

ABSTRAK

Sidiq Luhur Pambudi. Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran Di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas (Studi Kasus: Pada Siswa Ilmu-Ilmu Sosial SMAN 22 Jakarta Timur). *Skripsi* Jakarta. Program Studi Pendidikan Sosiologi. Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Jakarta. 2015.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* bagi siswa terhadap proses pembelajaran di kelas. Selain itu penelitian ini juga bertujuan mengetahui penggunaan *gadget* dalam budaya digital di sekolah.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus melalui pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumen. Subjek utama dalam penelitian ini adalah Siswa IIS SMAN 22 Jakarta. Subjek dibagi menjadi tiga kategori, kategori pertama adalah siswa kelas XII IIS berjumlah 1 orang, kategori kedua adalah siswa kelas XI IIS berjumlah 5 orang, dan kategori ketiga adalah siswa kelas X IIS berjumlah 2 orang. Selain itu, subjek tambahan dalam penelitian ini adalah guru SMAN 22 Jakarta yang berjumlah 3 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa fungsi *gadget* menurut siswa IIS SMAN 22 Jakarta yaitu *gadget* memiliki fungsi komunikasi, informasi, edukasi, dan hiburan. Alasan siswa menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran yaitu bahwa *gadget* bersifat praktis, bersifat fleksibel, memiliki sumber referensi yang beragam, dan dapat memahami materi berbentuk teks digital. Dari hasil temuan lapangan juga dapat dilihat bahwa terdapat makna *gadget* bagi siswa dan penggunaannya dalam proses pembelajaran di kelas yaitu bahwa *gadget* digunakan siswa untuk mempermudah mengakses materi pelajaran, menonton dan menganalisis film atau video pembelajaran, sebagai media dalam program pembelajaran *Quipper School*, dan sebagai media untuk presentasi. Namun, siswa juga memaknai bahwa *gadget* dapat digunakan sebagai media mencontek dan juga sebagai media bermain games atau mendengarkan musik pada saat proses pembelajaran. Selain itu, juga terdapat pandangan dari guru SMAN 22 Jakarta mengenai *gadget* sebagai media pembelajaran. Adapun pandangan dari guru SMAN 22 Jakarta yaitu *gadget* sebagai media pembelajaran siswa dan *gadget* menciptakan metode pembelajaran efektif dan adanya kebijakan dan peraturan tentang penggunaan *gadget* di SMAN 22 Jakarta.

Kata Kunci: *Gadget*, Makna, Media Pembelajaran

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/ Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta

Dr. Muhammad Zid, M.Si
NIP. 19630412 199403 1 002

No	Nama	TTD	Tanggal
1	<u>Rusfadia Saktiyanti Jahja, M.Si</u> NIP. 19781001 200801 2 016 Ketua Sidang
2	<u>Dewi Sartika, M.Si</u> NIP. 19731212 200501 2 001 Sekretaris Sidang
3	<u>Ubedillah Badrun, M.Si</u> NIP. 19720315 200912 1 001 Penguji Ahli
4	<u>Rakhmat Hidayat, PhD</u> NIP. 19800413 200501 1 001 Dosen Pembimbing I
5	<u>Dian Rinanta Sari, S.Sos</u> NIP. 19690306 199802 2 001 Dosen Pembimbing II

Tanggal Lulus: 12 Januari 2016

MOTTO

*“Kesuksesan tidak dapat diraih seseorang begitu saja, melainkan melalui
usaha keras yang dilakukannya”*

(Sidiq Luhur Pambudi)

Never too old to learn

(Wasito Hadi)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk Kedua Orang Tua yaitu Ayahanda Wasito Hadi dan Ibunda Tercinta Sri Suranti Endinawati, kedua saudara perempuanku Mutiara Nur Rachmawati dan Azmy Cahya Ramadhaniar, keluarga tercinta, dan sahabat-sahabatku tersayang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, dan pertolongan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penggunaan *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran Di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas (Studi Kasus: Pada Siswa Ilmu-Ilmu Sosial SMAN 22 Jakarta Timur)”. Skripsi ini merupakan syarat dalam menyelesaikan studi untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Pendidikan Sosiologi, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selama proses penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan semangat dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Muhammad Zid, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial UNJ
2. Dr. Robertus Robet, MA selaku Ketua Jurusan Sosiologi UNJ
3. Rusfadia Saktiyanti Jahja, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi UNJ
4. Abdi Rahmat, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi
5. Dr. Eman Surachman selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa pendidikan sosiologi.
6. Abdil Mughis, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan pengarahan dan membimbing peneliti dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Rakhmat Hidayat, PhD selaku pengganti Dosen Pembimbing I yang juga selalu memberikan pengarahan dan bimbingannya kepada peneliti dalam menyusun dan mengerjakan skripsi ini.

8. Dian Rinanta Sari, S.Sos selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan dan membimbing peneliti dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen Sosiologi yang telah bersedia memberikan ilmu yang bermanfaat bagi mahasiswa jurusan sosiologi.
10. Kak Tika dan Kak Mega yang telah memberikan informasi kepada peneliti Seputar Skripsi.
11. Kedua orang tuaku Wasito Hadi dan Sri Suranti Endinawati yang selalu memberikan bantuan moril maupun materil.
12. Mutiara Nur Rachmawati dan Azmy Cahya Ramadhaniar yang selalu memberikan dukungan dan semangat bagi peneliti.
13. Riani Windrianingrum yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan motivasi bagi peneliti.
14. Geng Ranger, Aswin, Banu, Dias, dan Fatra yang selalu memberikan dukungan dan memberikan arti pentingnya persahabatan.
15. Seluruh informan siswa dan guru SMAN 22 Jakarta yang telah bersedia memberikan informasi dan waktunya kepada peneliti.
16. Teman-teman Pendidikan Sosiologi Reguler 2011, terima kasih atas kebersamaannya selama ini.

Proses penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa pertolongan dari pihak-pihak yang telah bersedia memberikannya kepada peneliti. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih. Peneliti menyadari banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat dan menjadi referensi bagi para mahasiswa Universitas Negeri Jakarta khususnya mahasiswa pendidikan sosiologi.

Jakarta, 2016

Peneliti

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel I.1	Tabel Tinjauan Pustaka Sejenis.....	17
Tabel I.2	Kategori Informan Penelitian.....	40
Tabel I.3	Tabel Penentuan Informan.....	43
Tabel II.1	Kondisi Sosial Ekonomi Siswa IIS SMAN 22 Jakarta.....	72
Tabel III.1	Fungsi <i>Gadget</i> bagi Siswa IIS SMAN 22 Jakarta.....	93
Tabel III.2	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran.....	119
Tabel IV.1	Proses Pembelajaran Makna <i>Gadget</i> oleh Siswa IIS SMAN 22 Jakarta.....	156
Tabel IV.2	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Bagi Siswa Terhadap Proses Pembelajaran di Kelas.....	171

DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema I.1	Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Media Pembelajaran..... 36
Skema IV.1	Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Modernisasi Pendidikan..... 142
Skema IV.2	Alasan Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Media Pembelajaran Siswa..... 146
Skema IV.3	Makna Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Media Pembelajaran Siswa..... 159
Skema IV.4	Penggunaan <i>Gadget</i> Dalam Budaya Digital di Sekolah..... 182
Skema IV.5	Skema Rangkuman Bab 4..... 186

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Gedung SMAN 22 Jakarta.....	61
Gambar II.2 Metode Diskusi.....	65
Gambar II.3 Metode Presentasi.....	66
Gambar II.4 Visi dan Misi SMAN 22 Jakarta.....	68
Gambar III.1 Penggunaan <i>Gadget</i> oleh Siswa untuk Mempermudah Mengakses Materi Pelajaran.....	105
Gambar III.2 Penggunaan <i>Gadget</i> oleh Siswa untuk Menonton dan Menganalisis Film atau Video Pembelajaran.....	107
Gambar III.3 Akun Guru dan Siswa dalam Program Pembelajaran <i>Quipper School</i>	111
Gambar III.4 Program Pembelajaran <i>Quipper School</i>	112