

---

## **PEMANFAATAN GADGET DALAM MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN SOSIOLOGI**

**Izza Sekar Widiastuti**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

[izzasekarw@gmail.com](mailto:izzasekarw@gmail.com)

### **ABSTRACT**

The learning material section that is difficult to understand when only using one media without supporting other learning such as in Sociology subjects has an impact on the less optimal learning process of students in the classroom. The existence of other media besides books alone makes the learning process in the classroom more interesting and optimal such as the presence of gadgets in the learning process. This study aims to (1) provide empirical evidence on school provisions related to the use of gadgets in the classroom at MAN 1 Trenggalek. (2) to provide empirical evidence on the use of gadgets in supporting the learning process in sociology subjects. (3) to provide empirical evidence on monitoring and evaluating the use of gadgets in the classroom. The research method used in this study is using a qualitative approach with a descriptive type. Meanwhile, the informants in this study are teachers who teach Sociology subjects and grade XI Social Studies 3 students. Furthermore, in the process of collecting data, researchers use observation, interview, and documentation techniques which are then analyzed by presenting data, reducing data, and drawing conclusions that will be the results of this study. While in testing data using triangulation techniques. The results of this study show that: (1) schools have provisions or Standard Operating Procedures (SOPs) related to the use of gadgets in madrassas that students must comply with. (2) The use of gadgets supports the learning process in the classroom which makes students more motivated to follow learning. (3) Monitoring and evaluation continue to be carried out by schools related to the use of gadgets to monitor their progress.

**Keywords:** Sociology; Gadget; Learning

### **ABSTRAK**

Bagian Materi belajar yang sulit dipahami ketika hanya menggunakan satu media tanpa penunjang pembelajaran lain seperti pada mata pelajaran Sosiologi berdampak bagi kurang optimalnya proses pembelajaran siswa didalam kelas. Adanya media lain selain buku saja membuat proses pembelajaran didalam kelas lebih menarik dan optimal seperti adanya *gadget* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk memberikan bukti empiris tentang ketentuan sekolah terkait penggunaan *gadget* dalam kelas di MAN 1 Trenggalek. (2) untuk memberikan bukti empiris tentang pemanfaatan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi. (3) untuk memberikan bukti empiris tentang monitoring dan evaluasi penggunaan *gadget* dalam

kelas. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Sedangkan mengenai informan dalam penelitian ini yaitu guru pengampu mata pelajaran Sosiologi dan siswa kelas XI IPS 3. Selanjutnya dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis dengan cara penyajian data, reduksi data, dan menarik kesimpulan yang akan menjadi hasil dari penelitian ini. Sedangkan dalam pengujian data menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) sekolah memiliki ketentuan atau Standar Operasional Prosedur (SOP) terkait penggunaan *gadget* di madrasah yang harus dipatuhi siswa. (2) pemanfaatan *gadget* mendukung proses pembelajaran di kelas yang membuat siswa lebih memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran. (3) monitoring dan evaluasi terus dilakukan sekolah terkait penggunaan *gadget* untuk memantau perkembangannya.

**Kata-Kata Kunci:** Sosiologi; *Gadget*; Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Manusia memiliki kemampuan bernalar dan berpikir yang dapat dimanfaatkan untuk mengubah kehidupan itu sendiri dari kehidupan yang sederhana menjadi kehidupan yang cukup modern. Kemampuan manusia untuk menemukan dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah salah satu contoh bagaimana hal ini benar (Sains dan Teknologi). Teknologi adalah alat berharga yang berdampak pada banyak aspek kehidupan dan berupaya menyederhanakan banyak hal. Teknologi diciptakan sebagai hasil pemikiran manusia yang berusaha membuat hidup lebih mudah bagi mereka. Dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memungkinkan manusia untuk memproduksi alat-alat atau perlengkapan yang canggih untuk segala macam kegiatan, sehingga memungkinkan mereka memiliki berbagai fasilitas yang efisien (Syifa et al., 2019).

Menurut Juniriessa (2018) *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata bagaimana ilmu pengetahuan dan teknologi telah maju dan berkembang secara praktis. Dahulu *Gadget* hanya dimiliki secara khusus oleh sekelompok orang tertentu yaitu kepada mereka yang pekerjaannya sangat bergantung pada sebuah benda tersebut sehingga pekerjaan mereka lebih efisien. Namun sekarang, *gadget* dapat digunakan untuk segala hal seperti digunakan untuk berkomunikasi, bekerja, belajar, berkresi, menghibur serta lainnya dengan menggunakan suara, tulisan, musik, dan video. Orang-orang sekarang ini banyak yang sudah memiliki *gadget* bahkan hampir disemua kalangan baik anak-anak maupun orang dewasa, hal tersebut dikarenakan untuk berkomunikasi satu sama lain serta kebutuhan gengsi dalam bermasyarakat.

Kemajuan suatu bangsa bergantung pada pendidikan. Kualitas pendidikan yang tinggi menunjukkan bahwa ini adalah negara yang canggih. Menurut Pasal 1 Undang-Undang (UU) Republik Indonesia (RI) Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha yang sengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. ia meyakini dirinya memiliki kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, antara lain kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Upaya guru dan siswa itu sendiri selalu diperlukan agar proses pembelajaran berhasil. Seorang guru idealnya menggunakan berbagai teknik pengajaran

untuk mentransfer pengetahuan. Seorang pendidik harus menyediakan lingkungan belajar yang berkualitas tinggi (Jatmika et al., 2022).

Pada saat ini siswa sudah mengenal dengan berbagai teknologi. Siswa sudah tidak asing lagi dengan keberadaan *gadget*. *Gadget* hadir dan menjadi kebutuhan para siswa siswa karena fungsi dan fitur yang disediakan bermacam-macam. *Gadget* ini bisa menjadi modal bagi guru dan murid dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam proses pembelajaran, pola yang diajarkan yang paling tepat saat ini diera digital yaitu dengan mengajaknya belajar kedalam dunianya, yaitu dunia digital. Untuk itu, *gadget* menjadi hal yang mudah untuk digunakan dalam pembelajaran. Justru sebaiknya guru tidak lari dari dunia siswa yang dipenuhi teknologi jika ingin tetap didengar dan diperhatikan. Masuklah kedalam dunia siswa sehingga bisa mendampingi mereka menggunakan *gadget* dengan bijak. Sangat banyak sekali yang dapat dilakukan guru dalam memanfaatkan teknologi *gadget* ini, yaitu guru bisa memanfaatkan *gadget* untuk sarana dan prasarana pembelajaran seperti penggunaan laptop dan internet untuk mencari bahan ajar tambahan seperti video, gambar, artikel, dan kegiatan ilmiah sederhana yang dapat dipraktekan dalam menunjang materi pembelajaran. Bisa juga guru memanfaatkan *gadget* dan internet sebagai sarana pemberian tugas dan pengumpulan tugas murid (Mahfud & Wulansari, 2018).

*Gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, jika seorang siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget* siswa akan sering menggunakan internet dalam belajar dan akan mendapatkan hasil belajar yang ingin dicapai (Dian., 2020). Menurut Harfiyanto et al. (2015), dalam jurnal penelitiannya, penggunaan *gadget* bagaimanapun memiliki dampak positif tergantung bagaimana masing-masing dari siswa memaknai penggunaan *gadget* itu sendiri, mempermudah siswa berkomunikasi adalah salah satunya.

Di MAN 1 Trenggalek memberikan ketentuan bagi siswa yaitu dapat membawa *gadget* guna dapat dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran di kelas. Jenis atau bentuk tablet yang diperbolehkan yaitu berupa handphone, laptop, tablet, dan jenis lainnya. Hampir seluruh siswa-siswi di MAN 1 Trenggalek yang membawa *gadget* ke sekolah, pada jenjang sekolah menengah keatas ini penggunaan *gadget* dalam kelas memang sering diperlukan guna sebagai penunjang pemanfaatangkat pembelajaran. Penggunaan *gadget* dalam kelas tentunya harus ada kesepakatan antara guru dengan siswa. Meskipun di sekolah diperbolehkan membawa *gadget*, tidak semua guru mengizinkan siswa mengoperasikan *gadget* dalam proses pembelajaran dalam kelas. Khususnya pada kelas mata pelajaran sosiologi siswa diperbolehkan mengakses *gadget* didalam kelas. Hal tersebut tentu juga ada kesepakatan antara guru dengan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menggali proses pembelajaran Sosiologi dengan memanfaatkan *gadget* di MAN 1 Trenggalek. (Suprayogo, I. (2011)

## KAJIAN LITERATUR

### *Gadget*

Menurut Kuncoro, *Gadget* adalah fitur berteknologi tinggi. *Gadget* juga merupakan alat atau peralatan dengan fungsi bermanfaat tertentu yang biasanya ditambahkan ke sesuatu yang baru. Kehadiran teknologi memiliki dampak yang positif dan negatif (Mariskhana, 2018). *Gadget* juga merupakan sebuah instrumen yang memiliki tujuan serta fungsi praktis spesifik dan update, wajar jika *gadget* yang tentu sudah modern sangat digemari baik oleh anak muda maupun orang dewasa.

Anak-anak dan remaja saat ini banyak menggunakan *gadget*, antara lain smartphone, komputer, dan tablet PC. *Gadget* pada zaman sekarang ini sangat mudah untuk ditemukan,

hampir setiap kalangan masyarakat memiliki *gadget*. Sejak dibukanya pasar bebas dunia tahun 2008, Indonesia menjadi salah satu sasaran utama untuk peredaran produk-produk elektronik khususnya *gadget*. Peredaran *gadget* dimulai dari anak-anak dan remaja usia awal (usia 10-15 tahun), remaja akhir (usia 16-21 tahun) hingga dewasa (usia 22 tahun keatas) (Pebriana, 2017).

Secara tidak langsung, *gadget* adalah kebutuhan akan tuntutan yang mendasar. Media sosial merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap meluasnya penggunaan *gadget*. Hal tersebut karena media sosial digunakan untuk berkomunikasi dengan semua orang, hal itu menjadikan *gadget* semakin banyak digemari dari kalangan berbagai kelompok. Tak terkecuali dalam proses dunia pendidikan yang menyampaikan materi kepada peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas, banyak pendidik di ranah pendidikan yang menggunakan teknologi *gadget*. Apalagi saat ini *gadget* memiliki beragam fitur dan aplikasi yang mendorong siswa untuk lebih kreatif dan praktis dalam pembelajarannya (Wilanjaya, 2020).

Menurut Dageng, sumber belajar adalah segala sesuatu yang berwujud benda dan orang yang dapat menunjang belajar sehingga mencakup semua sumber yang mungkin dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar agar terjadi perilaku belajar. Saat ini telah diciptakan beberapa *gadget edukasi* yang bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Penggunaan *gadget* di kelas seperti laptop, Handphone, ppointer laser, whiteboard interaktif, SmartBoard, dan pemanfaatangkat elektronik digital lainnya mendorong dan memotivasi guru untuk membuat pelajaran interaktif (Masrurroh, n.d.). Guru dapat memanfaatkan *gadget* sebagai sumber belajar bagi siswa, seperti laptop dan internet untuk mencari bahan belajar tambahan, dan mempermudah dalam menyelesaikan tugas . Selain itu, penggugunaan hp yang berkamera dapat dimanfaatkan bagi siswa untuk memotret slide atau tulisan yang dipaparkan oleh guru, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan mudah lancar . Adapun ada tiga klasifikasi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran yaitu:

- a) Penggunaan *gadget* dapat sebagai tambahan dalam pembelajaran, yaitu jika siswa mencari informasi tambahan selain dari guru.
- b) penggunaan *gadget* sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran, yaitu jika siswa mempermudah dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran.
- c) Penggunaan *gadget* sebagai alternatif pendukung pembelajaran, yaitu saat guru tidak dapat masuk kelas, dosen memberikan modul atau bahan belajar yang diunduh

*Gadget* tentunya memberikan dampak positif maupun negatif bagi penggunanya. Adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu; 1. Mendukung pada aspek akademik, 2. Mengurangi tingkat stres, 3. Meningkatkan kemampuan bahasa, 4. Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi baru, 5. Meningkatkan keterampilan sistematis. Adapun dampak negatif dari *gadget* yaitu; 1. Kesehatan terganggu, 2. Menjadi lebih introvert, 3. Pudarnya kreativitas, 4. Sulit berkonsentrasi di dunia nyata, 5. Ancaman cyberbullying. Oleh sebab itu, ketika menggunakan *gadget* hendaknya sangat diperhatikan betul.

## Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan didalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses pembelajaran berjalan lancar, bermoral, dan membuat siswa

merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Hamalik, 2006).

Menurut teori belajar siswa, hal yang amat sangat penting ialah kemampuan individu untuk mengambil sari informasi dari tingkah laku orang lain, memustakan tingkah laku mana yang akan diambil. Teori belajar sosial Bandura oleh Albert Bandura berusaha menjelaskan hal belajar dalam latar yang wajar (Lesilolo, 2019). Pembelajaran yang efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, perlengkapan, dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hanafy, n.d.). pembelajaran efektif memiliki tujuan yang telah dirumuskan berhasil guna diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran efektif dapat tercapai jika mampu memberikan pengalaman baru, membentuk kompetensi peserta didik dan mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal.

Menurut Gagne, belajar harus mampu menghasilkan proses kognitif dan peristiwa belajar (Warsita, 2018). Urutan peristiwa berikut merupakan peristiwa pembelajaran (instructional event): (1) menimbulkan minat dan memusatkan perhatian agar siswa siap menerima pelajaran, (2) mengkomunikasikan tujuan pembelajaran agar siswa memahami apa yang diharapkan dalam pembelajaran, (3) mengingat kembali konsep atau prinsip yang dipelajari sebelumnya yang menjadi prasyarat, (4) menyampaikan materi pembelajaran, (5) memberikan bimbingan atau pedoman pembelajaran, (6) menghasilkan kinerja (merespons) siswa, (7) memberikan umpan balik tentang ketepatan pelaksanaan tugas (reinforcement), dan (8) mengukur pembelajaran siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran yaitu: 1. Faktor guru, guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idenya suatu strategi itu tidak mungkin bisa di aplikasikan. 2. Sarana prasarana, Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan lain sebagainya. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. 3. Faktor lingkungan, faktor lingkungan disini meliputi faktor organisasi kelas dan faktor lain dari dimensi lingkungan.

## Sosiologi

Sosiologi adalah ilmu yang mengkaji masyarakat secara keseluruhan dan interaksi antar anggotanya. Sosiologi sangat penting dalam membantu penyelesaian masalah sosial termasuk kemiskinan, konflik antar ras, kenakalan remaja, dan lain-lain. Dalam hal ini, sosiologi lebih menekankan pada identifikasi asal-usul masalah daripada menemukan solusinya. Disinilah pemanfaatan sosiologi, namun pemanfaatan sosiologi itu sendiri tidak akan terwujud tanpa didasari teori dan pemahaman akan ilmu sosiologi itu sendiri (Soekanto, 2002).

Ciri-ciri Sosiologi adalah sebagai berikut.

1. Bersifat empiris yang berarti berdasarkan observasi terhadap kenyataan dan akal sehat hasilnya tidak spekulatif

2. Teoritis yaitu berusaha menyusun abstraksi dari hasil observasi. Abstraksi yaitu kerangka unsur-unsur yang tersusun secara logis serta bertujuan untuk menjelaskan hubungan-hubungan sebab akibat, sehingga menjadi teori.
3. Kumulatif yaitu teori-teori yang dibentuk atas dasar teori-teori yang sudah ada dalam arti memperbaiki, memperluas serta memperhalus teori-teori yang lama.
4. Non etis yaitu mempersoalkan bukanlah buruk-baiknya fakta tertentu, tetapi tujuannya adalah untuk menjelaskan fakta tersebut secara analisis

Struktur sosial dapat didefinisikan sebagai pola interaksi sosial yang teratur antara individu atau kelompok dalam suatu masyarakat. Mengapa perlu mengklasifikasikan (mengelompokkan) masyarakat? Kelompok sosial ini terpecah berdasarkan pemanfaatan, keistimewaan, dan kewajiban yang saling mendukung tanpa bertujuan untuk mendiskriminasi. Namun, pemisahan kelompok berdasarkan keragaman etnis, ras, dan budaya seringkali menimbulkan konflik dalam masyarakat sebagai akibat dari proses ini (Nasdian, 2015). Menurut sosiologi, tujuan struktur sosial dapat mempromosikan integrasi sosial. Untuk menciptakan pola kehidupan komunal yang berjalan harmonis, proses tersebut memerlukan penyesuaian aspek-aspek kehidupan masyarakat yang berbeda satu sama lain.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif. Dengan deskripsi kualitatif sebagai metode penelitian, yang menghasilkan deskripsi tertulis dan verbal tentang individu dan perilaku yang dapat diamati secara langsung dan dijelaskan secara naratif berdasarkan data temuan tujuan penelitian dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Lokasi Penelitian adalah di Sekolah MAN 1 Trenggalek kec. Trenggalek Kab. Trenggalek. Sedangkan pembahasan objek penelitian ini adalah siswa MAN 1 Trenggalek kelas XI IPS 3. Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang diinginkan meliputi: Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Adapun analisis data yang dilakukan yaitu menurut Miles & Huberman, meliputi: reduksi data, penyajian, penarikan kesimpulan.

## HASIL

### Ketentuan Sekolah Terkait Penggunaan *Gadget* dalam Kelas di MAN 1 Trenggalek

Berdasarkan pengoperasian atau penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh siswa di lingkungan sekolah tentu sudah mendapatkan izin dari sekolah, bahkan sekolah telah mengeluarkan ketentuan-ketentuan yang terkait dengan penggunaan *gadget* yang ada disekolah dan harus dipatuhi oleh siswa. Ketentuan-ketentuan tersebut diantaranya:

1. Siswa diperbolehkan membawa *gadget* setiap hari ke sekolah.
2. Bentuk ketentuan penggunaan *gadget* didalam kelas diserahkan kepada guru mata pelajaran yang sedang mengampu di kelas tersebut.
3. Pembelerlakuan sanksi kepada siswa yang melanggar.

### Pemanfaatan *Gadget* dalam Mendukung Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi di Man 1 Trenggalek

Suatu pembelajaran dapat menghasilkan perubahan perilaku pada siswa dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotor, maka dikatakan berhasil. Namun, pembelajaran sering dianggap berhasil jika siswa dapat menguasai mata pelajaran yang berikan. Pemanfaatan *gadget* disini adalah untuk membantu siswa dalam memahami serta mendalamai materi yang mereka

pelajari dan sumber belajar siswa. pihak dari madrasah memberikan manfaatan atau pendukung dengan adanya *gadget* dalam madrasah yang dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Dukungan itu dapat dibuktikan dengan adanya fasilitas-fasilitas yang diberikan oleh pihak sekolah seperti; proyektor dan wifi. *Gadget* disini jelas memberikan manfaat bagi siswa yaitu sebagai sumber belajar. Adapun ada tiga klasifikasi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

- a. Penggunaan *gadget* dapat sebagai sumber belajar dalam pembelajaran
- b. Penggunaan *gadget* sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran
- c. Penggunaan *gadget* sebagai alternatif pendukung pembelajaran

### **Monitoring dan Evaluasi Penggunaan *Gadget* di MAN 1 Trenggalek**

Di MAN 1 Trenggalek ini juga diadakan kegiatan monitoring dan evaluasi terkait penggunaan *gadget* di madrasah setiap satu bulan sekali, tujuan diadakan rapat tersebut tentunya agar *gadget* semakin dimanfaatkan dengan baik dan maksimal khusunya bagi siswa. Monitoring dan evaluasi merupakan kegiatan yang penting dan perlu dilakukan, setelah diadakannya rapat monitoring dan evaluasi, hal selanjutnya yang perlu dilakukan yaitu menindak lanjuti hasil rapat. Didalam rapat menurut sekolah juga penting melibatkan pendapat siswa karena tujuan diadakannya rapat ini terutama untuk kepentingan belajar siswa. Pendapat dari beberapa siswa akan diutarakan oleh wali kelas atau guru yang mengetahui keluhan siswa tersebut. Berbagai dampak positif dan negatif terkait penggunaan *gadget* di lingkungan madrasah juga telah didiskusikan bersama

## **PEMBAHASAN**

### **Ketentuan Sekolah Terkait Penggunaan *Gadget* dalam Kelas di MAN 1 Trenggalek**

Ketentuan sekolah tidak dapat dijadikan sebagai orientasi untuk meningkatkan kualitas siswa dengan sendirinya. Ini harus dikombinasikan dengan ketentuan lain agar efektif . Ketentuan sekolah sebagai pernyataan tentang tujuan atau suatu petunjuk mengenai bagaimana sasaran yang bisa dicapai secara bersama untuk pelaksanaan program sekolah, sebagaimana dalam buku yang ditulis *Caldwell* dan *Spinks* dalam *beare*. Sebuah lembaga sekolah sudah tentu memiliki ketentuan yang berfungsi sebagai sarana tata aturan yang menjadikan sekolah tersebut tetap diakui dan dipercaya dari kalangan masyarakat sebagai lembaga yang baik. Untuk mewujudkan hak tersebut sebuah lembaga juga mengikuti perkembangan teknologi untuk kepentingan pendidikan. Dalam pembahasan ini teknologi dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh bagi para siswa yang tentunya untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas (Azizah & Humaisi, 2021).

Di MAN 1 Trenggalek siswa mengoperasikan dan memanfaatkan *gadget* didalam maupun diluar kelas. Pengoperasian *gadget* ini tentunya juga diiringi dengan ketentuan-ketentuan atau SOP (Standar Operasional Prosedur) yang dikeluarkan madrasah dan wajib dipatuhi oleh seluruh warga madrasah terutama siswa. Menurut Sailendra, Standar Operasional Prosedur merupakan sebuah panduan yang bertujuan memastikan pekerjaan dan kegiatan operasional organisasi atau perusahaan berjalan dengan lancar(Hidayat & Hayati, 2019). Siswa dapat membawa *gadget* setiap hari ke madrasah dan juga bisa mengoperasikannya, pihak madrasah tentunya sudah mempertimbangkan berbagai alasan sehingga ketentuan *gadget* di sekolah ini dikeluarkan. Dengan adanya ketentuan ini sekolah tentunya mendukung bahwa *gadget* dapat memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran siswa yaitu salah satunya membantu siswa dalam belajar. Madrasah tentunya

memiliki pertimbangan yang matang tentang pemberlakuan ketentuan penggunaan *gadget* di madrasah yaitu semakin canggihnya teknologi dan modernnya proses pembelajaran diharapkan *gadget* ini bisa menjadi media pembelajaran yang juga menjadi penunjang proses belajar siswa. Adapun SOP yang dikeluarkan madrasah ini juga disertai dengan sanksi-sanksi bagi yang melanggar.

1. Siswa diperbolehkan membawa *gadget* setiap hari ke madrasah.

*Gadget* disini tentunya membantu siswa dalam belajar proses pembelajaran dikelas, tak hanya siswa guru juga terbantu dengan adanya *gadget* disini. Menjadi tambahan media belajar, sebagai sumber belajar, sebagai penujang belajar bagi siswa di kelas, maksud dari tambahan yaitu karena tidak semua guru menggunakan *gadget* didalam kelasnya.

2. Ketentuan penggunaan *gadget* didalam kelas.

Ketentuan penggunaan *gadget* didalam kelas seluruhnya diserahkan kepada guru pengampu pada masing-masing mata pelajaran. Tidak semua guru memperbolehkan dan mengoperasikan *gadget* dalam kelasnya, hal tersebut terjadi karena para siswa lebih akan lebih fokus pada belajarnya di kelas jika tanpa *gadget* contohnya guru pengampu mata pelajaran matematika, namun sebagai ganti dalam proses berhitung diperbolehkannya membawa kalkulator. Ketentuan masing-masing guru didalam kepada siswa juga tidak sama, ada yang memperbolehkan bebas mengoperasikan sepanjang waktu belajar, ada juga yang boleh mengoperasikan *gadget* disaat-saat terntu saja. Bagaimana dampak hasil belajar siswa juga mempengaruhi bagaimana kelanjutan *gadget* dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Meskipun begitu pihak sekolah juga tetap memantau perkembangan proses pembelajaran.

3. Pemberlakuan sanksi kepada siswa yang melanggar

Langkah pertama yang diambil ketika terdapat siswa yang bermasalah dikarenakan *gadget* yaitu akan diatasi oleh guru pengampu mata pelajaran saat ia tidak mematuhi aturan di kelasnya. Kemudian jika tetap masih begitu maka nantinya akan diserahkan kepada wali kelas sebagai bentuk tindak lanjut dan memberikan kejeraan yang lebih bagi siswa yang melanggar. Jika tetap masih tidak ada jera maka berakhir diatasi oleh pihak sekolah yang telah membentuk tim tatib (tata tertib) juga didalamnya terdapat pemanfaatan guru bimbingan konseling. Bentuk sanksi yang diberikan yaitu penyitaan *gadget* umumnya smartphone, kemudian pemberian point pelanggaran, dan yang terakhir pemanggilan orang tua siswa yang bersangkutan.

### **Pemanfaatan Gadget dalam Mendukung Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 1 Trenggalek**

Menurut Kuncoro, *Gadget* adalah sebuah fitur berteknologi tinggi. *Gadget* juga adalah sebuah piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru (Mariskhana, 2018). *Gadget* bukanlah hal yang baru bagi kalangan siswa. *Gadget* bukan ganya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang dan belajar. Hal ini sejalan dengan Teori Uses and gratification, teori ini disebut sebagai teori penggunaan dan pemenuhan kebutuhan. Penjelasan mengenai teori ini adalah masing-masing individu sebagai pemegang pemanfaatan dalam penentu pemilihan pesan dan juga media. Menurut Surahman dan Mukminan, Kajian yang terintegrasi tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu, termasuk segala aktivitasnya, disebut ilmu pengetahuan sosial (IPS) (Rahman & I Nyoman, 2020).

Dengan imajinasi seorang guru, media pembelajaran dapat menjadi sesuatu yang menarik yang mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Rahman & I Nyoman, 2020). Saat ini telah diciptakan beberapa *gadget* edukasi yang bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran. *Gadget* berkaitan dengan media berbasis ICT, oleh sebab itu biasanya terhubung dengan internet. Guru dapat memanfaatkan *gadget* sebagai sumber belajar bagi siswa, seperti laptop dan internet untuk mencari bahan belajar tambahan, dan mempermudah dalam menyelesaikan tugas. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan pemanfaatan *gadget* dalam mendukung proses pembelajaran di MAN 1 Trenggalek yaitu, memiliki manfaat sebagai sumber belajar dan mendukung guna menunjang sebagai kebutuhan belajar siswa. Adapun ada tiga klasifikasi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

1. Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar

Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran digunakan di kelas XI IPS 3. Pada proses pembelajaran mata pelajaran sosiologi tentunya membutuhkan banyak literasi membaca tentang materi-materi, diketahui sosiologi merupakan mata pelajaran yang cangkupan pembelajarannya luas. Di kelas XI IPS 3 guru sosiologi guru memberikan kesempatan untuk siswa mencari materi yang terkait pada pembelajaran saat itu hingga digunakan dalam beberapa waktu kedepan melalui *gadget*.

2. Penggunaan *gadget* sebagai penunjang pembelajaran

Pembelajaran *gadget* ini banyak diterapkan juga di pendidikan kita. Selain digunakan sebagai sumber belajar *gadget* juga digunakan sebagai penunjang pembelajaran, seperti halnya di kelas XI IPS 3 ketika evaluasi pembelajaran atau bisa disebut ulangan harian mereka menggunakan google form atau sistem quiz. Hal tersebut tentunya selain menghemat waktu juga secara tidak langsung menilai kejujuran siswa.

3. Penggunaan *gadget* sebagai alternatif pembelajaran

Penggunaan *gadget* sebagai alternatif pendukung pembelajaran. Selain menjadi pendukung alternatif pembelajaran *gadget* juga menjadi sarana komunikasi yang baik antara guru dengan murid. Misalnya saja ketika guru pada saat jam mengajar sedang bertugas diluar sekolah, maka guru dapat tetap memantau proses pembelajaran siswa dengan memberikan materi dan tugas melalui whatsapp, kemudian dikumpulkan tepat pada waktunya. Dengan begitu proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Manfaat lain yang dapat dirasakan yaitu, Pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai alat evaluasi pembelajaran merupakan salah satu cara guru dapat memanfaatkan teknologi informasi. Atas dasar platform pembelajaran sebagai teknologi pendidikan, situs web Kahoot! menawarkan kuis pendidikan yang dinamis dan menarik di kelas. Kahoot! adalah platform pembelajaran online yang memberikan permainan dan kuis. Kahoot! dapat digunakan sebagai alat penilaian selama proses pembelajaran yang meliputi pretes, postes, latihan soal, penguatan materi, latihan remedial, dan kegiatan pengayaan (Daryanes & Ririen, 2020). Menurut Wang, yang telah melakukan penelitian tentang penggunaan Kahoot! dalam studi berpendapat, setelah menggunakan secara konsisten selama lima bulan, ia mengatakan bahwa respons siswa saat menggunakan game telah berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran siswa.

### **Monitoring dan Evaluasi Penggunaan *Gadget* di MAN 1 Trenggalek**

Menurut Suharto, bahwa evaluasi adalah kegiatan pemantauan yang dilakukan terhadap program yang telah selesai atau telah berjalan minimal tiga bulan, sedangkan monitoring adalah kegiatan yang dilakukan terhadap program yang sedang berjalan.

Monitoring menggunakan data dasar yang tersedia untuk mengatasi permasalahan, sedangkan evaluasi dapat dilakukan setelah hasil pemantauan diperoleh dan satu set data dibandingkan dengan yang lain. Evaluasi dan pemantauan karenanya saling bergantung (T. Mahfud, 2012).

Kepala sekolah kini dituntut untuk bekerja menjaga kualitas lembaganya berkat Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menjadikan aturan tersebut sebagai syarat minimal bagi sistem pendidikan negara secara keseluruhan. Standar tenaga kependidikan tercantum sebagai salah satu ruang lingkupnya dalam pasal 2 pasal 3 ayat 1 tentang standar nasional pendidikan. Ini berarti bahwa sekolah harus meningkatkan standar mereka sesuai dengan pedoman pendidikan nasional.

monitoring dan evaluasi di MAN 1 Trenggalek diadakan satu bulan sekali dalam bentuk rapat bersama. Rapat monitoring dan evaluasi ini dihadiri oleh guru-guru dan beberapa staf madrasah. Tujuan dijadikannya rapat ini adalah untuk meninjau bagaimana perkembangan penggunaan *gadget* di madrasah, dampak positif dan negatif harus benar-benar dibahas sehingga menghasilkan sesuatu putusan yang sistematis. Didalam rapat tersebut pendapat siswa juga dilibatkan, yaitu dengan cara siswa tersebut menyampaikan keluhan atau masukan ke wali kelas atau guru yang kemudian nanti akan disampaikan didalam forum rapat.

## SIMPULAN

1. Berdasarkan dari uraian hasil penelitian dan pembahasan skripsi maka dapat disimpulkan, ketentuan Sekolah Terkait Penggunaan *Gadget* dalam Kelas di MAN 1 Trenggalek, Ketentuan atau SOP yang dikeluarkan sekolah terhadap penggunaan *gadget* yaitu; Pertama, siswa diperbolehkan membawa *gadget* setiap hari ke madrasah yang bertujuan untuk ke arah positif yaitu membantu siswa dalam melaksanakan proses belajar di kelas. Kedua, ketentuan penggunaan *gadget* didalam kelas diserahkan sepenuhnya kepada masing-masing guru pengampu mata pelajaran, karena tidak semua guru memperbolehkan siswanya mengoperasikan *gadget* didalam kelas. Ketiga, pemberlakuan sanksi terhadap siswa yang melanggar. Meskipun ketentuan *gadget* didalam kelas diberikan sepenuhnya terhadap masing-masing guru mata pelajaran, akan tetapi pihak madrasah turut andil dalam pemberlakuan sanksi kepada siswa yang melanggar sehingga terdapat tindak lanjut yang serius agar lingkungan madrasah tetap nyaman dalam belajar.
2. *Gadget* memberikan manfaatan bagi siswa dalam proses pembelajaran terutama didalam kelas. Ada tiga klasifikasi penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. a). penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar dalam pembelajaran. b). penggunaan *gadget* sebagai penunjang dalam pembelajaran. c). penggunaan *gadget* sebagai alternatif pendukung pembelajaran. Selain itu, dengan adanya fasilitas-fasilitas yang memadai seperti proyektor, wifi, dan lainnya semakin membuat proses belajar lebih sistematis.
3. Monitoring dan evaluasi dilakukan satu bulan sekali dengan membentuk forum rapat, setelah dijadikannya monev tersebut maka hal selanjutnya yang dilakukan yaitu tindak lanjut atas hal-hal yang disampaikan. Didalam rapat ini pendapat atau keluhan dari siswa juga turut dimunculkan agar pembahasan setiap bulannya juga jelas dibagian mana saja yang perlu diperbaiki.

## REFERENSI

- Azizah, D. N., & Humaisi, M. S. (2021). Kebijakan Sekolah terhadap Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran IPS Terpadu. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(1), 117–131. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.3052>

- D., K. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Belajar Siswa*. 1.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Hanafy, M. S. (n.d.). *Konsep Belajar Dan Pembelajaran*. 17(1).
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang*.
- Hidayat, R., & Hayati, H. (2019). Pengaruh Pelaksanaan Sop Perawat Pelaksana Terhadap Tingkat Kecemasan Pasien di Rawat Inap RSUD Bangkinang. *Jurnal Ners*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/jn.v3i2.408>
- J, M. (2018). *Pengaruh Penggunaan gadget dalam Kehidupan*.
- Jatmika, S., Rahayu, R. P., & Karima, M. (2022). *Manfaat Dan Tantangan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA 7*.
- Lesilolo, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*.
- Mahfud, T. (2012). Praksis Pembelajaran Kewirausahaan Pada Unit Produksi Jasa Boga. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2.
- Mariskhana, K. (2018). *Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar*. 1.
- Masrurroh, N. K. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Kelas IX di Mtsn 06 Madiun Tahun Ajaran 2020/2021 Skripsi*.
- Nasdian, F. T. (Ed.). (2015). *Sosiologi umum* (Cetakan pertama). Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, Fakultas Ekologi Manusia IPB bekerja sama dengan Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Soekanto, S. (2002). *Sosiologi: Suatu pengantar* (Ed. 4). RajaGrafindo Persada.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Warsita, B. (2018). Teori Belajar Robert m. Gagne dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*, 064–078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>
- Wilanjaya, E. K. (2020). Perkembangan Gadget dan Pengaruhnya Terhadap Pendidikan di Indonesia. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.33373/kop.v7i1.2668>