain *gadget* memang sangat

---

<sup>51</sup> Data sekolah MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep.

penting untuk siswa/anak untuk menambah ilmu pengetahuan bagi anak. Jadi bagaimanapun guru ataupun Lembaga pendidikan sudah mulai responsive dan adaptif dalam penggunaan *gadget* sehingga dapat memanfaatkan teknologi secara optimal inilah yang dilakukan Lembaga Pendidikan MA. Raudlatut Tholibin dalam merespon era digital dimana proses belajar mengajar yang terjadi sudah mulai melibatkan teknologi.

Berikut temuan yang di dapatkan melalui wawancara dengan Andri,M.Pd, selaku kepala sekolah di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep:

Untuk penggunaan gadget sendiri di sekolah ini memang sudah menggunakannya, karna memang dengan adanya gadget sangat membantu dalam proses belajar-mengajar seperti Ketika minimnya buku paket dan sumber referensi ilmu dengan gadget akan mempermudah itu semua, akan tetapi memang penggunaan gadget di MA. Raudlatut Tholibin ini masih dibatasi penggunaannya karna memang dari pihak pengasuh itu sendiri belum ada surat resmi yang memperbolehkan siswanya itu membawa Hp ke sekolah, akan tetapi memang sudah ada sebagian guru yang memanfaatkan gadget dalam proses belajar-mengajarnya termasuk saya sendiri Ketika mengajar.<sup>52</sup>

Berdasarkan Informasi yang diberikan oleh Andri, M.Pd selaku kepala sekolah di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep di sekolah tersebut sudah memanfaatkan *gadget* dalam proses belajar mengajar selain itu, beliau mengaku ada beberapa hal positif yang di dapatkan seperti Ketika kekurangan buku paket dapat meminjam buku di perpustakaan digital, mencari sumber referensi ilmu yang tidak ada di buku paket, selain itu penggunaan *gadget* memang sudah di prak-tekan oleh beberapa guru

---

<sup>52</sup> Andri, Kepala Sekolah MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, wawancara langsung di rumahnya, (15 Oktober 2023)

meskipun disisi lain masih belum ada surat edaran resmi dari pengasuh Lembaga.



**Gambar 4.1 (Siswa menggunakan *Gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding)**

Gambar 4.1 menunjukkan bahwa peneliti melakukan dokumentasi dan observasi pada saat siswa di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep menggunakan HP saat proses belajar mengajarnya lebih tepatnya saat mengerjakan ujian yang diberikan oleh sekolah.<sup>53</sup>

Selain itu peneliti juga wawancara dengan guru yang berkaitan dengan penggunaan gadget di MA. Raudlatut Tholibin peneliti melakukan wawancara dengan Ach. Sabit, S.Pd. selaku guru:

Kalau ditanya penggunaan *gadget* yang berkaitan dengan dampaknya, apakah akan berdampak pada kinerja akademik? maka jelas pasti akan ada dampak tapi dampaknya ada dua dampak ke arah positif bisa ke arah negative yang kearah positif seperti apa? Jika penggunaan *gadget* dalam lingkungan akademik maupun diluar lingkungan sekolah itu dimanfaatkan sebaik mungkin misalnya, untuk mencari tambahan sumber ilmu yang tidak ada di buku, karena keterbatasan buku kemudian mencari tambahannya di *google* itu yang kearah positif. Arah yang negatif jika guru tidak terlalu menguasai kelas (itu penggunaannya jika di dalam kelas) maka siswa akan melenceng dalam menyalah gunakan pemanfaatan *gadget* tersebut, seperti membuka aplikasi yang tidak

<sup>53</sup> Observasi di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, 16 Oktober 2023.

ada kaitannya dengan pembelajaran atau mencari segala sesuatu yang ada di internet yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran, sekalipun ada hubungannya dengan pembelajaran tapi tetap disalah gunakan contohnya seperti apa? Ketika ulangan mencari Jawaban di *gadget* tersebut. Kalau pengaruhnya justru jika dimaksimalkan dengan sebaik mungkin maka akan mempercepat pembelajaran karena dengan teknologi yang canggih sekarang siswa bisa dapat banyak Informasi hanya dalam sekali mencari saja, sayangnya jika tidak digunakan dengan baik justru berdampak negatif pada siswa.<sup>54</sup>

Berdasarkan hasil wawancara di atas bersama Ach. Sabit selaku guru di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep dapat disimpulkan bahwa ada dua dampak yang terjadi Ketika menggunakan *gadget* dalam proses belajar mengajar yang pertama itu ada dampak positif hal ini bisa tercapai Ketika siswa menggunakan *gadget*-nya tersebut digunakan secara bijak seperti mencari tambahan ilmu di *google* selanjutnya yaitu ada dampak negatif hal ini bisa terjadi Ketika siswa menggunakan *gadget* tersebut dengan membuka aplikasi yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran. Data hasil wawancara di atas diperkuat dengan adanya pengamatan yang di lakukan oleh peneliti di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep bahwa sekolah tersebut memang sudah memanfaatkan *gadget* dalam proses belajar mengajar, akan tetapi masih belum sepenuhnya menggunakan atau memperbolehkan siswa nya menggunakan *gadget* disetiap pembelajaran hal ini di karenakan selain memang karna memiliki dampak positif penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif hal ini lah mengapa setiap guru memiliki kebijakan masing-masing terkait penggunaan *gadget* dalam pembelajarannya.

---

<sup>54</sup> Ach.Sabit, Guru MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

Wawancara lebih lanjut dengan dengan Ach. Sabit guru di MA.

Raudlatut Tholibin berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* di MA.

Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep:

Sejauh ini menurut saya memang masih banyak ke dampak negatifnya. Sebenarnya sama saja ada dampak negatif ada dampak positif. Karna pada awalnya saya setuju untuk memperbolehkan siswa membawa *Handphone* kedalam kelas hal ini dikarenakan murid bisa mendapatkan banyak Informasi hanya dalam waktu yang singkat dengan mesin pencarian yang sudah canggih sekarang, sayangnya terkadang setelah menerapkan Permasalahan bukan pada *gadget* nya tapi dari perilaku atau kedisiplinan dari masing-masing siswanya yang tidak bisa bijak dalam menggunakan *gadget* tersebut.<sup>55</sup>

Berkaitan dengan dampak yang lebih dominan Ach sabit,S.Pd mengaku untuk saat ini sedikit lebih mengarah pada dampak negatif meskipun dampak positifnya banyak juga, hal ini terjadi karena beliau menganggap bahwa adanya siswa yang masih belum bisa di siplin dalam penggunaan *gadget*.

Lebih lanjut peneliti wawancara mengenai Bagaimana cara mengatasi masalah yang muncul akibat dari penggunaan *gadget* seperti ketidak fokusan saat pembelajaran ataupun perilaku tidak pantas seperti (*Cyber Bullying*):

Ketika saya memperbolehkan siswa membawa *gadget* kedalam kelas terus ada yang melanggar dengan perbuatan yang tidak bijak itu tentunya saya beri peringatan terlebih dahulu, hanya saja jika terus di ulangi konsekuensinya dapat sesuai dengan dengan kesempatan dengan siswa *gadget* tersebut akan di amankan, tidak boleh berada di pelajaran saya lagi. Untuk Permasalahan yang lain seperti di luar pembelajaran saya tidak tau karna saya tidak mengontrol sedetail itu, yang penting saya liat siswa megang Hp

---

<sup>55</sup> Ach.Sabit, Guru MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

membuka buku yang di anjurkan mencari Materi sesuai dengan pembelajaran.<sup>56</sup>

Untuk mengatasi Permasalahan akibat kurang bijaknya penggunaan *gadget* Ach. Sabit,S.Pd mengaku pada awalnya beliau akan memberikan peringatan terlebih dahulu jika hal tersebut masih di ulangi maka konsekuensinya *gadget* tersebut akan di amankan dan bahkan tidak boleh mengikuti pelajaran terkait selama satu semester, berkaitan lebih jauh tentang *cyber bullying* beliau mengaku belum memiliki otoritas yang lebih detail dalam mengawasi penggunaan *gadget* karena hal tersebut bisa saja terjadi saat di luar sekolah.

Lebih lanjut Ach. Sabit,S.pd. juga menjelaskan mengenai penggunaan *gadget* di dalam kelas untuk meminimalisir dampak negatifnya:

Seperti yang sudah kita ketahui Bersama guru hanya memberi kebijakan bahwa siswanya itu boleh atau tidak membawa *gadget* ke dalam kelas tapi mengenai pelanggarannya itu sendiri dikembalikan pada sikap dari siswa-siswanya kalau bisa menaati aturan yang berlaku pasti terlaksana dengan baik, tapi kalau muridnya tidak bisa untuk bekerja sama, melanggar aturan yang berlaku pasti segala sesuatu tidak berjalan dengan baik.<sup>57</sup>

Dalam hal ini hasil dari wawancara dengan narasumber untuk dapat meminimalisir dampak negatif dari penggunaan *gadget* memerlukan aturan yang ketat serta adanya sikap yang bijak dari siswa dalam penggunaan *gadget* itu sendiri.

Selanjutya peneliti melakukan wawancara dengan Nayla peserta didik kelas XI MA Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep mengenai

---

<sup>56</sup> Ach.Sabit, Guru MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, 15 Oktober 2023)

<sup>57</sup> Ach.Sabit, Guru MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

dengan penggunaan gadget saat proses belajar mengajar di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep.

Tidak terlalu sering karena tergantung gurunya serta pembelajarannya. Jadi, ada sebagian guru yang memperbolehkan pakai *handphone* dan sebagiannya lagi tidak.<sup>58</sup>

Dari pernyataan narasumber diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin menyesuaikan dengan kebutuhan dari pembelajaran itu sendiri.

Senada dengan hal tersebut Safina kelas XI di MA. Raudlatut Tholibin juga menyampaikan sebagai berikut:

Tidak terlalu sering kak, karna memang dibatasi untuk penggunaan *gadget* disini baru jika guru memperbolehkan siswanya untuk memperbolehkan menggunakan *handphone* saat belajar baru kita menggunakan hp saat proses belajar.<sup>59</sup>

Hal ini juga sama dengan hasil wawancara dengan Moh. Iqbal Ramadhan siswa kelas X MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep:

Kalau seringya penggunaan *gadget* disini tidak terlalu, karena untuk penggunaan *gaget*-nya itu sendiri tidak semua guru menggunakannya dan guru yang pernah menggunakannya belum tentu setiap pertemuannya menggunakan *gadget*.<sup>60</sup>

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan Ach. Sabit tentang seberapa sering penggunaan gadget di kelas X.

Penggunaan gadget dalam pembejalaran Bahasa Inggris dapat dilakukan sebanyak dua kali dalam satu bulan dengan total dua kali pertemuan. Karena guru membatasi penggunaan gadget agar murid bisa lebih berpraktek melalui tindak langsung.<sup>61</sup>

---

<sup>58</sup> Naila, Siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

<sup>59</sup> Safina, Siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

<sup>60</sup> Moh. Iqbal Ramadhan, Siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

<sup>61</sup> Ach. Sabit, guru MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, ( 2 Desember 2023)

Selaras dengan apa yang disampaikan oleh Ach. Sabit bahwa penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep memang masih menggunakan seperlunya saja hal ini juga di sampaikan oleh siswa kelas X dan XI dimana ia mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dalam proses belajar mengajar memang masih terbatas hal ini dikarenakan pembelajaran dan guru di MA Raudlatut Tholibin belum sepenuhnya memanfaatkan *gadget* dalam proses pengajarannya.

Hasil wawancara dan observasi telah dilakukan oleh peneliti di MA. Rudlatut Tholibin Ganding Sumenep yakni tentang bagaimana penggunaan *gadget* dalam proses belajar mengajar di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep. Ada beberapa data yang berhasil di dapatkan oleh peneliti yaitu: Proses belajar mengajar sudah memanfaatkan *gadget*. Akan tetapi penggunaan tersebut masih dibatasi oleh guru mata pelajaran itu sendiri. dari penggunaan *gadget* memiliki dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif dan untuk saat ini masih condong kearah negatif hal ini di karenakan kurang disiplinnya akan tetapi jika penggunaan *gadget* ini dimaksimalkan sebaik mungkin justru akan mempercepat pembelajaran karena dengan adanya teknologi yang ada sekarang siswa dapat tambahan Informasi hanya dalam satu kali klik saja, dalam menggunakan *gadget* tersebut juga di afirmasi oleh data hasil wawancara dengan siswa dimana dia menyebutkan bahwa dalam penggunaan *gadget* lebih sulit dalam memahami Materi yang diberikan oleh guru sedangkan positifnya mereka mengaku dengan menggunakan



*gadget* mereka lebih mudah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya.<sup>62</sup>

Temuan penelitian dari hasil data yang dikumpulkan di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep berkaitan dengan penggunaan *gadget* di sekolah tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep dalam proses belajar mengajar sudah menggunakan *gadget* tapi penggunaannya masih dibatasi yaitu dua kali dalam satu bulan.
- b. Penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep memiliki dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif.
- c. Penggunaan *gadget* yang sering digunakan berupa *Handphone*.

## **2. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Efektivitas Belajar Siswa di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep saat menggunakan *gadget*.**

Pada penggunaan *gadget* dalam proses belajar mengajar di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep pastinya memiliki dampak tersendiri dampak tersebut bisa berupa dampak positif dan juga dampak negatif hal inilah yang akan mempengaruhi ke-efektifan dalam proses belajar-mengajar sehingga diperlukan momentum yang tepat dalam penggunaannya sehingga dampak yang diperoleh dari penggunaan *gadget* itu sendiri memiliki dampak yang positif, *gadget* seperti yang kita ketahui memiliki banyak fungsi dalam mempermudah setiap pekerjaan manusia termasuk dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin memiliki diharapkan memiliki dampak

---

<sup>62</sup> Observasi di MA Raudlatut Tholibin Gandin Sumenep, 15 Oktober 2023.

yang positif sehingga hal ini berdampak pada ke efektifan pembelajaran di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep.

Berikut hasil wawancara dengan Ach. Sabit, S.Pd, selaku Guru di

MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep:

Sejauh ini memang penggunaan *gadget* masih belum sepenuhnya menggunakan. akan tetapi memang sebagian guru memang mengambil kebijakan sendiri, jika memang itu dibutuhkan maka sisiwanya diperbolehkan membawa Hp, untuk mengenai pelanggaran itu sendiri dikembalikan pada sikap dari murid-muridnya itu sendiri kalau bisa menaati aturan yang berlaku pasti akan terlaksana dengan baik dan ini akan berdampak pada ke efektifan dalam penggunaan hp dalam proses belajar-mengajarnya.<sup>63</sup>

Penyampaian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep hanya menggunakan seperlunya saja disesuaikan dengan pelajaran dan guru terkait apakah memerlukan *gadget* dalam pembelajarannya. untuk efektivitasnya ini tergantung dari sikap dari murid-muridnya dalam mematuhi aturan yang diberlakukan.

Berkaitan dengan system penggunaan *gadget* itu sendiri Ach.

Sabit, S.Pd juga memaparkan sebagai berikut:

Karna dari Lembaga tidak membebaskan siswanya membawa Hp ke sekolah, hal inilah yang menjadi kesan yang baik dalam penggunaan *gadget* sehingga penggunaan disini menjadi lebih bijak artinya penggunaan hp itu sendiri hanya di gunakan saat diperlukan saja selebihnya itu dianggap melanggar dan tidak diperbolehkan hal ini juga untuk meminimalisir dampak negatif yang dapat menimbulkan pelanggaran-pelanggaran baru akibat dari tidak disiplinnya siswa dalam penggunaan *gadget*.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Ach.Sabit, Guru MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

<sup>64</sup> Ach.Sabit, Guru MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

Penjelasan diatas dapat diambil kesimpulannya bahwa lembaga belum membebaskan siswa-siswanya membawa *gadget* ke sekolah tanpa izin dari pihan guru terkait sebelumnya dan dengan diberlakukannya system yang seperti ini membuat penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep dianggap lebih efektif dalam penggunaanya.

Selaras dengan penyampaian diatas melalui wawancara dengan Andri, M.Pd. selaku kepala sekolah juga menyampaikan tentang efektivitas pembelajaran saat menngunakan *gadget*:

Dengan adanya *gadget* kini pembelajaran lebih bervariasi dari yang awalnya guru hanya menjelaskan di depan, dengan hadirnya *gadget* ini guru bisa memanfaatkannya sehingga sehingga pembelajaran itu bisa lebih mudah, mudah disini ada yaitu yang pertama guru dapat menjelaskan pelajaran lebih rinci dengan bantuan visual yang dihadirkan oleh *gadget*. Yang kedua siswa juga dapat lebih mudah dalam memahami Materi selain itu sumber ilmu yang didapatkan oleh siswa menjadi lebihbanyak tidak hanya terfokus pada buku paket. Untuk efektifnya penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin memang sudah sesuai dengan yang diharapkan yang artinya lebih condong kearah positif hal ini dikarenakan penggunaan *gadget*-nya masih dibatasi sehingga hal-hal mudharat yang mungkin saja terjadi bisa diminimalisir seperti halnya siswa yang main HP saat proses belajar-mengajar padahal gurunya tidak menggunakannya. Hal ini bisa terjadi jika pihak dari sekolah membebaskan siswanya membawa HP ke sekolah setiap hari dan ini akan berdampak pada negatifnya penggunaan *gadget* di sekolah.<sup>65</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep sudah berjalan dengan yang di inginkan yaitu, memanfaatkan teknologi sebijak mungkin dan meminimalisir sebaik mungkin dalam hal-hal negatif nya hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti dimana

---

<sup>65</sup> Andri, kepala sekolah MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di rumahnya*, (15 Oktober 2023)

di waktu jam istirahat peneliti tidak menemukan siswa yang memegang *gadget* nya.



**Gambar 4.2**  
**(Saat jam Istirahat Siswa MA. Raudlatut Tholibin bermain Bola**  
**Tanpa memegang *gadget*)**

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa peneliti melakukan observasi dan dokumentasi hasil ini selaras dengan apa yang disebutkan oleh kepala sekolah MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep.<sup>66</sup> bahwa Ketika tidak ada himbawan dari guru mata pelajaran untuk membawa *gadget* maka siswa tidak membawa *gadget* ke sekolah hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep masih dibatasi sesuai dengan penggunaannya.<sup>67</sup>

Selain itu peneliti juga wawancara dengan Nayla salah satu siswa MA. Raudlatut tholibin Ganding Sumenep mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap efektifitas belajarnya:

iya karena pembelajaran lebih praktis menggunakan hp dan kalau mengerjakan tugas itu lebih faham tapi kalau untuk baca-baca Materi tidak faham, karna terkadang anak-anak lebih suka buka tiktok.

<sup>66</sup> Dokumentasi, di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, 15 Oktober 2023.

<sup>67</sup> Observasi di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, 15 Oktober 2023.

Selaras dengan apa yang dikatakan oleh nayla, safina juga menjelaskan tentang manfaat dari penggunaan *gadget* saat sedang proses belajar mengajar:

Dengan menggunakan *gadget* lebih mudah dalam menambah pengetahuan, lebih mudah dalam mencari materi dan lebih seru dengan menggunakan *handphone*.

Berdasarkan hasil wawancara nayla dan safina dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah pembelajaran lebih praktis, lebih cepat faham dalam memahami materi, lebih mudah dalam menambah pengetahuan serta lebih mudah dalam mencari materi. Untuk dampak negatifnya siswa terkadang membuka aplikasi yang tidak diperlukan seperti tiktik dan lain-lain.

Selain itu peneliti juga wawancara dengan Moh. Iqbal Ramadhan siswa kelas X di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep:

Kalau ditanya mudahnya, pasti lebih mudah, kalau tentang pemahaman materi itu tergantung dari penjelasan dan materinya itu sendiri, jika materinya tentang yang kita sukai biasanya lebih mudah faham baik dengan *handphone* ataupun tanpa *handphone*.<sup>68</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Moh. Iqbal Ramadhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep dapat mempermudah prosesi belajar mengajar akan tetapi untuk pemahaman materi itu tergantung dari penjelasan dan materinya. Selain itu peneliti juga wawancara dengan Nayla mengenai dampak dari *gadget* terhadap interaksi sosial siswa di dalam kelasnya:

---

<sup>68</sup> Moh. Iqbal Ramadhan, Siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

Iya kalo salah satu anak menggunakan Hp semisal di ajak bicara biasanya yang ngajak bicara itu dikacangin (focus pada *gadget* nya).<sup>69</sup>

Selaras dengan Nayla wawancara dengan safina sebagai berikut:

Biasanya ketika temen-temen menggunakan hp, mereka cenderung mengabaikan interaksi sosial langsung dengan temen sekelas mereka biasanya lebih sibuk dengan *gadget*-nya seperti main *game* serta aplikasi-aplikasi yang ada dalam *gadget*-nya.<sup>70</sup>

Berdasarkan hasil wawancara nayla dan safina dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dalam kelas dapat mempengaruhi interaksi sosial dalam kelas hal ini dikarenakan siswa biasanya lebih asik bermain *gadget* nya ketimbang berinteraksi dengan teman-temannya. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan Moh. Iqbal ramadhan tentang dampak penggunaan *gadget* pada interaksi sosial di kelas:

Kalau penggunaannya di dalam kelas, itu pasti berpengaruh, karena ketika temen-teman menggunakan *handphone* itu hanya fokus pada *handphone* nya sehingga interaksi dalam kelas itu lebih sedikit, akan tetapi jika di luar sekolah *handphone* itu bisa memperlambat karena dengan HP kita tetap bisa berkomunikasi meskipun berada di rumah masing-masing.<sup>71</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti tentang Dampak penggunaan *gadget* pada efektivitas belajar siswa di MA. Raudlatut Tholibin pada kelas X pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan gadget diterapkan oleh guru pengajar dalam hal pemberian tugas projek akhir berupa paragraph berbahasa Inggris melalui aplikasi canva. Guru terlebih dahulu menjelaskan terlebih tentang Materi

---

<sup>69</sup> Naila, Siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

<sup>70</sup> Safina, Siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

<sup>71</sup> Moh. Iqbal Ramadhan, Siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

pembelajaran yakni “*Recount Text*”. *Recount Text* adalah salah satu jenis paragraf dalam karya tulis Bahasa Inggris. Usai menjelaskan Materi menggunakan media pendukung berupa gadget, guru juga memberikan tugas yang pengerjaannya menggunakan gadget yakni dalam pembuatan contoh *Recount Text* menggunakan aplikasi Canva.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara tentang seberapa sering penggunaan gadget di kelas X.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilakukan sebanyak dua kali dalam satu bulan dengan total dua kali pertemuan. Karena guru membatasi penggunaan gadget agar murid bisa lebih berpraktek melalui tindak langsung.

Berdasarkan hasil wawancara ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dalam kelas mempengaruhi interaksi sosial akan tetapi jika di luar kelas dapat memperlambat.

Wawancara dan observasi sudah dilakukan oleh peneliti di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep yakni tentang Efektivitas Belajar Siswa di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, saat menggunakan *gadget*. Dimana dalam penggunaan *gadget* memiliki dampak yang mempengaruhi efektivitas belajar diantaranya:

#### **Dampak Positif**

1. Penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin masih di batasi.
2. Efektifnya sebuah pembelajaran saat menggunakan *gadget* ini tergantung kerjasama antara guru dan siswa.
3. Lembaga tidak mengizinkan membawa Hp jika tidak ada rekomendasi dari guru terkait.



4. Dengan menggunakan *gadget* pembelajaran lebih mudah, lebih cepat dalam memahami materi, lebih cepat dalam memahami materi dan ketika menggunakan *gadget* pembelajaran lebih praktis
5. Penggunaan *gadget* di luar kelas dapat memper-erat karena dengan *gadget* dapat berkomunikasi meskipun terhalang dari jarak yang jauh.

### **Dampak Negatif**

1. Siswa biasanya membuka aplikasi-aplikasi yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran
2. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi interaksi sosial dalam kelas.

Selain sarana dan prasarana hal yang penting dalam mendukung berhasilnya poses belajar mengajar yaitu motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, dengan hadirnya teknologi dirapkan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas lebih bervariasi dan belajar menjadi lebih asik sehingga konsentrasi siswa menjadi terjaga.

Dengan perhatian yang baik terhadap lingkungan belajar, penggunaan *gadget* yang bijak dan bimbingan yang sesuai, siswa di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep siswa diharapkan lebih baik dalam mempertahankan konsentrasi mereka saat menggunakan *gadget* dalam pembelajaran.

Berkaitan dengan hal diatas peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah MA. Raudlatut Tholibin yakni Andri, M.Pd :

Penggunaan *gadget* dapat memiliki dampak ganda terhadap motivasi belajar, yang pertama yaitu dampak positif, dengan *gadget* memungkinkan siswa untuk mengakses bermacam-macam sumber belajar, termasuk vidio pembelajaran, buku eletronik, dan aplikasi edukasi yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Dampak negatifnya *gadget* bisa saja menjadi sumber pengganggu

dalam kelas, *game*, media sosial dan pesan notifikasi dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi pembelajaran dan gangguan konsentrasi mereka. Siswa mungkin menjadi terlalu tergantung pada *gadget* mereka untuk belajar, dan juga untuk hiburan. Hal ini bisa menyebabkan prokrastinasi, dimana siswa lebih memilih untuk berselancar di internet daripada belajar.<sup>72</sup>

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin memiliki dua dampak terhadap motivasi belajar dan konsentrasi siswa saat belajar yang meliputi dampak positif dan dampak negatif, dampak positifnya pembelajaran lebih bervariasi hal ini menyebabkan munculnya motivasi dalam belajar sedangkan dampak negatifnya notifikasi yang sering muncul yang biasanya memecah konsentrasi pada siswa.

Senada dengan yang disampaikan oleh kepala sekolah di atas peneliti melakukan wawancara dengan Ach. Sabit, S.Pd. mengenai dampak penggunaan *gadget* pada motivasi dan konsentrasi siswa di dalam kelas:

Berkaitan dengan apakah *gadget* dapat mempengaruhi konsentrasi siswa saat belajar menurut saya itu pasti mempengaruhi tetapi jika siswa menggunakan *gadget* sebaik mungkin maka akan relite yang mereka temukan antara bacaan yang mereka baca di *gadget* tersebut dengan penjelasan yang guru jelaskan di depan Cuma kalau mereka malah membuka aplikasi yang lain belum lagi kondisinya online ada notifikasi atau pesan dari teman-temannya yang muncul pasti akan mengganggu konsentrasi siswa tersebut.<sup>73</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak terhadap motivasi dan konsentrasi siswa di dalam kelas hal ini bisa terjadi ketika siswa menggunakan *gadget*

---

<sup>72</sup> Andri, kepala sekolah MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di rumahnya*, (15 Oktober 2023)

<sup>73</sup> Ach.Sabit, Guru MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

nya dengan sebaik mungkin maka akan berdampak pada motivasi belajarnya, akan tetapi jika penggunaannya disalah gunakan seperti membuka aplikasi yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran akan berdampak negatif pada konsentrasi siswanya saat proses belajar mengajar. Selain itu Ach. Sabit juga menjelaskan cara meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget* dalam kelas:

Sulit, dengan adanya keterbatasan waktu yang sedikit lalu guru harus focus untuk memastikan siswanya menggunakan Hp itu dengan baik dan benar guru tidak memiliki waktu untuk menjelaskan materinya akhirnya waktunya habis untuk memantau dan malah memecah fokusnya guru itu sendiri, yang sebelumnya focus menerangkan malah focus mengawasi siswa yang gerak-geriknya seperti memainkan hp di bawah meja atau saling chattan dalam satu kelas.<sup>74</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sulit untuk memaksimalkan penggunaan *gadget* jika siswanya tidak memiliki kesadaran untuk menggunakan *gadget* dengan bijak, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dalam mengawasi siswanya.

Berkaitan dampak dari penggunaan *gadget* pada motivasi dan konsentrasi siswa Saat proses belajar, peneliti wawancara dengan Nayla selaku siswa di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep.

iya berdampak, tetapi itu tergantung orangnya juga kalau siswa ini faham dan bijak dalam penggunaan Hp maka dalam memahami Materi itu lebih mudah, akan tetapi jika *gadget* nya hanya untuk main-main maka itu hanya akan menyusahkan.<sup>75</sup>

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar

---

<sup>74</sup> Ach.Sabit, Guru MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

<sup>75</sup> Naila, Siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

jika penggunaannya bijak, akan tetapi jika penggunaannya malah diluar pembelajaran akan berdampak pada konsentrasi saat proses belajar-mengajarnya. Lebih lanjut peneliti melakukan wawancara dengan Moh. Iqbal Ramadhan berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi dan konsentrasi siswa:

Kalau menurut saya memiliki dampak karena memang selain lebih mudah belajar menggunakan HP juga lebih asik dan bervariasi hal ini yang akan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.<sup>76</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Ini juga selaras dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dimana saat pembelajaran menggunakan *gadget* siswa tampak fokus menggunakan *handphone* nya dalam prose belajar mengajar. Lebih lanjut wawancara dengan Naila ia juga menjelaskan tentang pengaruh *gadget* pada dampak konsentrasi siswa dalam kelasnya:

Iya, soalnya kalau menggunakan *gadget*, gurunya ngejelasin terkadang anak-anak itu tidak mendengarkan, entah mereka itu main game, foto-foto, chattan sama temennya jadi intinya tidak sepenuhnya focus pada guru yang ngejelasin materi.<sup>77</sup>

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* didalam kelas memiliki dampak pada konsentrasi siswa hal ini terjadi dikarenakan kurang bijaknya penggunaan siswa pada *gadget* nya. Selain itu wawancara dengan Ach. Sabit, S.Pd untuk memberikan saran dalam penggunaan *gadget* di sekolah itu tetep berjalan dengan baik dan terhindar dari hal negatif.

---

<sup>76</sup> Moh. Iqbal Ramadhan, Siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

<sup>77</sup> Naila, Siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

Saran dari saya perketat aturan dan laksanakan konsekuensi, peraturannya diperketat agar siswa agar tidak ada yang melanggar karena adanya konsekuensi yang di jalankan.<sup>78</sup>

Dari hasil data yang dikumpulkan di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep berkaitan dengan efektivitas belajar siswa saat menggunakan *gadget* di sekolah tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Efektifnya sebuah pembelajaran saat menggunakan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin ditentukan oleh kerjasama antara guru dan siswa.
- b. Lembaga tidak mengizinkan membawa Hp jika tidak ada rekomendasi dari guru terkait.
- c. Dengan menggunakan *gadget* pembelajaran lebih mudah, lebih cepat dalam memahami materi, dan lebih praktis
- d. Penggunaan *gadget* di luar kelas dapat karena dengan *gadget* dapat berkomunikasi meskipun terhalang dari jarak yang jauh.
- e. Hal yang membuat konsentrasi Siswa terpecah yaitu membuka aplikasi-aplikasi yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran
- f. Penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi interaksi sosial dalam kelas.
- g. Penggunaan *gadget* memiliki dampak ganda pada motivasi dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran, dampak yang pertama yaitu dampak positif dengan *gadget* pembelajaran lebih bervariasi hal ini dapat membuat motivasi siswa dalam belajar meningkat. Dampak negatif, notifikasi yang sering muncul dapat memecah konsentrasi siswa khususnya saat dalam proses pembelajaran.

---

<sup>78</sup> Ach.Sabit, Guru MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep, *wawancara langsung di kelas*, (15 Oktober 2023)

- h. Sulit untuk memaksimalkan pembelajaran, ketika siswa tidak mematuhi peraturan dan arahan yang diberikan oleh guru, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan banyaknya siswa yang harus diperhatikan.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Penggunaan *Gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep.**

Pada era sekarang ini teknologi perkembangannya sangat pesat sesuai dengan zamannya. Munculnya teknologi memiliki banyak macam-macam jenis dan fitur, hal inilah yang membuat teknologi tanpa menyajikan hal baru setiap harinya. Keberadaan teknologi menjadi hal yang sangat penting hari ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan dalam berbagai hal, teknologi juga sangat mudah didapatkan karena harga yang menyesuaikan mulai dari yang murah sampai yang mahal tersedia tergantung dari kantong ekonomi penggunanya.

*Gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari berkembangnya teknologi di era sekarang ini. Tentunya dengan hadirnya teknologi seperti *gadget* ini dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu lebih lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi orang dewasa saja melainkan anak-anak pun sudah tidak luput dari pengaruh teknologi.<sup>79</sup>

Menurut Andri, M.Pd kepala sekolah di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep beliau mengatakan dengan hadirnya *gadget* sangat membantu dalam proses belajar-mengajar seperti Ketika minimnya buku

---

<sup>79</sup> Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini" *Jurnal Obsesi*: Vol. 1, No. 1-11, 2017): 2.

paket dan sumber referensi ilmu, dengan *gadget* akan mempermudah itu semua. Sehingga pembelajaran akan tetap bisa berjalan meskipun ketersediaan buku yang minim dengan adanya *gadget* akan membantu memecahkan masalah tersebut.

Selain itu *gadget* dalam pemanfaatannya ternyata memiliki dampak pada prestasi siswa. Prestasi belajar merupakan hasil ataupun taraf suatu kemampuan yang sudah dicapai oleh siswa, ini terjadi biasanya setelah mengikuti suatu proses belajar-mengajar dalam sebuah waktu tertentu, baik perubahan itu berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan ataupun keterampilan, sedangkan *gadget* itu sendiri memiliki dampak positif dan juga negatif, untuk dampak positifnya *gadget* dapat digunakan sebagai media belajar, selain itu dampak positifnya ialah dengan hadirnya *gadget* sebagai media belajar dapat membangkitkan atau mengembangkan imajinasi dalam melatih kecerdasan anak. Sedangkan dampak negatifnya yaitu Ketika anak ataupun siswa itu berlebihan dalam menggunakan *gadget* akan berdampak pada proses belajarnya seperti interpersonalnya, prestasi belajarnya, siswa yang berlebihan dalam penggunaan *gadgetnya* ia akan lebih memilih bermain *gadgetnya* dibandingkan dengan belajar.<sup>80</sup>

Melalui teori diatas dapat dibuktikan bahwa ada kesesuaian antara dampak penggunaan *gadget* dengan penerapan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Ach. Sabit bahwa dampak penggunaan *gadget* disini memiliki dampak positif dan negative, dampak positif bisa didapatkan Ketika siswa bisa

---

<sup>80</sup> Dian Kurniaati, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, (April 2020): 80.

memanfaatkan *gadget* nya dengan sebaik mungkin yaitu seperti mencari sumber tambahan ilmu yang tidak ada di buku, sedangkan dampak negatifnya ini bisa terjadi Ketika guru tidak terlalu menguasai kelas maka penggunaan *gadget* bisa saja melenceng dari apa yang di harapkan seperti siswanya membukan aplikasi-aplikasi yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran yang sedang berlangsung hal ini akan memecah fokus saat pembelajaran sehingga dapat berdampak pada proses belajar siswa.

Sejalan dengan pembahasan di atas bahwa penggunaan *gadget* memang sudah menjadi hal yang lumrah dalam semua kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, mulai dari pelajar sampai orang yang sudah memiliki pekerjaanpun sudah memiliki yang Namanya *gadget* hal inilah yang mungkin membuat segala sektor dalam kehidupan ini memanfaatkan *gadget*. Karena memang *gadget* memiliki peranan penting di dalam mempermudah aktifitas manusia dimana sesuai dengan pengertiannya *gadget* merupakan eletronik yang berukuran kecil yang kegunaanya untuk mempermudah manusia, begitupun penggunaan *gadget* di MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep dimana meskipun penggunaan *gadget* dilembaga tersebut masih memanfaatkan sekadarnya saja. Sesuai dengan hasil analisi data yang dilakukan peneliti penggunaan *gadget* di sekolah MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep sesuai dengan fungsinya berdasarkan data yang peneliti peroleh penggunaan *gadget* di sekolah ini dibatasi yang artinya siswa hanya boleh memainkan bahkan membawa *gadget* Ketika memang dibutuhkan sehingga hal ini



dapat meminimalisir dampak negatif yang di sebabkan oleh *gadget* itu sendiri.

## **2. Efektivitas Belajar Siswa di MA. Raudlatut Tholibin saat menggunakan *gadget*.**

Belajar menjadi suatu hal yang sudah lumrah dalam kehidupan ini, bahkan dimanapun dan kapanpun kita bisa dapat belajar, akan tetapi masih ada sebagian orang yang masih salah mengartikan belajar. (Suyono dan harianto) belajar merupakan suatu proses yang merubah perilaku, pribadi atau perubahan kognitif yang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu yang merupakan hasil dari interaksi aktifnya dengan lingkungan dan juga sumber-sumber pembelajaran yang ada di sekitarnya.<sup>81</sup>

Menurut miarso efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu Pendidikan hal itu sering kali di ukur dengan tercapainya tujuan dari pembelajaran, ataupun bisa disebut dengan ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Hamalik menyatakan pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang menyiapkan kesempatan belajar sendiri atau memberikan suatu aktifitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Berdasarkan hal ini efektivitas pembelajaran merupakan suatu standar mutu Pendidikan yang diukur dengan tercapainya tujuan, yang didapat setelah proses belajar mengajar.<sup>82</sup>

Berdasarkan teori diatas pembelajaran yang efektif ialah Pembelajaran yang menyiapkan kesempatan belajar sendiri atau

---

<sup>81</sup> Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), 1-2

<sup>82</sup> Zainal Abidin "Efektivitas Pembelajaran Jarak jauh pada Masa Pandemi COVID-19," *Journal Of Education*, (Oktober 2020): 134.

memberikan seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar, menurut Andri, M.Pd kepala sekolah MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep menyampaikan bahwa dengan adanya *gadget* pembelajaran lebih bervariasi, pembelajaran lebih mudah, sumber ilmu lebih luas dan dapat mengakses kapanpun dan dimanapun selagi masih terhubung ke internet. Begitupun yang disampaikan oleh Safina dan Nayla ia mengatakan dengan menggunakan *gadget* saat belajar akan membuat pembelajaran lebih mudah, praktis serta lebih mudah saat mencari materi, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dalam pembelajaran memberikan keleluasaan dan kemandirian dalam belajar.

Pada umumnya pembelajaran yang baik dan efektif memiliki sifat ataupun ciri-ciri yang dapat kita kenali secara umum sebagaimana berikut:

a. Memiliki prosedur yang sistematis

Sebuah bentuk pembelajaran bukan hanya sekedar gabungan berbagai fakta yang disusun secara tidak beraturan, akan tetapi merupakan prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa yang didasarkan pada asumsi tertentu.

b. Hasil belajar ditetapkan secara khusus

Setiap bentuk model pembelajaran menentukan tujuan khusus hasil pembelajaran yang diharapkan tercapai secara terperinci dalam bentuk unjuk kerja yang dapat diamati. Apa yang menjadi tolak ukur harus dipertunjuk oleh siswa setelah menyelesaikan urutan pengajaran yang disusun secara rinci dan khusus.

c. Penetapan lingkungan secara khusus

Menetapkan keadaan lingkungan secara spesifik dalam model pembelajaran.

d. Ukuran keberhasilan

Modeh harus memiliki kriteria keberhasilan unjuk kerja yang diharapkan dari siswa. Model pembelajaran sering menggambarkan dan menjelaskan hasil belajar dalam bentuk perilaku yang seharusnya terlihat dari siswa setelah menerima pembelajaran.

e. Interaksi dengan lingkungan

Semua pembelajaran menetapkan cara untuk memungkinkan siswa bisa melakukan interaksi dan bereaksi dengan lingkungan.<sup>83</sup>

Perkembangan *gadget* bukan sesuatu yang baru lagi untuk kita bahas seperti yang sudah diketahui *gadget* dapat menghadirkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya, penggunaan *gadget* akan berdampak positif bilamana jika peserta didik menggunakannya dengan baik, misal mencari digunakan untuk mencari informasi terbaru terkait ilmu pengetahuan yang nantinya sangat berguna saat diskusi di kelas.

Penggunaan *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif jika peserta didik tidak mampu mempergunakan *gadget* itu dengan baik, seperti menggunakan *gadget* ditengah-tengah pembelajaran untuk menghilangkan bosannya dengan membuka aplikasi, sosial media yang tidak berkaitan dengan pembelajaran yang lagi dibahas. Hal ini dapat menyebabkan siswa tidak dapat menerima dengan baik penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Adanya *gadget* ini juga akan memberikan

---

<sup>83</sup> Ujang S. Hidayat, “*Model-model Pembelajaran Efektif*,” (Suka Bumi: Yayasan Budi Mulia Suka Bumi, 2016), 68-69.

dampak pada motivasi belajar siswa, misalnya dengan adanya *game online* akan membuat peserta didik tertarik untuk memainkannya dan bahkan akan membuat peserta didik kecanduan. Akibatnya yang seharusnya belajar diganti dengan bermain *game*. Ini juga mengakibatkan motivasi belajar siswa menurun karna sering melupakan waktu belajarnya.<sup>84</sup>

Menurut kepala sekolah MA. Raudlatut Tholibin penggunaan *gadget* ini memiliki dampak ganda yang berbentuk negatif dan positif, dampak negative nya *gadget* dapat menjadi sumber pengganggu dalam kelas maupun dirumah, *game*, sosial media dan pesan notifikasi dapat mengalihkan perhatian siswa saat sedang belajar, selain itu Ach. Sabit juga berpendapat bahwa sulit untuk meminimalisir dampak negative yang terjadi di dalam kelas hal ini dikarenakan minimnya waktu dan banyaknya siswa yang harus di awasi beliaupun memberikan saran jika siswa dibebaskan membawa *gadget* harus diberlakukan aturan yang ketat dan konsekuensi yang dijalankan. Untuk positifnya siswa dapat mengakses banyak sumber pembelajaran termasuk, peminjaman buku eletronik, serta aplikasi dan video edukasi yang dapat manaikkan motivasi dalam belajar.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari pengalaman praktek dan penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tersebut. Sedangkan motivasi adalah dapat dikatakan keseluruhan daya penggerak dalam diri seorang yang menimbulkan kegiatan belajar

---

<sup>84</sup> Ira yanti dkk, "Korelasi antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar biologi peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene," *BIOMA*, Vol. 4, No. 1, (2022), 50.

sehingga tujuan yang di kehendaki ataupun yang di inginkan oleh individu dapat tercapai.<sup>85</sup>

Berkaitan dengan teori di atas Menurut siswa MA. Raudlatut Tholibin Ganding Sumenep penggunaan *gadget* dalam pembelajaran berdampak positif terhadap pembelajaran hal ini dikarenakan siswa lebih bersemangat saat menggunakan *gadget* karena dianggap lebih mudah lebih asik dan bervariasi sehingga pembelajaran tidak membosankan

---

<sup>85</sup> Rasidi & Moh Salim, *Pola Asuh Anak dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*, (Lamongan: Academia Publication, 2021), 4.