

	1. Fungsi Komunikasi	X	X	X					
	2. Fungsi Informasi	X	X	X					
	3. Fungsi Edukasi	X	X	X					
	4. Fungsi Hiburan	X	X	X					
	c. Alasan Penggunaan <i>Gadget</i> sebagai Media Pembelajaran Siswa								
	1. Bersifat Praktis	X	X	X					
	2. Bersifat Fleksibel	X	X	X					
	3. Sumber Referensi yang Beragam	X	X	X					
	4. Memahami Materi Berbentuk Teks Digital	X	X	X					
	d. Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran di Kelas								
	1. Makna <i>Gadget</i> Bagi Siswa dan Penggunaannya dalam Mata Pelajaran Sosiologi	X	X	X					
	2. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran di Kelas	X	X	X					
	e. Pandangan Guru tentang Penggunaan <i>Gadget</i> sebagai Media Pembelajaran								
	1. <i>Gadget</i> sebagai Media Pembelajaran Siswa	X	X	X					
	2. <i>Gadget</i> Menciptakan Metode Pembelajaran Efektif	X	X	X					
	f. Kebijakan dan Peraturan tentang Penggunaan <i>Gadget</i> di SMAN 22 Jakarta	X	X	X					
	g. Rangkuman								
4	Makna Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Media Pembelajaran Siswa								
	a. Pengantar								

	b. Penggunaan <i>Gadget</i> oleh Siswa Dalam Kajian Teori Modernisasi	X	X	X					
	c. Analisis Teori Blumer terhadap Makna Penggunaan <i>Gadget</i> sebagai Media Pembelajaran Siswa	X	X	X					
	1. Makna <i>Gadget</i> Bagi Siswa Secara Objektif	X	X	X					
	2. Makna <i>Gadget</i> Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa	X	X	X					
	d. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Bagi Siswa Terhadap Proses Pembelajaran di Kelas								
	1. Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i> Bagi Siswa	X	X	X					
	2. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Bagi Siswa	X	X	X					
	e. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru	X	X	X					
	f. Desain Model Pembelajaran dengan Penggunaan <i>Gadget</i> yang Tepat	X	X	X					
	g. Penggunaan <i>Gadget</i> oleh Siswa dalam Budaya Digital di Sekolah	X	X	X					
	h. Rangkuman								
5	Penutup								
	a. Kesimpulan	X	X	X					
	b. Saran	X	X	X					

Keterangan

P	:	Pengamatan
WM	:	Wawancara Mendalam
WSL	:	Wawancara Sambil Lalu
S	:	Survey
K	:	Koran
RT/ RW	:	Rukun Tetangga/ Rukun Warga
BPS	:	Biro Pusat Statistik
BK/ M	:	Buku/ Majalah

Pedoman Wawancara Penelitian

A. Pertanyaan untuk Siswa SMAN 22 Jakarta

1. Apa sajakah gadget yang anda miliki saat ini?
2. Sejak kapan anda telah memiliki gadget?
3. Dari siapa pertama kali anda mengenal gadget?
4. Menurut pendapat anda, apa saja fungsi dari gadget?
5. Apa saja aplikasi atau fitur yang sering anda gunakan?
6. Menurut anda, seberapa penting gadget bagi anda?
7. Bagaimana pendapat anda mengenai penggunaan gadget dalam dunia pendidikan?
8. Menurut anda, apakah anda setuju penggunaan gadget dalam proses pembelajaran di kelas?
9. Menurut anda, apakah anda lebih suka menggunakan gadget atau buku pelajaran sebagai media pembelajaran anda?
10. Jika iya, apa alasan anda lebih memilih menggunakan gadget sebagai media pembelajaran anda?
11. Apakah anda sering menggunakan gadget dalam proses pembelajaran di kelas?
12. Apakah anda pernah ditegur atau dimarahin guru jika bermain gadget pada saat proses pembelajaran?
13. Bagaimana anda menggunakan gadget dalam proses pembelajaran di kelas?
14. Apakah penggunaan gadget dalam proses pembelajaran di kelas mengganggu fokus atau konsentrasi anda saat belajar?
15. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget terhadap proses pembelajaran anda di kelas?

B. Pertanyaan untuk Guru Sosiologi SMAN 22 Jakarta

1. Apakah ibu menggunakan gadget dalam proses pembelajaran di kelas?
2. Apakah ibu setuju penggunaan gadget oleh siswa dalam proses pembelajaran di kelas?
3. Jika setuju, apa alasan ibu memperbolehkan siswa menggunakan gadget pada saat proses pembelajaran?
4. Menurut ibu, apakah penggunaan gadget efektif bagi siswa dalam proses pembelajaran di kelas?
5. Apakah ibu pernah menegur atau memarahi siswa yang kedatangan memainkan gadget dalam proses pembelajaran?
6. Bagaimana penggunaan gadget bagi siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sosiologi?

7. Bagaimana metode pembelajaran yang ibu terapkan dalam pelajaran sosiologi?
8. Apakah ibu setuju penggunaan gadget dalam pembelajaran di kelas dijadikan sebagai metode pembelajaran?
9. Apakah ibu setuju penggunaan gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa?
10. Bagaimana pendapat ibu mengenai penggunaan gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa?
11. Bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget bagi siswa khususnya dalam proses pembelajaran?

C. Pertanyaan untuk Guru TIK SMAN 22 Jakarta

1. Apakah ibu menggunakan gadget pada saat proses pembelajaran di kelas?
2. Apakah ibu setuju mengenai penggunaan gadget dalam proses pembelajaran di kelas?
3. Menurut pendapat ibu, apa saja fungsi dari gadget?
4. Bagaimana pendapat ibu mengenai penggunaan teknologi (gadget) dalam dunia pendidikan?
5. Menurut ibu, apakah penggunaan gadget efektif bagi siswa dalam proses pembelajaran?
6. Bagaimana pendapat ibu mengenai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget bagi siswa?

D. Pertanyaan untuk Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana dan Prasarana SMAN 22 Jakarta

1. Apa saja fasilitas teknologi yang disediakan oleh sekolah dalam menunjang proses pendidikan?
2. Apakah disini terdapat wifi yang dapat digunakan oleh siswa untuk dapat mengakses internet?
3. Apakah di sekolah ini memperbolehkan siswa menggunakan gadget dalam proses pembelajaran?
4. Apakah ibu setuju penggunaan teknologi (gadget) di sekolah?
5. Bagaimana pendapat ibu mengenai penggunaan gadget bagi siswa di sekolah?

E. Pertanyaan untuk Praktisi Pendidikan (Devi Septiandini, S.Pd) Guna Triangulasi Data

1. Bagaimana pandangan saudara tentang penggunaan gadget sebagai media pembelajaran yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran di kelas?
2. Adanya penggunaan gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa sejatinya adalah mendukung dan menunjang proses pembelajaran bagi

siswa, namun dalam realitasnya membuat siswa menjadi malas membaca buku karena sudah mendapatkan pengetahuan dan materi pelajaran yang lebih praktis dan efisien. Bagaimana menurut saudara mengenai pernyataan tersebut?

3. Dalam kajian modernisasi terdapat perubahan pola-pola tradisional menjadi modern dimana masyarakat pada umumnya ingin mengalami perubahan kehidupan menjadi lebih baik. Dalam kajian ini yaitu bahwa penggunaan gadget sebagai media pembelajaran merupakan hasil dari modernisasi. Dengan adanya gadget membuat siswa lebih memilih menggunakan gadget sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan buku pelajaran dan juga dengan adanya modernisasi dalam dunia pendidikan menciptakan metode pembelajaran yang lebih variatif dalam hal ini menggunakan gadget sebagai metode pembelajaran. Bagaimana pandangan saudara mengenai fenomena ini?
4. Dalam kajian interaksionisme simbolik yaitu asumsi dari Herbert Blumer yaitu mengenai makna bahwa pemaknaan suatu objek tergantung bagaimana pendefinisian objek tersebut oleh si aktor dan juga makna dihasilkan dari proses interaksi sosial seseorang dengan orang lain. Dari hasil temuan penelitian, bahwa gadget dimaknai oleh siswa sebagai media dan simbol belajar siswa. Dalam hal ini gadget dimaknai oleh siswa sebagai media untuk mengakses materi pelajaran, sebagai media untuk menonton dan menganalisis film atau video pembelajaran, sebagai media dalam program pembelajaran quipper school, dan sebagai media untuk presentasi. Dan juga siswa mengetahui makna gadget sebagai media pembelajaran tidak serta muncul dalam diri siswa namun belajar dan mengetahui makna gadget sebagai media pembelajaran dari agen-agen sosial seperti keluarga, teman, dan media televisi. Bagaimana pandangan saudara mengenai hal tersebut, mengapa makna dapat dihasilkan dalam diri individu dan mengapa makna dipelajari melalui interaksi sosial siswa dengan orang lain?
5. Dari hasil temuan penelitian bahwa penggunaan gadget dalam proses pembelajaran di kelas memiliki dampak bagi siswa terhadap proses pembelajaran di kelas yaitu dampak positif dan dampak negatif. Menurut pandangan saudara bagaimana dampak dari penggunaan gadget bagi siswa terhadap proses pembelajaran di kelas, baik positif maupun negatif?
6. Berdasarkan temuan peneliti, penggunaan gadget sebagai media pembelajaran membentuk budaya digital di kalangan siswa. Dalam hal ini siswa menjadikan gadget untuk mendapatkan dan membaca materi pelajaran. Selain itu, siswa juga lebih memahami materi pelajaran yang dapat diakses melalui gadgetnya dibandingkan dengan buku

pelajaran. Menurut pandangan saudara bagaimana budaya digital tersebut dapat terbentuk oleh siswa?

F. Pertanyaan untuk Praktisi Teknologi Pendidikan (Tedhy S.Pd) Guna Triangulasi Data

1. Bagaimana pandangan saudara mengenai penggunaan gadget dalam kaitannya dengan teknologi pendidikan?
2. Bagaimana pandangan saudara tentang penggunaan gadget sebagai media pembelajaran yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran di kelas?
3. Adanya penggunaan gadget sebagai media pembelajaran bagi siswa sejatinya adalah mendukung dan menunjang proses pembelajaran bagi siswa, namun juga akan membuat siswa menjadi malas membaca buku karena sudah mendapatkan pengetahuan dan materi pelajaran yang lebih praktis dan efisien. Bagaimana menurut saudara mengenai pernyataan tersebut?
4. Dari hasil temuan penelitian bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi siswa terhadap proses pembelajaran di kelas. Menurut pandangan saudara bagaimana dampak dari penggunaan gadget bagi siswa terhadap proses pembelajaran di kelas, baik positif maupun negatif?
5. Menurut saudara, bagaimana model atau desain pembelajaran yang tepat dengan menggunakan gadget sebagai medianya?

LAMPIRAN GAMBAR

1. Wawancara dengan Ibu Wasriyati
Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana
dan Prasarana SMAN 22 Jakarta



2. Wawancara dengan Siti Nur Tania
Putri Siswi Kelas XI IIS 4 SMAN
22 Jakarta



3. Wawancara dengan Tubagus Syailendra
Siswa Kelas XI IIS 2 SMAN 22 Jakarta



4. Wawancara dengan Windi Novianti
Siswi Kelas XI IIS 1 SMAN 22
Jakarta



5. Wawancara dengan Ibu Sunemi Guru Mata Pelajaran Sosiologi dan Wali Kelas X IIS 2 SMAN 22 Jakarta



6. Wawancara dengan Ibu Yuliza Andivi Guru Mata Pelajaran TIK SMAN 22 Jakarta



7. Wawancara dengan Lulu Luthfiyah Siswi Kelas XI IIS 1 SMAN 22 Jakarta



8. Wawancara dengan Siti Harisah Ruwaida Siswi Kelas XI IIS 1 SMAN 22 Jakarta



9. Wawancara dengan Desi Natalya
Simorangkir Siswi Kelas XII IIS 3
SMAN 22 Jakarta



10. Wawancara dengan Bradley
Raymond Karuwal Siswa Kelas
X IIS SMAN 22 Jakarta



RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama lengkap Sidiq Luhur Pambudi, lahir di Jakarta pada tanggal 7 November 1992 dari ayah yang bernama Wasito Hadi dan ibu bernama Sri Suranti Endinawati. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Kini peneliti bertempat tinggal di Jalan Peninggaran Timur II, kelurahan Kebayoran Lama Utara, Jakarta Selatan.

Peneliti menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 09 Kebayoran Lama Jakarta Selatan lulus pada tahun 2005. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 153 Jakarta dan tamat pada tahun 2008. Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan di SMAN 47 Jakarta dan lulus pada tahun 2011. Selanjutnya pada tahun 2011 peneliti melanjutkan studi di Universitas Negeri Jakarta Jurusan Sosiologi. Pada tahun 2012 peneliti menjadi anggota Badan Legislatif Jurusan Sosiologi (BLMJ Sosiologi). Pada tahun tersebut peneliti juga menjadi anggota Tim Pengawas dan Evaluasi (TIPE). Kemudian pada tahun 2013, peneliti menjadi Ketua Komisi Aspirasi di BLMJ dan sekaligus sebagai anggota Badan Perwakilan Mahasiswa (BPM) di Fakultas Ilmu Sosial. Sampai dengan penulisan skripsi ini peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Jakarta (UNJ) Kampus Rawamangun Jakarta Timur.

Peneliti memiliki minat dalam musik, olahraga dalam futsal dan sepak bola. Semasa menjadi mahasiswa peneliti pernah menulis paper yang dilakukan saat kuliah diantaranya adalah “Anak ‘Punk’ sebagai Fenomena Sosial dan Simbol Pencitraan Negatif” pada mata kuliah Teori Sosial Modern. Kemudian penelitian di Desa Kampung Sawah, Kecamatan Rumpin, Bogor, pada mata kuliah Sosiologi Pedesaan, dengan judul penelitian “Peran Industri Kayu Terhadap Kesejahteraan Sosial Masyarakat Desa Kampung Sawah”. Kemudian penelitian di Lapas Nusakambangan pada saat mata kuliah Sosiologi Perilaku Menyimpang dengan judul “Terbentuknya Tindak Kekerasan Melalui Asosiasi Diri”. Kemudian penelitian di Desa Gabungan, Sleman, pada saat Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan judul penelitian “Peran Perempuan Desa Dalam Memajukan Pariwisata Dusun Gabungan Desa Donokerta”.