

**SKRIPSI**

**DAMPAK PEMANFAATAN GADGET DALAM PEMBELAJARAN IPS  
BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL PESERTA DIDIK: STUDI KASUS  
PADA MTS DDI LERO KAB.PINRANG**



**Oleh**

**SUNARTI**

**NIM: 2020203887220035**

**PAREPARE**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2024 M / 1445 H**

**DAMPAK PEMANFAATAN GADGET DALAM PEMBELAJARAN IPS  
BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL PESERTA DIDIK: STUDI KASUS  
PADA MTS DDI LERO KAB.PINRANG**



**Oleh**

**SUNARTI**

**NIM: 2020203887220035**

Skripsi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE  
2024 M / 1444 H**

**DAMPAK PEMANFAATAN GADGET DALAM PEMBELAJARAN IPS  
BAGI PERKEMBANGAN SOSIAL PESERTA DIDIK: STUDI KASUS  
PADA MTS DDI LERO KAB.PINRANG**

**Skripsi**

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai  
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Program Studi  
Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Disusun dan diajukan oleh**

**SUNARTI  
NIM: 2020203887220035**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2024M / 1445 H**

### PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Dampak pemanfaatan gadget dalam pembelajaran IPS bagi perkembangan sosial peserta didik: Studi kasus pada MTs DDI Lero Kab.Pinrang

Nama Mahasiswa : Sunarti

NIM : 2020203887220035

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Dasar Penetapan Pembimbing : SK Dekan Fakultas Tarbiyah  
Nomor : 3672 Tahun 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Drs. Anwar, M.Pd. (.....)

NIP : 19640109 199303 1 005

Pembimbing Pendamping : Fuad Guntara, M.Pd. (.....)

NIP : 19900527 202012 1 014

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd. (.....)

NIP: 19830420 200801 2 010

### PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Dampak pemanfaatan gadget dalam pembelajaran IPS bagi perkembangan sosial peserta didik: Studi kasus pada MTs DDI Lero Kab.Pinrang

Nama Mahasiswa : Sunarti

NIM : 2020203887220035

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Fakultas Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.1735/In.39/PTAR.01/PP.00.9/06/2024

Tanggal Kelulusan : 31 Mei 2024

Disetujui Oleh Komisi Penguji

Drs. Anwar, M.Pd.	(Ketua)	
Fuad Guntara, M.Pd	(Sekretaris)	
Drs. Abd. Rahman K, M.Pd	(Anggota)	
Hasmiah Herawaty, M.Pd	(Anggota)	

Mengetahui:  
Dekan Fakultas Tarbiyah,  
  
Dr. Sulhan M.Pd  
NIP. 19830420 200801 2 010



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَ الْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ  
 أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. Karena rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Dampak pemanfaatan gadget dalam pembelajaran IPS bagi perkembangan sosial peserta didik: Studi kasus pada MTs DDI Lero Kab.Pinrang*” ini dengan baik dan tepat waktu sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program studi Pendidikan Agama Islam. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi kita tercinta Nabi Muhammad Saw, yang selalu kita nanti-nantikan sya’faatnya di akhirat nanti.

Rasa syukur dan terima kasih penulis haturkan yang setulus tulusnya kepada kedua orang tua yang saya hormati dan saya cintai Bapak Sulaiman Y. Dan Ibu Hasmawati C yang selama ini telah membantu saya dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Bapak Drs. Anwar, M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Fuad Guntara, M.Pd selaku pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan banyak terima kasih. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani M.Ag Selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengolah Pendidikan di IAIN Parepare dan memperhatikan kinerja kami dalam berkiprah di lembaga kemahasiswaan, demi Kemajuan IAIN Parepare
2. Ibu Zulfah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Dr. Ahdar , M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah banyak memberikan arahan selama penulis menempuh studi di

IAIN Parepare.

4. Bapak Drs. Abd Rahman K, M.Pd. dan ibu Hasmiah Herawaty, M.Pd. selaku penguji yang telah memberikan banyak masukan kepada penulis.
5. Bapak Abdurrahim, S.Pd.I.,MA selaku kepala MTs DDI Lero serta guru yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Bapak dan ibu dosen program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama di IAIN Parepare
7. Kepala perpustakaan dan jajaran perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam pencapaian refrensi skripsi ini.
8. Ucapan terima kasih kepada seluruh teman-teman mahasiswa seperjuangan Tadris IPS angkatan 2020.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini, penulis juga berharap semoga skripsi ini bernilai ibadah disisi-Nya dapat bermanfaat sebagai refrensi bacaan bagi orang lain, khususnya bagi mahasiswa IAIN Parepare.

*Aamin ya rabbal' alamin*

Parepare, 05 Maret 2024  
24 Syahban 1445 H

Penulis



Sunarti

NIM. 2020203887220035

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : Sunarti  
Nomor Induk Mahasiswa : 2020203887220035  
Tempat/Tgl Lahir : 10 Mei 2001  
Fakultas : Tarbiyah / Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Dampak pemanfaatan gadget dalam pembelajaran IPS bagi perkembangan sosial peserta didik: Studi kasus pada MTs DDI Lela Kab.Pinrang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar benar hasil karya sendiri dan jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikasi, tiruan plagiat atas keseluruhan skripsi, kecuali tulisan sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 05 Maret 2024

Penulis



Sunarti

NIM. 2020203887220035

## ABSTRAK

*Sunarti, Dampak pemanfaatan gadget dalam pembelajaran IPS bagi perkembangan sosial peserta didik: Studi kasus pada MTs DDI Lero Kab.Pinrang* (dibimbing oleh Anwar dan Fuad Guntara)

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pemanfaatan Gadget dalam pembelajaran IPS, untuk mendeskripsikan perkembangan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS terhadap penggunaan *Gadget* dan untuk mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang.

Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi, informan yang diwawancarai ialah guru IPS dan peserta didik serta teknik analisis data menggunakan data reduksi, data display dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Guru dan siswa memanfaatkan gadget dalam pembelajaran IPS dengan memperhatikan durasi penggunaan, konten yang disaksikan, interaksi dan keterbatasan pada penggunaan gadget. Guru menggunakan *gadget* sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran, sedangkan siswa mencari sumber belajar online, untuk digunakan dalam diskusi kelompok, dan memperluas akses informasi. Pemanfaatan gadget membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar. dan pencarian informasi, walaupun terdapat penurunan kemampuan empati dan adaptasi sosial. 3) Dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget pada perkembangan sosial peserta didik menunjukkan dampak positif termasuk peningkatan antusias belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Dampak negatif yang ditimbulkan adalah risiko akses yang tidak terkontrol ke konten yang tidak sesuai dengan proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran IPS, gadget, perkembangan sosial*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGANTAR.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Kegunaan Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Peneliti Terdahulu.....	7
B. Tinjauan Teoritis.....	8
C. Kerangka Pikir.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	27
B. Lokasi Penelitian .....	27
C. Fokus Penelitian .....	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Teknik Analisa Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	37
B. Pembahasan .....	57

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	67

DAFTAR PUSTAKA .....	I
----------------------	---

LAMPIRAN.....	IV
---------------	----

BIODATA PENULIS .....	XXXI
-----------------------	------



## DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.1	Indikator pengamatan	44
4.1	Hasil Pengamatan Peneliti	50
4.2	Hasil Pengamatan Peneliti	61
4.3	Hasil Pengamatan Peneliti	70



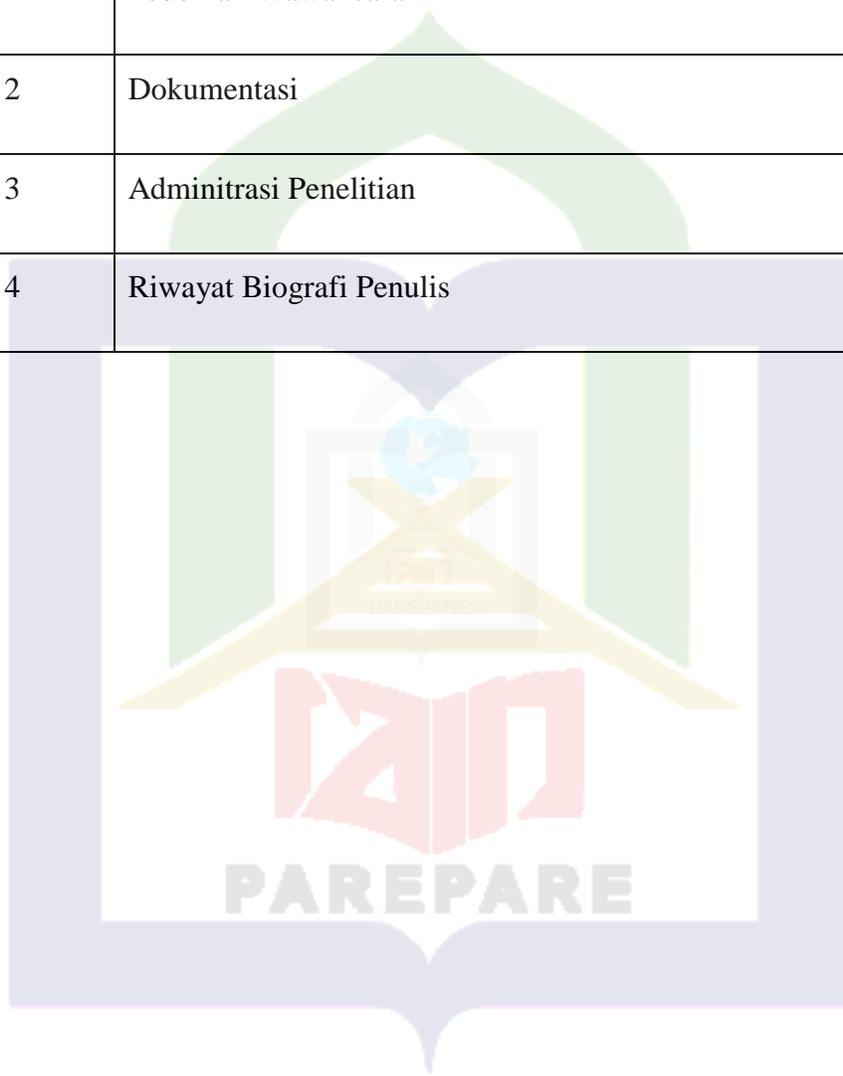
## DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Berfikir	25



## DAFTAR LAMPIRAN

No. Lamp	Lampiran Lampiran
1	Pedoman Wawancara
2	Dokumentasi
3	Adminitrasi Penelitian
4	Riwayat Biografi Penulis



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ďad	Ď	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	ki
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	we
ه	Ha	H	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
□	Fathah	A	a
□	Kasrah	I	i
□	Dammah	U	u

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...ي	Fathah dan ya	Ai	a dan u
...و	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

### C. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...أ...ي	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
...ى	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
...و	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

#### D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahatul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

#### E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

## F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

### 1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

### 2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ *ar-rajulu*
- الْقَلَمُ *al-qalamu*
- الشَّمْسُ *asy-syamsu*
- الْجَلَالُ *al-jalālu*

## G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ *ta'khuẓu*
- شَيْئٍ *syai'un*
- النَّوْءُ *an-nau'u*
- إِنَّ *inna*

## H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ / *Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/*  
*Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn*
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا / *Bismillāhi majrehā wa mursāhā*

## I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ / *Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/*  
*Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn*

- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ *Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm*

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ *Allaāhu gafūrun rahīm*  
 - اللهُ الْأُمُورُ جَمِيعًا *Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an*

## J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

### A. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

<i>swt.</i>	=	<i>subhānahu wata`ālā</i>
<i>saw.</i>	=	<i>Shallallahu `Alaihi wa Sallam`</i>
<i>a.s.</i>	=	<i>alaihi salam</i>
<i>H</i>	=	<i>Hijriah</i>
<i>M</i>	=	<i>Masehi</i>
<i>SM</i>	=	<i>Sebelum Masehi</i>
<i>l.</i>	=	<i>Lahir Tahun</i>
<i>w.</i>	=	<i>Wafat tahun</i>
<i>QS.../...:4</i>	=	<i>QS. al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/..., ayat 4</i>

*HR* = *Hadis Riwayat*

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam Bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al, : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan untuk karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahannya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam Bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah upaya pendidikan yang menekankan pada pemahaman beragam dimensi kehidupan sosial manusia.<sup>1</sup> Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menjelaskan fenomena sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Pembelajaran IPS memiliki peranan yang krusial dalam membentuk generasi yang mampu menghadapi tantangan global dengan bekal pemahaman yang komprehensif tentang dinamika sosial dan kemajuan teknologi.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki peran penting sebagai salah satu pondasi untuk pengembangan kemampuan sains dan teknologi. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPS membentuk pemahaman tentang hubungan manusia dengan lingkungan fisik, sosial, dan budaya seseorang.<sup>2</sup> Penjelasan tersebut memberikan gambaran bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu disiplin ilmu yang sangat penting.

Urgensi dari pembelajaran IPS menjadi dasar pengetahuan yang penting dalam memahami konteks sosial, ekonomi, politik, dan budaya dalam masyarakat. Tanpa pemahaman yang kuat tentang aspek-aspek ini, sulit bagi individu untuk mengembangkan inovasi atau teknologi yang dapat membantu memecahkan masalah

---

<sup>1</sup>Pangestu, *Konsep Dasar IPS* (Bandung: UPI Press, 2021)

<sup>2</sup>Raban, B. "International Encyclopedia of Education" (*International Encyclopedia of Education*, 75–80. doi:10.1016/B978-0-08-044894-7.01185-4, 2018)

sosial yang ada. Secara konsep maka dimana salah satu aspek yang sangat dibutuhkan oleh siswa dalam mempelajari pelajaran IPS ialah bagaimana siswa dapat berkonsentrasi dalam setiap proses pembelajaran yang mereka lakukan. Guru dan siswa perlu memahami dengan jelas tujuan pembelajaran apa yang akan dicapai. Penjelasan tersebut membantu siswa memiliki panduan tentang apa yang diharapkan dari siswa dan mengapa materi pelajaran itu penting sehingga siswa harus terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS juga di jelaskan dalam QS Al Mujadilah 58:11 bahwa.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ  
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila diminta kepada kamu memberi lapang dari tempat duduk kamu (untuk orang lain) maka lapangkanlah seboleholehnya supaya Allah melapangkan (segala halnya) untuk kamu. Dan apabila diminta kamu bangun maka bangunlah, supaya Allah meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antara kamu, dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan ugama (dari kalangan kamu) - beberapa derajat. Dan (ingatlah), Allah Maha Mendalam Pengetahuannya tentang apa yang kamu lakukan.<sup>3</sup>

Ayat di atas menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dan iman dalam mengangkat derajat manusia. Dalam konteks pembelajaran IPS, hal ini berarti bahwa dengan memiliki ilmu pengetahuan, siswa dapat mencapai derajat yang lebih tinggi dan lebih dihormati. Penjelasan tersebut juga memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan menguasai materi pelajaran

<sup>3</sup> Kementerian Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya*, (Jakarta : Lajnah, 2015)

dengan baik.

Relevansi dari proses pembelajaran secara khusus dengan pembelajaran IPS yang merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi respon pembelajaran peserta didik ialah penggunaan *Gadget*. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati bahwa penggunaan *Gadget* dapat memiliki dampak signifikan pada respon pembelajaran peserta didik dengan tingkat pengaruh hingga 97,7%. Saat ini, *Gadget* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari peserta didik, termasuk dalam konteks pendidikan. Disisi lain *gadget* juga dapat memberikan dampak negative bagi siswa. Penggunaan *Gadget* dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran, seperti akses ke sumber daya pendidikan online, aplikasi pembelajaran, dan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan *Gadget* juga memiliki potensi berupa dampak negatif.<sup>4</sup> Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar *Gadget* dapat mengganggu konsentrasi dan fokus siswa dalam kelas atau selama belajar mandiri. Selain itu, penggunaan *Gadget* yang berlebihan juga dapat menyebabkan gangguan tidur, kurangnya aktivitas fisik, dan ketergantungan terhadap teknologi, yang dapat mengganggu pembelajaran dan perkembangan sosial-emosional siswa.<sup>5</sup>

Penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran IPS memiliki dampak yang kompleks pada respon peserta didik terhadap mata pelajaran IPS dalam kelas. Pada sisi

---

<sup>4</sup>Dian Kurniawati, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Siswa". (*Faculty of Education of Pahlawan Tuanku Tambusai; Educatif Journal, 2020*)

<sup>5</sup>Efendi, F. "Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". (Online). <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-Gadget-terhadapperkembangan.html>

negatifnya *Gadget* bisa menjadi sumber yang mengganggu konsentrasi siswa dalam kelas dan mengurangi pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep IPS yang diajarkan. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar *Gadget* juga berpotensi menyebabkan isolasi sosial karena siswa lebih tertarik berinteraksi dengan perangkat daripada dengan teman sekelas yang dapat merespon perkembangan sosial siswa. Namun, di sisi lain *gadget* juga dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran IPS. Sebagaimana dikutip dalam artikel bahwa penggunaan gadget dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan jiwa bersosial siswa.<sup>6</sup>

Berdasarkan informasi awal dari guru IPS di MTs DDI Lero mengemukakan, bahwa saat guru menggunakan metode konvensional peserta didik cenderung kurang interaktif yang berdampak pada kurang optimalnya perkembangan sosial, diantaranya emosional, sosial moral, dan interaksi sosial. Salah satu contohnya yaitu seorang anak seperti kuran sopan santun terhadap orang tua sering berkata kasar, dan anak juga bisa terjadi karena anak melihat konten-konten yang kurang baik seperti anak menonton video youtube orang-orang yang menggunakan Bahasa yang agak kasar, menggunakan Bahasa yang kurang baik dan kotor yang kemudian di tiru anak. Setelah penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS terlihat perubahan sosial yang cenderung responsif terhadap penggunaan metode konvensional.<sup>7</sup>

Dari hasil pengamatan langsung di kelas saat pembelajaran IPS terlihat

---

<sup>6</sup> Putri, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini, PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai.

<sup>7</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 21 November 2023

penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak terhadap perkembangan sosial peserta didik, baik secara positif dari sisi kemampuan dalam berinteraksi dalam proses pembelajaran dan dalam menjangkau sumber belajar. Namun dari sisi negatif adanya akses yang dapat dilakukan dengan mudah oleh peserta didik diluar dari proses pembelajaran untuk tetap terhubung dengan teman-teman mereka melalui pesan teks, panggilan suara, atau media sosial yang tidak lagi secara langsung.<sup>8</sup> Berdasarkan seluruh penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan studi kasus pada Peserta didik : studi pada MTs DDI Lero dengan merumuskan judul penelitian yaitu “Dampak pemanfaatan gadget dalam pembelajaran IPS bagi perkembangan sosial peserta didik: Studi kasus pada MTs DDI Lero Kab.Pinrang”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan Gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang?
2. Bagaimana perkembangan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS terhadap penggunaan *Gadget* di MTs DDI Lero Kab Pinrang?
3. Bagaimana dampak pemanfaatan *Gadget* dalam pembelajaran IPS peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang?

---

<sup>8</sup> Al-Ayouby, M. H. “Dampak penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung)”. (Jurnal Guru Membangun. Volume No.26)

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti merumuskan tujuan pokok penelitian yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan Gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang.
2. Untuk mendeskripsikan perkembangan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS terhadap penggunaan *Gadget* di MTs DDI Lero Kab Pinrang.
3. Untuk mendeskripsikan dampak pemanfaatan *Gadget* dalam pembelajaran IPS peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang.

### D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang konstruktif terhadap Ilmu Pengetahuan sosial peserta didik dalam hal respon pembelajaran IPS terhadap perkembangan sosial peserta didik.

2. Secara praktis

Studi ini dapat dijadikan pijakan dan pertimbangan oleh para guru dalam mengajar, sehingga mampu memberikan kontribusi yang signifikan terkait dengan perkembangan sosial peserta didik.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Relevan Penelitian

Pada bagian ini, penulis memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini merujuk pada isu, konsep dan sasaran penelitian, beberapa penelitian tersebut dijelaskan seperti dibawah ini:

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nursafitri dengan judul “*Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional siswa di MTs Al- Ihsan Sukarame Bandar Lampung*”.<sup>1</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak dalam penggunaan *Gadget* dari 18 siswa yang menggunakan *Gadget* perkembangan sosial emosionalnya berkembang sesuai harapan 7 siswa , dan yang mulai berkembang setara dengan berkembang sesuai harapan ada 7 siswa. Sedangkan yang belum berkembang ada 4 siswa. Oleh sebab itu penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional siswa ada dampak positif nya maupun negatifnya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fika dengan judul “Implementasi Manajemen Pembelajaran di MTs Perguruan Diniyyah Putri Lampung”.<sup>2</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa Indikator yang penulis gunakan sudah dilaksanakan sehingga hal itu membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan efisien. Dalam kegiatan penutup sudah terlaksana dengan baik. Tenaga pendidik memberikan

---

<sup>1</sup>Nursafitri, “Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional siswa di MTs Al-Ihsan Sukarame Bandar Lampung”. (*Scholarly Journal of School*, , 2022)

<sup>2</sup>Fika, “Implementasi Manajemen Pembelajaran di MTs Perguruan Diniyyah Putri Lampung”. ( *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18–44. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>)

rangkuman atau kesimpulan, umpan balik serta memberikan tugas yang sifatnya memberikan pengayaan dan pendalaman. Dan untuk evaluasi/penilaian hasil pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, penilaian yang dilakukan sudah memenuhi indikator manajemen pembelajaran dari teori rusman maupun dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Cahaya Tanjung dengan judul *“Implementasi Manajemen Pembelajaran di MTs. Al-Ittihadiyah Kabupaten Deli Serdang”*.<sup>3</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perencanaan manajemen pembelajaran sekolah di MTs Al-Ittihadiyah Laut Dendang, yang memberikan keleluasaan dalam mengambil sekolah dan mengatur sekolah secara mandiri, sudah diterapkan 2) Strategi-strategi pelaksanaan manajemen berbasis sekolah di MTs Al-Ittihadiyah Laut Dendang, kepala madrasah beserta warga sekolah lainnya sebagai penggerak program-program yang telah terencana melaksanakan langkah-langkah tersebut ssecara sistematis 3)Penerapan manajemen berbasis sekolah di MTs Allttihadiyah Laut Dendang tidak terlepas dari faktor pendukung dan penghambat penerapannya.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu dari aspek objek lokasi penelitian, ketiga penelitian yang dilakukan pada MTs sekolah dan pembelajaran menjadi variabel yang sama diteliti. Perbedaan penelitian ini terletak

---

<sup>3</sup>Cahaya Tanjung, “Implementasi Manajemen Pembelajaran di MTs. Al-Ittihadiyah Kabupaten Deli Serdang”( Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022)

dari fokus kajian dimana penelitian terdahulu meneliti terkait dengan manajemen pembelajaran, serta dampak penggunaan *gadget* terhadap peserta didik.

## **B. Tinjauan Teori**

### **1. Konsep Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merujuk aktivitas belajar yang diberikan oleh seorang individu terhadap pengalaman pembelajaran yang mereka alami. Ini mencakup bagaimana seseorang memproses informasi, memahami konsep-konsep baru, dan bagaimana mereka pengajaran yang diberikan dalam konteks pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran respon yang di kembangkan siswa akan ditentukan oleh kemampuan guru dalam memberikan stimulasi yang diberikan siswa yang *slow learner* merupakan dampak dari kurangnya kemampuan guru sebagai stimulus.<sup>4</sup>

Menurut Cooter dalam Susanto, kegiatan belajar mengajar bagi siswa yang *slow respond* memiliki presentasi belajar yang rendah atau sedikit dibawah rata-rata dari anak pada umumnya ditandai dengan ketika di berikan soal yang menurutnya sulit siswa tersebut tidak bisa sama sekali karena IQ siswa *slow learner* dibawah rata-rata dibanding anak normal pada umumnya dan saat pembelajaran dikelas sangatlah berbeda dengan siswa reguler. Anak *slow learner* lebih diam dan tidak memperhatikan pembelajaran padahal terdapat guru pembimbing khusus (GPK)

---

<sup>4</sup> Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. (Jogjakarta, DIVA Press (Anggota IKAPI), 2019)

disebelahnya anak *slow learner* lebih memilih bermain sendiri dengan teman sebangunnya, kalau tidak memilih untuk menggambar sendiri dibangkunya.<sup>5</sup>

Teori pembelajaran anak *slow learner* tidak terlepas dari pembahasan, proses teori komunikasi, karena respon merupakan timbal balik dari apa yang dikomunikasikan terhadap orang-orang yang terlihat dalam proses komunikasi.

#### b. Indikator Pembelajaran

Terdapat beberapa indikator dari respon pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Kognitif, yaitu kemampuan yang berkaitan erat dengan pengetahuan keterampilan dan informasi seseorang mengenai sesuatu, respon akan timbul dengan sendirinya apabila ada perubahan terhadap apa yang dipahami.
2. Afektif, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan emosi, sikap dan menilai seseorang terhadap sesuatu yang ada disekitarnya. Respon ini akan timbul dengan sendirinya apabila ada perubahan yang disenanginya contohnya dengan barang yang disukai.
3. Konatif, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan perilaku nyata yang meliputi tindakan atau perbuatan.
4. Keterampilan, yaitu keahlian siswa *slow learner* yang berbeda dengan siswa reguler ialah keterampilan dalam hal menggambar.<sup>6</sup>

Secara garis besar anak lamban belajar *slow learning* adalah anak yang memiliki potensi intelktual sedikit dibawah normal tetapi belum termasuk anak

---

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta, Kencana Prenada Media Group. 2017)

<sup>6</sup> Indra Kusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2021)

tunagrahita. Anak *slow learner* memiliki ciri-ciri fisik normal tidak kelihatan kalau siswa tersebut termasuk anak ABK dari postur siswa.

### c. Faktor Mempengaruhi Pembelajaran

Pembelajaran seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kompleks. Faktor-faktor ini dapat berperan dalam bagaimana seseorang memproses, memahami, materi pembelajaran. Berikut adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran:

#### 1. Gaya Belajar

Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa orang lebih suka belajar melalui pendekatan visual, sementara yang lain lebih suka belajar dengan mendengar atau melakukan. Kesesuaian metode pembelajaran dengan gaya belajar individu dapat memengaruhi sejauh mana mereka memahami pembelajaran.

#### 2. Motivasi

Motivasi sangat penting dalam proses pembelajaran. Individu yang sangat termotivasi cenderung lebih fokus dan berusaha keras untuk memahami materi pembelajaran. Motivasi dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk minat pribadi, tujuan akademik, dan dorongan internal.

#### 3. Pengalaman Pendidikan Sebelumnya

Latar belakang pendidikan seseorang dapat memengaruhi sejauh mana mereka dapat memahami materi pembelajaran yang baru. Orang dengan pengetahuan

atau pengalaman sebelumnya yang relevan mungkin lebih cepat memahami konsep baru.

#### 4. Tingkat Kematangan Kognitif

Tingkat kematangan kognitif seseorang juga memainkan peran. Individu yang lebih matang secara kognitif mungkin lebih mampu menghadapi materi yang lebih kompleks dan abstrak.

#### 5. Kondisi Lingkungan

Lingkungan fisik dan sosial di mana pembelajaran terjadi dapat mempengaruhi pembelajaran. Kondisi yang nyaman, minim gangguan, dan mendukung dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi dan merespons pembelajaran dengan baik.<sup>7</sup>

Penting untuk diingat bahwa faktor-faktor ini sering kali saling terkait dan kompleks. Pembelajaran individu adalah hasil dari interaksi antara berbagai faktor ini, dan pendekatan yang efektif dalam mengelola respons pembelajaran dapat melibatkan pertimbangan dan penyesuaian terhadap berbagai faktor tersebut

## 2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

### a. Pengertian Pembelajaran IPS

IPS di sekolah merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang menduduki konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologis, serta kebermaknaannya bagi siswa dalam kehidupannya,

---

<sup>7</sup> Hamid Darmadi, *Kemampuan Dasar Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2021)

mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang sering kali berkembang secara tidak terduga, atau membekali dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikannya yang lebih tinggi.<sup>8</sup>

Untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah pendidikan IPS merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila menurut Somantri dalam Rudy Gunawan. Sedangkan Djahiri dan Ma'mun dalam Rudy Gunawan menyatakan IPS atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan “konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktispedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa”.<sup>9</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau study sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang

---

<sup>8</sup> Firmansyah, Herlan. *Ilmu Pengetahuan Sosial 2 untuk SMP/MTsn Kelas VIII*. (Jakarta: Pusat Perbukuan.2020)

<sup>9</sup> Kosasih, Djahiri A. *Pengajaran Studi Sosial IPS*. (Bandung: LPPP IPS IKIP)

diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.<sup>10</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan kehidupan social yang mencakup seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi dari berbagai ilmuilmu sosial yang materi dan tujuannya disederhanakan agar mudah dipahami untuk kepentingan pengajaran di sekolah.

#### b. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut menurut Rudi Gunawan:

##### 1) Manusia

Manusia adalah subjek utama dalam studi ilmu pengetahuan sosial (IPS). Ini mencakup pemahaman tentang karakteristik fisik, psikologis, dan sosial manusia. Dalam aspek fisik, IPS mempelajari berbagai aspek fisik manusia, seperti anatomi, fisiologi, dan perkembangan fisik dari bayi hingga dewasa. Selain itu, IPS juga menggali aspek psikologis manusia, termasuk perkembangan kognitif, emosional, dan sosial. Selain itu, IPS memperhatikan bagaimana manusia berfungsi sebagai anggota masyarakat dengan perannya dalam keluarga, masyarakat, dan dunia secara lebih luas.

---

<sup>10</sup> Trianto, *Model Pembelajaran terpadu dalam Teori dan Praktek*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2018)

## 2) Tempat Tinggal (Geografis)

Tempat adalah elemen penting dalam pemahaman IPS karena manusia adalah makhluk yang sangat terkait dengan lingkungan di sekitarnya. Ini melibatkan pemahaman tentang lokasi geografis di mana manusia tinggal dan bekerja, serta dampak geografis terhadap budaya, ekonomi, dan kehidupan sehari-hari. IPS juga mengeksplorasi jenis-jenis pemukiman manusia, mulai dari perkotaan hingga pedesaan, dan bagaimana pemukiman ini berkembang seiring waktu

## 3) Lingkungan

Lingkungan adalah bagian integral dalam studi IPS karena interaksi manusia dengan lingkungan memiliki dampak signifikan pada keberlanjutan bumi. Ini mencakup pemahaman tentang lingkungan fisik di sekitar manusia, termasuk tanah, air, udara, dan makhluk hidup lainnya. IPS juga memeriksa dampak interaksi manusia terhadap lingkungan, termasuk masalah lingkungan seperti polusi, perubahan iklim, dan upaya konservasi alam.<sup>11</sup>

### c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.

---

<sup>11</sup> Firmansyah, Herlan. *Ilmu Pengetahuan Sosial 2 untuk SMP/MTsn Kelas VIII*. (Jakarta: Pusat Perbukuan.2020)

- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
  - 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
  - 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
  - 5) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.<sup>12</sup>
- d. Metode Pembelajaran IPS

Metode pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPS adalah metode pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Metode ini digunakan setiap pembelajaran IPS bahkan setiap hari. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan anak tidak

---

<sup>12</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019)

tertarik pada pembelajaran yang diberikan guru, akibatnya tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai.

Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran ekspositori, yaitu metode pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai pelajaran secara optimal. Prosedur dari pembelajaran ekspositori ini adalah:

- 1) Preparasi: Guru Menyampaikan bahan selengkapnya secara sistematis dan rapi.
- 2) Apresiasi: Guru bertanya atau memberikan uraian singkat untuk mengarahkan perhatian anak didik kepada materi yang akan diajarkan.
- 3) Presentasi: Guru menyajikan bahan dengan cara memberikan ceramah atau menyuruh siswa membaca bahan yang telah disiapkan dari buku teks tertentu atau yang ditulis guru sendiri.
- 4) Resitasi: Guru bertanya dan siswa menjawab sesuai dengan bahan yang dipelajari.<sup>13</sup>

Metode ceramah adalah metode yang menekankan pada pemberian informasi dari guru ke siswa. Penggunaan metode ini secara terus menerus akan berakibat pada komunikasi satu arah yaitu dari guru ke siswa saja, pembelajaran

---

<sup>13</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019)

berpusat pada guru, dan siswa tidak diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya dan berpikir kreatif.

### **3. Perkembangan Sosial**

#### **a. Pengertian Perkembangan Sosial**

Perkembangan sosial adalah sebuah proses interaksi yang dibangun oleh seseorang dengan orang lain. Setiap kehidupan di dunia ini tergantung pada kemampuan beradaptasi terhadap lingkungannya dalam arti luas. Akan tetapi, berbeda dengan kehidupan lainnya, manusia membina hubungan dengan lingkungannya secara aktif. Manusia tidak sekedar mengandalkan hidup mereka pada kemurahan lingkungan hidupnya seperti ketika Adam dan Hawa hidup di Taman Firdaus. Dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia mengelola lingkungan dan mengolah sumber daya secara aktif sesuai dengan seleranya. Karena itulah manusia mengembangkan kebiasaan yang melembaga dalam struktur sosial dan kebudayaan mereka.<sup>14</sup>

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi. Manusia meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi serta bekerja sama. Pada awalnya, manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam artian belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya.

---

<sup>14</sup> Firmansyah, Herlan. *Ilmu Pengetahuan Sosial 2 untuk SMP/MTsn Kelas VIII*.(Jakarta: Pusat Perbukuan.2020)

Perkembangan sosial merupakan Pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.<sup>15</sup>

b. Karakteristik Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi. Meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama. Menurut Plato dalam Djahiri bahwa secara potensial manusia dilahirkan sebagai makhluk social (*zoon politicon*). Sebagaimana dinyatakan bahwa perkembangan sosial sebagai pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri.<sup>16</sup>

1) Keterampilan sosial

Kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial, keterampilan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak dikelompok bermainnya; kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satunya yang paling sesuai.

---

<sup>15</sup>Aisyah. *Perkembangan Sosial Emosional dan Kepribadian*. (Jakarta: Universitas Terbuka.2021)

<sup>16</sup>Kosasih, Djahiri A. *Pengajaran Studi Sosial IPS*. (Bandung: LPPP IPS IKIP.2018)

## 2) Kemampuan Interaksi

Kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara social maupun nilai-nilai dandisaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain. Pengertian lain mengenai keterampilan sosial dapat dilihat juga dari pendapat. Libet dan Lewinsohn yang menyatakan bahwa Keterampilan sosial (*Social Skill*) adalah kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negative olehlingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan punishment olehlingkungan.<sup>17</sup>

Perkembangan sosial pada anak adalah proses di mana anak membangun keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam berbagai konteks sosial. Perkembangan sosial ini sangat penting karena membentuk dasar bagi hubungan sosial anak, kemampuan mereka untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami dunia sosial di sekitar mereka. Sejak lahir, anak mulai berinteraksi dengan orang tua dan anggota keluarga terdekat. Ini adalah hubungan awal yang sangat penting dalam membentuk kepercayaan, ikatan emosional, dan keterampilan sosial awal anak.

Perkembangan sosial pada anak adalah tahap kritis dalam kehidupan mereka di mana mereka membangun keterampilan dan pemahaman yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain. Sejak lahir, anak-anak

---

<sup>17</sup> Kosasih, Djahiri A. *Pengajaran Studi Sosial IPS*. (Bandung: LPPP IPS IKIP.2018)

mulai membentuk hubungan awal dengan orang tua dan keluarga, yang membantu mereka mengembangkan dasar kepercayaan dan ikatan emosional. Seiring dengan pertumbuhan, mereka terlibat dalam bermain dengan teman sebaya, memahami norma-norma sosial, dan mengembangkan keterampilan komunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Ini adalah masa di mana anak-anak mulai memahami konsep seperti empati dan keterlibatan sosial.

c. Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial seseorang dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang kompleks, baik dari lingkungan fisik dan sosial, maupun faktor internal individu. Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial:

1) Lingkungan Keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama dan paling penting dalam perkembangan sosial. Interaksi dengan orang tua, saudara, dan anggota keluarga lainnya membentuk dasar untuk kemampuan anak berinteraksi, memahami norma sosial, dan mengembangkan keterampilan sosial awal.

<sup>18</sup>Pola komunikasi, nilai-nilai keluarga, dan dukungan emosional dari orang tua sangat memengaruhi perkembangan sosial anak.

2) Lingkungan Sekolah

Sekolah adalah tempat di mana anak-anak menghabiskan banyak waktunya dan berinteraksi dengan teman sebaya serta guru. Pengalaman di

---

<sup>18</sup>Desmita. *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020)

sekolah dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam berinteraksi, memahami tata tertib sosial, dan mengembangkan keterampilan sosial yang lebih kompleks. Pola interaksi di sekolah dan gaya pengajaran guru juga memiliki dampak pada perkembangan sosial.

3) Temperamen dan Karakteristik Pribadi

Karakteristik pribadi anak, seperti temperamen, kepribadian, dan minat, dapat memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak dengan temperamen yang berbeda mungkin menghadapi tantangan atau keuntungan dalam interaksi sosial mereka.

4) Pengalaman Sosial

Pengalaman langsung dalam berinteraksi dengan orang lain, termasuk teman sebaya, saudara, dan rekan kerja, memainkan peran penting dalam perkembangan sosial. Pengalaman positif dan negatif dalam hubungan sosial dapat membentuk pemahaman dan respons anak terhadap situasi sosial yang berbeda.

5) Budaya dan Nilai-Nilai Sosial

Budaya tempat anak dibesarkan juga memiliki dampak besar pada perkembangan sosial mereka. Nilai-nilai sosial, norma, dan tata tertib yang berlaku dalam budaya tertentu akan mempengaruhi cara anak berinteraksi dan berperilaku dalam masyarakat.

## 6) Teknologi dan Media Sosial

Penggunaan teknologi modern dan media sosial juga memengaruhi perkembangan sosial anak. Anak-anak yang terlalu terpapar pada *Gadget* dan media sosial dapat menghadapi tantangan dalam berinteraksi secara langsung dan mengembangkan keterampilan sosial.<sup>19</sup>

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa perkembangan sosial adalah proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berinteraksi. Faktor-faktor ini bekerja bersama-sama untuk membentuk kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain dan beradaptasi dalam berbagai konteks sosial.

### d. Jenis Jenis Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial pada anak melibatkan berbagai aspek yang membentuk kemampuan mereka untuk berinteraksi dan beradaptasi dalam masyarakat. Beberapa jenis perkembangan sosial pada anak termasuk:

#### 1. Perkembangan Emosional

Perkembangan emosional mencakup pemahaman dan pengelolaan emosi anak. Ini melibatkan kemampuan mereka untuk mengenali dan mengekspresikan emosi dengan tepat, serta memahami emosi orang lain. Anak yang memiliki perkembangan emosional yang baik cenderung lebih mampu menangani stres, konflik, dan membangun hubungan yang sehat.

---

<sup>19</sup>Rachmawati. *Metode Pengembangan sosial emosionai*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018)

## 2. Perkembangan Sosial Moral

Perkembangan ini berkaitan dengan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral, etika, dan norma-norma sosial. Anak belajar membedakan antara benar dan salah, serta mengembangkan rasa empati dan tanggung jawab terhadap orang lain.

## 3. Perkembangan Interaksi Sosial

Perkembangan selanjutnya yaitu berkaitan dengan interaksi sosial. Ini mencakup kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, baik sebaya maupun dengan orang dewasa. Anak belajar berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan efektif. Interaksi sosial ini membentuk dasar kemampuan mereka untuk membentuk hubungan yang sehat dan membangun koneksi sosial.<sup>20</sup>

### e. Indikator Perkembangan Sosial

Indikator perkembangan sosial adalah tanda-tanda atau parameter yang digunakan untuk mengukur atau mengevaluasi perkembangan kemampuan sosial individu. Indikator ini membantu kita memahami sejauh mana seseorang telah mencapai tahap perkembangan sosial yang diharapkan. Berikut adalah beberapa indikator penting perkembangan sosial:

---

<sup>20</sup> Elan. "Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar" (*Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 372-379.2018)

### 1) Interaksi Sosial

Kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain adalah indikator utama perkembangan sosial. Ini mencakup kemampuan berbicara, mendengarkan, mengungkapkan perasaan, dan memahami ekspresi nonverbal seperti bahasa tubuh dan ekspresi wajah.

### 2) Kemampuan Empati

Empati adalah kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain. Kemampuan ini mengindikasikan tingkat kedewasaan emosional dan sosial.

### 3) Kemampuan Beradaptasi

Kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai situasi sosial dan menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial adalah indikator lain perkembangan sosial. Ini mencerminkan kematangan sosial seseorang.

### 4) Partisipasi dalam Aktivitas Sosial

Aktivitas sosial seperti keterlibatan dalam organisasi, kegiatan sukarela, atau kegiatan komunitas juga dapat menjadi indikator perkembangan sosial. Partisipasi dalam aktivitas semacam itu menunjukkan kemampuan untuk berkontribusi pada masyarakat dan membangun hubungan sosial yang sehat.<sup>21</sup>

Perkembangan sosial adalah aspek penting dalam kehidupan individu yang melibatkan berbagai kemampuan dan keterampilan dalam berinteraksi dengan orang lain dan dalam konteks masyarakat.

---

<sup>21</sup>Rachmawati. *Metode Pengembangan sosial emosional*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018)

#### 4. Penggunaan *Gadget* dalam Pembelajaran

##### a. Pengertian *Gadget*

Teknologi yang semakin berkembang memberikan banyak kemudahan pada manusia untuk melakukan banyak hal. Salah satu hasil dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ialah *Gadget*. *Gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya *smartphone*, *iphone*, komputer dan *tab*. *Smartphone* menjadi salah satu jenis *Gadget* yang banyak digunakan oleh orang-orang, hampir setiap rumah memiliki *smartphone*.<sup>22</sup>

*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara *computer portable* seperti *notebook* dan internet). Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkamuikasi satu dengan yang lainya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *Gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainya. *Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Pada dasarnya, *Gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup>Anggraeni, S. "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. " (*Faletahan Health Journal*, vol 6 no.2 )

<sup>23</sup>M. Hafiz , *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana, 2017)

*Gadget* menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh banyak orang baik orang dewasa atau anak-anak karena kecanggihannya. Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada *Gadget* bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiampkannya dengan cara memberikan *Gadget* pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi. Kebanyakan orang tua juga memberikan *Gadget* pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah. Penggunaan *Gadget* pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasan screen time atau durasi untuk melihat layar digital (*Gadget*, *televise*, dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun. Lanca dan Saw menyatakan bahwa anak usia 1-6 tahun tidak boleh lebih dari satu jam.<sup>24</sup>

b. Fungsi *Gadget*

*Gadget* memiliki fungsi penting agar memudahkan segala pekerjaan kita.

Adapun beberapa fungsi *Gadget* sebagai berikut:

- 1) Media komunikasi. Fungsi ini memungkinkan pengguna *Gadget* berkomunikasi tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

---

<sup>24</sup>Lanca & Saw, "The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Ophthalmic and Physiological Optics*. "(Journal : vol 2 . 2020)

- 2) Akses informasi. *Gadget* yang pada umumnya memberikan suatu layanan komunikasi juga memiliki fungsi untuk memberikan informasi yang terdapat di internet.
- 3) Media hiburan. Beberapa *Gadget* didesain khusus untuk demi hiburan. Hal ini bisa kita lihat munculnya beberapa *Gadget* yang berbasis game bagi anak-anak.
- 4) Gaya hidup. *Gadget* telah menjadi bagian terpenting bagi kehidupan manusia, boleh dikatakan ketika memiliki *Gadget* maka seseorang merasa dipengaruhi gaya hidup mereka.<sup>25</sup>

c. Indikator Penggunaan Gadget dalam pembelajaran

1) Durasi Penggunaan

Indikator ini mengukur berapa lama seseorang menggunakan *Gadget* dalam satu periode waktu tertentu, seperti sehari atau seminggu. Durasi penggunaan yang berlebihan, terutama jika menyebabkan pengorbanan terhadap aktivitas lain yang penting, seperti tidur, pekerjaan, atau interaksi sosial, dapat menjadi tanda penggunaan yang tidak sehat. Durasi penggunaan yang berlebihan bisa menjadi tanda bahwa seseorang terlalu fokus pada *Gadget* dan mengorbankan aktivitas lain yang penting. Durasi yang berlebihan juga dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental, terutama jika mengganggu waktu istirahat dan tidur yang cukup.

---

<sup>25</sup>Eka Anggreini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Jakarta: Serayu Publishing, 2019)

## 2) Konten yang Disaksikan

Indikator ini memeriksa jenis konten yang dikonsumsi oleh pengguna *Gadget*. Ini mencakup apakah mereka lebih cenderung menonton konten pendidikan, berita, atau konten yang bersifat hiburan dan mungkin tidak mendidik. Konten yang tidak sesuai atau merugikan, seperti konten kekerasan, pornografi, atau penggunaan yang tidak sehat dapat menjadi perhatian khusus. Jenis konten yang dikonsumsi sangat penting. Pengguna *Gadget* yang lebih memilih konten pendidikan atau berita yang mendidik biasanya lebih produktif dalam pembelajaran daripada mereka yang hanya menghabiskan waktu untuk konten hiburan. Penting untuk memastikan bahwa konten yang dikonsumsi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## 3) Interaksi

Indikator interaksi mengukur sejauh mana pengguna *Gadget* berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan nyata dibandingkan dengan interaksi yang terjadi melalui *Gadget*. Jika seseorang lebih banyak berkomunikasi dengan teman, keluarga, atau rekan kerja melalui pesan teks, media sosial, atau aplikasi perpesanan daripada berinteraksi langsung, hal ini bisa mengindikasikan gangguan dalam hubungan sosial. Indikator ini menggarisbawahi pentingnya interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Jika seseorang lebih banyak berkomunikasi melalui *Gadget* daripada berinteraksi langsung dengan orang lain, hal ini dapat mengindikasikan

gangguan dalam hubungan sosial. Interaksi langsung penting untuk pengembangan keterampilan sosial dan empati.

#### 4) Ketergantungan

Indikator ketergantungan mengukur sejauh mana seseorang bergantung pada *Gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Tanda-tanda ketergantungan mungkin termasuk ketidakmampuan untuk menjauhkan diri dari perangkat, perasaan gelisah jika perangkat tidak tersedia, atau penggunaan *Gadget* yang mengganggu aktivitas penting lainnya. Ketergantungan terhadap *Gadget* dapat memiliki dampak negatif pada kesejahteraan fisik dan mental seseorang. Ketergantungan pada *Gadget* adalah masalah serius. Jika seseorang tidak dapat menjauhkan diri dari perangkat, merasa gelisah jika perangkat tidak tersedia, atau menggunakan *Gadget* dengan cara yang mengganggu aktivitas penting lainnya, itu bisa menjadi tanda ketergantungan. Ketergantungan semacam ini dapat berdampak negatif pada kesejahteraan fisik dan mental, serta mengganggu proses pembelajaran.<sup>26</sup>

#### d. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Penggunaan gadget pada anak-anak dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial mereka. Salah satu dampaknya adalah melalui kemampuan berkomunikasi. Gadget memungkinkan anak-anak untuk terhubung dengan teman-teman mereka melalui aplikasi pesan atau media sosial. Interaksi ini

---

<sup>26</sup> Eka Anggreini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Jakarta: Serayu Publishing, 2019)

dapat membantu mereka membangun keterampilan sosial, seperti berbagi pengalaman, berkomunikasi secara efektif, dan memahami dinamika sosial. Selain itu, melalui aplikasi pembelajaran atau permainan yang mendukung kerjasama, anak-anak dapat belajar bekerja sama dalam kelompok atau tim. Hal ini dapat memperkuat keterampilan sosial mereka, seperti saling mendukung, berbagi ide, dan menyelesaikan masalah bersama-sama. Gadget juga dapat menjadi sarana untuk mengenal budaya dan teman-teman dari berbagai latar belakang, membuka wawasan sosial anak-anak terhadap keberagaman.

Penggunaan gadget dengan konten yang mendidik juga dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang nilai-nilai sosial dan moral. Mereka dapat mengakses informasi yang mendukung perkembangan karakter, seperti kejujuran, kerjasama, dan empati. Dengan demikian, gadget dapat menjadi alat yang mendukung pembentukan kepribadian sosial anak-anak.

e. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Penggunaan gadget pada anak-anak juga dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial mereka. Salah satu dampak negatifnya adalah potensi isolasi sosial. Anak-anak yang terlalu banyak waktu dihabiskan di depan layar gadget cenderung kurang terlibat dalam aktivitas sosial di dunia nyata. Ini dapat mengakibatkan keterbatasan interaksi sosial, kurangnya keterampilan komunikasi langsung, dan kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal di masyarakat.

*Gadget* juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, *Gadget* bisa memberikan efek negatif terhadap motorik, kognitif, sosial emosional anak. Warisya mengungkapkan bahwa *Gadget* memiliki hal negatif seperti maraknya penipuan di media massa kemudian banyaknya anak yang mengalami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan.<sup>27</sup> *Gadget* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi.

1) Terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak.

Kemampuan bicara berkaitan dengan kemampuan verbal untuk berkomunikasi dengan manusia sedangkan bahasa berkaitan dengan seluruh sistem komunikasi yang diucapkan secara verbal atau tulisan. Anak yang mengalami gangguan keterlambatan berbahasa mungkin hanya akan mampu menyambungkan satu dua kata saja, anak dengan keterlambatan bicara dapat menggunakan kata-kata atau frasa tetapi sulit untuk dimengerti, anak akan belajar berbicara dan berbahasa ketika berinteraksi dengan oranglain akan tetapi karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar *Gadget* mereka menjadi jarang berinteraksi dengan oranglain berakibat pada kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak.

---

<sup>27</sup>Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar." (*Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* : vol 3 no.4 2019)

## 2) Masalah belajar anak

Anak usia dini lebih cepat dalam menerima dan menyerap hal-hal baru. Jika mereka terlalu lama menghabiskan waktu dengan *Gadget*, waktu untuk berinteraksi dan belajar dengan orang tuanya terbatas padahal mereka butuh untuk berinteraksi dengan orang tua agar dapat mengetahui banyak kalimat baru dan belajar banyak hal dari lingkungannya. *Gadget* juga bisa membuat anak menjadi malas untuk belajar.

## 3) Gangguan pemusatan atau yang lebih dikenal dengan ADHD (*Attention Deficit/Hyperactivity Disorder*).

Penggunaan *Gadget* tanpa adanya kontrol dari orang tua dengan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak seperti sulit untuk fokus, gangguan perilaku, mudah gelisah dan perubahan perilaku ini menyebabkan anak sulit untuk belajar.<sup>28</sup> Anak-anak yang telah ketagihan untuk bermain *Gadget* kita dapat lihat bahwa mereka menjadi mudah gelisah, mudah marah apalagi saat merasa terganggu saat bermain *Gadget* atau tidak diijinkan untuk menggunakan *Gadget*.

## 4) Dampak negatif terhadap karakter

Penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap anak seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tua sering berkata

---

<sup>28</sup>Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. Gaster. " (2018)

kasar, dampak negatif terhadap karakter anak bisa juga terjadi karena anak melihat konten-konten yang kurang baik seperti anak yang menonton video youtube orang-orang yang menggunakan bahasa yang agak kasar, menggunakan bahasa yang kurang baik dan kotor yang kemudian ditiru anak, maka kita dapat melihat bahwa orang tua tidak bisa membiarkan anak dengan bebasnya menggunakan *Gadget* karena dikhawatirkan melihat konten-konten yang yang dapat merusak karakter anak dan dapat terbawa di kehidupan nyata sampai anak dewasa nanti.

#### 5) Depresi

Dampak negatif yang paling menakutkan dari penggunaan *Gadget* terhadap mental dan psikologis anak, yang bisa menyebabkan depresi. Penggunaan *Gadget* yang sering berlebihan atau sudah kecanduan dapat mengakibatkan penggunaannya sering merasa cemas apabila tidak ada *Gadget* dan mengakibatkan depresi pada penggunanya. Orang tua harus paham akan besarnya dampak negatif penggunaan *Gadget* yang dengan tidak adanya kontrol dari orang tua. Kesadaran orang tua akan pentingnya peran orang tua dapat membantu untuk mencegah timbulnya dampak negatif dan penggunaan *Gadget* oleh anak-anak. Meskipun banyak manfaat dari *Gadget* tetapi untuk anak usia dini *Gadget* masih tidak terlalu dibutuhkan, akan lebih baik jika anak bisa belajar dan bermain langsung dilingkungannya dari pada di depan *Gadget* .

Menggunakan *Gadget* yang berlebihan mengakibatkan anak menjadi ketergantungan dan menjadi kebiasaan anak setiap harinya.<sup>29</sup>

f. Ciri-Ciri Anak Kecanduan *Gadget*

Kecanduan *Gadget* merupakan perilaku yang maladaptive dengan ciri penggunaan *Gadget* berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari.<sup>30</sup> Bukan hanya orang dewasa yang dapat mengalami kecanduan *Gadget* akan tetapi, anak-anak juga bisa mengalaminya ditambah lagi anak-anak masih belum dapat mengontrol keinginannya untuk bermain *Gadget*, anak-anak belum cukup mengerti jika penggunaan *Gadget* yang berlebihan memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuhnya.

Ketergantungan *Gadget* pada anak-anak bisa terjadi akibat anak kurang dampingan dan control orang tua dalam penggunaan *Gadget*, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain *Gadget* sampai tidak disadari anak menjadi kecanduan *Gadget*. Young Sunita dan Mayasi menyatakan bahwa ciri-ciri anak yang mengalami kecanduan *Gadget* sebagai berikut.

- 1) Waktu bermain anak lebih banyak digunakan untuk bermain *Gadget*.
- 2) Tidak peduli dengan kebutuhan hidup lainnya yaitu menjadi malas makan dan mandi karena bermain *Gadget*.

---

<sup>29</sup>Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. "Perbedaan Kecenderungan Adiksi *Gadget* Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*. " (2021)

<sup>30</sup>Chasanah, A. M., & Kilis, G. " Adolescents' *Gadget* Addiction and Family Functioning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. " (2018)

3) Anak mengabaikan teguran dari orang disekitarnya. Kecanduan pada anak usia dini tidak dapat dihindari jika orang tua tidak mampu untuk mengontrol dan membimbing anak dalam menggunakan *Gadget* .

Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *Gadget* nya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *Gadget* nya walaupun hingga mengganggu jam tidurnya.<sup>31</sup>

### C. Kerangka Konseptual

#### 1. Pemanfaatan Gadget

Teknologi yang semakin berkembang memberikan banyak kemudahan pada manusia, termasuk dalam bentuk gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus, seperti *smartphone*, *iPhone*, komputer, dan tablet. *Smartphone* adalah salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan, hampir setiap rumah memilikinya. Gadget memudahkan interaksi sosial dan komunikasi, memungkinkan seseorang berkomunikasi tanpa batasan ruang dan waktu. Selain komunikasi, gadget juga berfungsi sebagai media untuk mengakses informasi, hiburan, dan gaya hidup. Anak-anak sering kali dikenalkan pada gadget oleh orang tua mereka, bahkan sebelum mereka bisa berbicara atau membaca. Namun, penggunaan gadget pada anak-anak harus dibatasi untuk menghindari dampak negatif pada perkembangan mereka. WHO merekomendasikan batasan *screen time* untuk anak-anak di bawah 5 tahun, yaitu tidak lebih dari satu jam per hari untuk anak usia 1-6 tahun.

---

<sup>31</sup>Bintoro, Y. C. "Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara ". (Universitas Negeri Semarang, 2019)

Indikator penggunaan gadget dalam pembelajaran mencakup:

a. Durasi Penggunaan

Mengukur berapa lama seseorang menggunakan gadget, dengan durasi berlebihan dapat menandakan penggunaan tidak sehat.

b. Konten yang Disaksikan

Memeriksa jenis konten yang dikonsumsi, dengan fokus pada konten pendidikan atau yang mendidik.

c. Interaksi

Mengukur sejauh mana pengguna berinteraksi dalam kehidupan nyata dibandingkan dengan melalui gadget.

d. Ketergantungan

Mengukur sejauh mana seseorang bergantung pada gadget, dengan tanda-tanda ketergantungan termasuk ketidakmampuan untuk menjauh dari perangkat dan perasaan gelisah jika perangkat tidak tersedia.

Penggunaan gadget membawa banyak manfaat, tetapi perlu diatur dan dibatasi, terutama untuk anak-anak, agar tidak mengganggu perkembangan sosial dan kesehatan mental mereka.

2. Pembelajaran IPS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu upaya pendidikan yang menekankan pada pemahaman beragam dimensi kehidupan sosial manusia. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menjelaskan fenomena sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan

mampu mengembangkan wawasan yang luas tentang dinamika sosial serta peran mereka sebagai anggota masyarakat.

Pembelajaran IPS memiliki peran penting sebagai salah satu fondasi untuk pengembangan kemampuan sains dan teknologi. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran IPS yang membentuk pemahaman tentang hubungan manusia dengan lingkungan fisik, sosial, dan budaya seseorang. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tentang teori dan konsep, tetapi juga mengenai penerapan praktis dari pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah sebuah proses di mana seseorang membangun interaksi dengan orang lain. Setiap kehidupan di dunia ini bergantung pada kemampuan beradaptasi terhadap lingkungannya dalam arti luas. Namun, berbeda dengan kehidupan lainnya, manusia secara aktif membina hubungan dengan lingkungannya. Manusia tidak hanya mengandalkan kemurahan lingkungan hidupnya seperti ketika Adam dan Hawa hidup di Taman Firdaus. Dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia mengelola lingkungan dan mengolah sumber daya secara aktif sesuai dengan seleranya. Manusia mengembangkan kebiasaan yang melembaga dalam struktur sosial dan kebudayaan mereka.

Perkembangan sosial juga merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, yang bisa diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi. Manusia meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi serta bekerja sama. Pada awalnya, manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam artian belum memiliki kemampuan

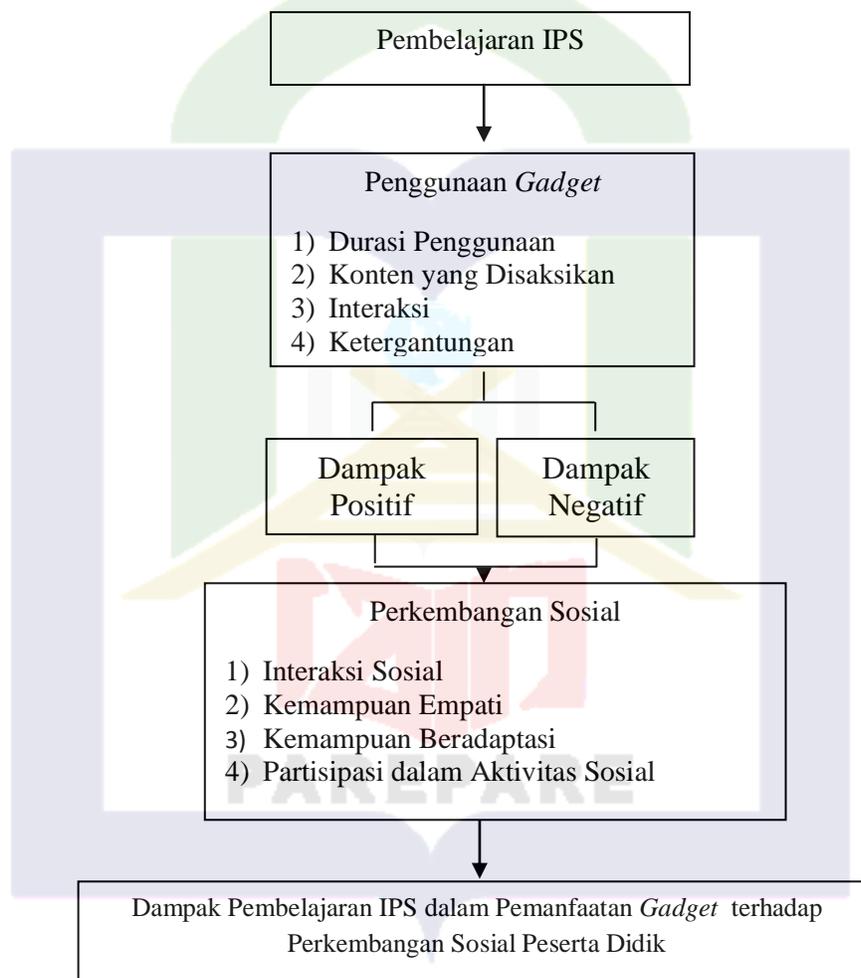
berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya.

Indikator perkembangan sosial adalah tanda-tanda atau parameter yang digunakan untuk mengukur atau mengevaluasi perkembangan kemampuan sosial individu. Indikator ini membantu kita memahami sejauh mana seseorang telah mencapai tahap perkembangan sosial yang diharapkan. Berikut adalah beberapa indikator penting perkembangan sosial interaksi sosial, kemampuan empati, kemampuan beradaptasi, partisipasi dalam aktivitas sosial.



#### D. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting.<sup>32</sup> Untuk memudahkan penelitian ini penulis membuat skema kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

<sup>32</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods) (alfabeta : bandung 2012), h.93

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Untuk mengerti seperti apa gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta/narasumber penelitian atau partisipasi dengan mengajukan pertanyaan umum dan agak luas. Penelitian kualitatif digunakan karena sesuai dengan konsep penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan dampak respon pembelajaran IPS terhadap *Gadget* bagi perkembangan sosial peserta didik.

Jenis penelitian yang dilakukan ialah jenis penelitian studi kasus yaitu penelitian yang mengungkap suatu permasalahan dan menjawab permasalahan penelitian yang didapatkan untuk menjawab kasus atau fenomena yang terjadi.

#### **B. Waktu Dan Tempat Penelitian**

1. Lokasi penelitian: Penelitian ini dilaksanakan di MTs DDI Lero yang berlokasi di Jl.Nonde Ujung Lero Desa Lero, Kecamatan Suppa.
2. Waktu penelitian: Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan.

#### **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian sebagai hal-hal yang ingin dicari jawabannya melalui penelitian. Fokus penelitian inilah berfungsi memberi batas hal-hal yang akan peneliti teliti. Penelitian ini berfokus pada dampak pembelajaran dalam pemanfaatan *Gadget* terhadap perkembangan sosial peserta didik di MTs DDI Lero dilakukan dengan cara

observasi dan wawancara kepada narasumber. Perkembangan sosial diidentifikasi melalui pengamatan peneliti terhadap aktivitas peserta didik dan diidentifikasi melalui wawancara secara terstruktur.

#### **D. Jenis Dan Sumber Data**

Jenis data yang digunakan adalah jenis data penelitian lapangan (*field research*) karena data diperoleh dari lapangan. Sedangkan sumber data diperoleh dari data primer dan sekunder.

##### **1. Data Primer**

Data Primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya, baik melalui wawancara, observasi maupun laporan dalam bentuk dokumen tidak resmi yang kemudian diolah oleh peneliti. Data primer pada penelitian ini yaitu data data yang didapatkan langsung dari narasumber yaitu Guru IPS, dan Peserta didik pada proses pembelajaran IPS.

##### **2. Data Sekunder**

Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dari dokumen-dokumen resmi, buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian, hasil penelitian dalam bentuk Laporan, Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Peraturan perundang-undangan.<sup>41</sup> Dengan informasi yang di dapatkan dari pihak-pihak yang memahami/mengetahui permasalahan ini.

---

<sup>41</sup> Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum* (Cet.I; Jakarta: Sinar Grafika, 2011), h. 106.

## E. Teknik Pengumpulan Dan Pengelolaan Data

Dalam penelitian kualitatif, dikenal dengan beberapa metode pengumpulan data yang umum digunakan. Beberapa metode tersebut antara lain adalah : wawancara, observasi, studi dokumentasi.<sup>42</sup>

### 1. Observasi

Observasi adalah sebuah kegiatan yang terencana dan terfokus untuk melihat dan mencatat serangkaian perilaku ataupun jalannya sebuah sistem yang memiliki tujuan tertentu, serta mengungkap apa yang ada di balik munculnya perilaku serta landasan suatu sistem tersebut. Definisi di atas menyiratkan bahwa observasi pada dasarnya bukan hanya mencatat perilaku yang dimunculkan oleh subjek penelitian semata, tetapi juga harus mampu memprediksi apa yang menjadi latar belakang perilaku tersebut dimunculkan.<sup>43</sup> Peneliti melakukan observasi kepada Guru IPS dan peserta didik di dalam kelas, observasi yang dilakukan yaitu observasi partisipan dan observasi aktivitas pembelajaran IPS, observasi dilakukan di kelas pembelajaran IPS terkait dengan penggunaan gadget apakah sudah menggunakan atau belum dalam proses pembelajaran. Indikator pengamatan yang dilakukan yaitu:

---

<sup>42</sup> Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif*(Cet. I; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 15.

<sup>43</sup> Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif*, h. 131.

Tabel 3.1 Indikator pengamatan

No	Indikator Pengamatan	Deskripsi Pengamatan
1	Aktivitas Pembelajaran IPS	Pengamatan ini mendeskripsikan aktivitas pembelajaran IPS yang dilakukan oleh Guru dalam kelas
2	Penggunaan Gadget	Pengamatan ini mendeskripsikan penggunaan Gadget yang dilakukan dalam proses pembelajaran di Kelas
3	Perkembangan sosial	Pengamatan ini dilakukan untuk mendeskripsikan interaksi antara peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>44</sup> Narasumber yang akan diwawancara adalah Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

<sup>44</sup> Haris Herdiansyah, Wawancara, Observasi, dan FocusGroups Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif, h. 29.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agendadan sebagainya yang ada hubungannya dengan topik pembahasan yang diteliti.<sup>45</sup> Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan oleh peneliti berupa kamera dan perekam suara untuk mengambil gambar atau audio pada saat proses wawancara peneliti dengan narasumber. Dokumen yang diteliti terkait dengan dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS.

#### **F. Uji Keabsahan Data**

Setelah peneliti mengumpulkan data, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji keabsahan data. Uji keabsahan data adalah suatu tingkat ukura kebenaran atas data yang telah dihimpun dan kecocokan data antara konsep penelitian dengan hasil penelitian. Mengingat data yang terkumpul merupakan data yang sifatnya kualitatif, maka dalam menganalisis datanya digunakan analisis deskriptif. Uji keabsahan data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif dengan menggunakan pengujian data triangulasi.

Wiliam Wiersma mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data,

---

<sup>45</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 231.

dan waktu. Triangulasi sebagai metodologi penelitian telah digunakan dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk ilmu sosial.

#### 1) Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber. Dalam triangulasi sumber, peneliti akan berusaha membandingkan data dari hasil wawancara pada narasumber yang berbeda.

#### 2) Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data pada sumber yang sama dengan menggunakan teknik yang berbeda. Misalnya, data dapat diperiksa melalui Wawancara, Observasi, dan catatan. Jika teknik pengujian data plausibility menghasilkan data yang berbeda, peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data yang relevan untuk memastikan data mana yang dianggap benar setelah dilakukan wawancara di MTs DDI Lero.

### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah merupakan proses pencandraan (*description*) dan penyusunan transkrip interviu serta material lain yang telah terkumpul. Maksudnya, agar peneliti dapat menyempurnakan pemahaman terhadap data tersebut untuk kemudian dapat menyempurnakan pemahaman terhadap data tersebut untuk kemudian menyajikannya kepada orang lain dengan lebih jelas tentang apa yang telah

ditemukan atau dapat dari lapangan.<sup>46</sup> Patton menyatakan bahwa dalam penelitian ini digunakan studi kasus kualitatif, sebagai instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Langkahnya yaitu menelaah seluruh data yang ada, kemudian peneliti dapat menarik kesimpulan tertentu dari hasil pemahaman dan pengertiannya berdasarkan asumsi pendekatan proses komunikasi sehingga datanya sudah jenuh.

Peneliti menggunakan analisis data dengan model Miles dan Huberman yaitu Reduksi data, sajian data, dan verifikasi kesimpulan. Adapun penjelasannya sebagai berikut.<sup>47</sup>

- a) Reduksi data adalah proses memilih, menyederhanakan, memusatkan, mengabstraksi, dan mentransformasikan data mentah yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi data bertujuan untuk menentukan kembali data berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang akan penulis kaji. Melakukan reduksi data secara abstrak, yaitu berusaha untuk meringkas inti, proses, dan pernyataan yang diperlukan. Datanya tentang dampak respon pembelajaran ips terhadap *Gadget* bagi perkembangan sosial peserta didik : studi pada MTs DDI Lero.
- b) Sajian data (display data) adalah suatu cara merangkai data dalam suatu organisasi yang memudahkan untuk membuat kesimpulan dan atau tindakan yang diusulkan. Sajian data yang dimaksud adalah untuk memilih data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian tentang pengaruh *Gadget* terhadap nilai moral dan agama

---

<sup>46</sup>Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif* (Bandung : CV. Pustaka Setia, 2002) h.209-210.

<sup>47</sup>Nurul Zuriah, *Metode Penelitian* (Jakarta : Bumi Aksara, 2017).

pada anak usia dini, artinya data yang telah dirangkum tadi kemudian dipilih, sebaiknya data mana yang diperlukan untuk penulisan laporan.

- c) Verifikasi dan atau menyimpulkan data yaitu sebuah interpretasi makna data dalam konfigurasi, jelas menunjukkan jalur kausalnya untuk membuat proposisi yang terkait dengannya. Validasi data adalah untuk menentukan data akhir dari keseluruhan proses tahap analisis, sehingga keseluruhan pertanyaan adalah bagaimana pengaruh *Gadget* , sehingga dapat dijawab sesuai dengan kategori data dan pertanyaan, di akhir bagian ini kesimpulan mendalam yang komprehensif akan berasal dari penelitian yang berasal dari data tentang dampak respon pembelajaran ips terhadap *Gadget* bagi perkembangan sosial peserta didik : Studi pada MTs DDI Lero.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MTs DDI Lero Kab Pinrang dengan melakukan pengumpulan data melalui beberapa tahap pengumpulan yaitu tahapan observasi, dalam proses tahapan observasi penelitian dimana peneliti melakukan pengamatan secara terstruktur diawali dari observasi lokasi penelitian hingga observasi proses pembelajaran yang dilakukan, setelah melakukan observasi lalu kemudian tahapan wawancara dilakukan untuk mengetahui dampak dari pemanfaatan Gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang. Adapun wawancara yang dilakukan kepada Guru IPS yaitu Ibu Murny, S.Sy. Sedangkan terdapat 6 siswa yang diwawancara dalam penelitian ini. Adapun hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### **1. Pemanfaatan Gadget dalam Pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang**

Hasil penelitian merujuk pada fokus penelitian pertama yaitu berkaitan dengan pemanfaatan Gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang, dalam proses pengamatan penelitian dimana pemanfaatan gadget tidak sepenuhnya dilakukan dalam proses pembelajaran namun secara pengamatan penelitian pemanfaatan gadget hanya dilakukan pada materi pembelajaran yang berkaitan dengan interaksi sosial dan dibatasi dalam aspek proses pembelajaran. Berikut hasil pengamatan peneliti terkait dengan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran IPS di

kelas:

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Peneliti

Aspek yang di amati	Hasil Pengamatan
<p>Pemanfaatan Gadget dalam Kelas</p>	<p>Pemanfaatan gadget dalam konteks mencari sumber belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi suatu aspek penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.</p> <p>Guru dan Siswa memanfaatkan gadget mereka untuk melakukan pencarian informasi tentang topik-topik IPS yang sedang dipelajari di kelas. Dengan memiliki indikator diantaranya durasi dalam penggunaan, apa saja konten yang didiskusikan, interaksi siswa dengan guru maupun teman sebaya dan ketergantungan dalam penggunaan <i>gadget</i></p> <p>Proses pembelajaran di kelas menunjukkan adanya perubahan yang cenderung dengan pemanfaatan gadget. Guru menggunakan berbagai aplikasi dan sumber daya online untuk memberikan materi pembelajaran, menjelaskan</p>

---

konsep-konsep, dan memberikan tugas kepada siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif dengan adanya integrasi teknologi ini

---

*Sumber Data : Hasil Pengamatan, 2024*

Berdasarkan hasil pengamatan diatas maka peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS sebagai bentuk triangulasi data dalam penelitian ini, adapun beberapa paertanyaan diajukan yaitu bagaimana penggunaan gadget telah mempengaruhi metode pengajaran IPS di kelas, berikut hasil wawancara yang dilakukan bahwa:

Selama ini kalau penggunaan Gadget itu tidak setiap hari, jadi khusus untuk pelajaran IPS itu penggunaan Gadget dilakukan untuk mengetahui secara luas bagaimana siswa bisa secara lansung mencari sumber belajar yang lebih interaktif.<sup>48</sup>

Kutipan hasil wawancara menyebutkan bahwa penggunaan gadget dalam metode pengajaran IPS di kelas dilakukan secara selektif dan tidak dilakukan setiap hari. Guru IPS tersebut menjelaskan bahwa gadget digunakan khusus untuk pelajaran IPS dengan tujuan memberikan siswa kesempatan untuk mencari sumber belajar yang lebih interaktif secara langsung. Berikut deskripsi penggunaan gadget dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Peneliti

---

<sup>48</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

Aspek yang di amati	Hasil Pengamatan
Penggunaan Gadget	<p>1. Durasi Penggunaan</p> <p>Peserta didik menggunakan gadget untuk pembelajaran IPS dengan durasi penggunaan sekitar 30 menit. Durasi ini menunjukkan adanya batasan waktu yang disepakati untuk penggunaan gadget dalam konteks pembelajaran.</p>
	<p>2. Konten yang Disaksikan</p> <p>Peserta didik mengakses konten materi pembelajaran IPS yang sesuai dengan yang diberikan dalam kurikulum atau pembelajaran kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak digunakan untuk konten yang tidak relevan atau tidak mendukung pembelajaran mereka</p>
	<p>3. Interaksi</p> <p>Setelah mengakses materi di internet, peserta didik aktif melakukan interaksi dengan teman-temannya. Ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget untuk pembelajaran tidak mengurangi interaksi sosial antar siswa, melainkan sebaliknya, memungkinkan mereka untuk berdiskusi dan berbagi pemahaman.</p>
	<p>4. Ketergantungan</p> <p>Peserta didik tidak menunjukkan tanda-tanda ketergantungan pada gadget saat digunakan untuk pembelajaran. Mereka mampu mengatur</p>

---

penggunaan gadget secara sehat dan produktif dalam konteks pembelajaran, tidak terjebak dalam penggunaan yang berlebihan atau tidak terkendali

---

Tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS dilakukan dengan kontrol yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Peserta didik mampu memanfaatkan gadget untuk mengakses materi pembelajaran yang relevan dan menghabiskan waktu yang terbatas untuk aktivitas ini, yaitu sekitar 30 menit. Selain itu, mereka juga mampu berinteraksi dengan teman-teman mereka setelah mendapatkan materi dari internet, yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak mengisolasi mereka dari interaksi sosial.

Pentingnya pengamatan bahwa peserta didik tidak menunjukkan tanda-tanda ketergantungan terhadap gadget dalam konteks pembelajaran menggarisbawahi bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat dilakukan dengan bijaksana dan efektif. Hal ini mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Penggunaan gadget bertujuan untuk melengkapi pengalaman belajar siswa dengan memperluas akses mereka terhadap sumber daya pembelajaran yang relevan dan menarik. Hal ini juga mencerminkan upaya guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran di kelas IPS. Dengan demikian, hasil wawancara tersebut menunjukkan pendekatan yang

bijaksana dalam mengintegrasikan penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS, di mana teknologi digunakan sebagai alat untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa bahwa: Kita pakai Gadget itu kalau belajar IPS karena kita disuruh mencari materi dan jawabannya secara langsung dari internet.<sup>49</sup>

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS oleh siswa dilakukan untuk tujuan praktis, yaitu mencari materi dan jawaban langsung dari internet. Pernyataan ini mencerminkan bagaimana siswa mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran mereka. Dari wawancara tersebut, terlihat bahwa siswa menggunakan gadget sebagai alat untuk mendapatkan informasi secara langsung dari internet, yang mungkin sulit atau tidak mungkin ditemukan dalam buku teks atau sumber-sumber lain yang tersedia di lingkungan kelas. Dengan demikian, penggunaan gadget memberikan akses langsung ke sumber daya yang lebih luas dan aktual dalam pembelajaran IPS.

Penggunaan gadget dalam konteks ini juga mencerminkan respons siswa terhadap tuntutan pembelajaran yang semakin dinamis dan terhubung dengan perkembangan teknologi informasi. Mereka menggunakan gadget sebagai alat untuk menyesuaikan diri dengan cara belajar yang lebih modern dan efisien.

Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan apakah penggunaan gadget telah memfasilitasi akses ke sumber daya pendidikan tambahan dalam mata pelajaran IPS, berikut hasil wawancara yang dilakukan bahwa:

---

<sup>49</sup> Nur Andini, *Siswa MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

Iya betul, karena memang askes belajar yang menggunakan gadget itu lebih variatif selama ini, Awalnya, metode pengajaran kami lebih terfokus pada penggunaan buku teks dan diskusi kelas secara langsung. Namun, dengan masuknya gadget, terutama perangkat mobile seperti tablet dan smartpone, pendekatan pengajaran kami telah berubah secara substansial selama ini begitu.<sup>50</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa penggunaan gadget telah mengubah pendekatan pengajaran dalam mata pelajaran IPS secara substansial. Awalnya, pendekatan pengajaran lebih terfokus pada penggunaan buku teks dan diskusi kelas secara langsung. Namun, dengan adanya gadget, terutama perangkat mobile seperti tablet dan smartpone, guru dapat menyediakan sumber daya pembelajaran yang lebih variatif dan dinamis.

Gadget memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber daya pendidikan tambahan secara langsung dari internet. Ini mencakup video pembelajaran, aplikasi interaktif, situs web edukatif, dan lain-lain yang tidak selalu tersedia dalam buku teks tradisional. Dengan demikian, penggunaan gadget telah memperluas cakupan dan kedalaman materi yang dapat diakses oleh siswa, memperkaya pengalaman belajar mereka dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa penggunaan gadget juga memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi secara real-time dan menyeluruh tentang topik tertentu dalam IPS. Hal ini dapat membantu siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari dan memperluas wawasan mereka tentang berbagai konsep dan isu yang relevan dalam mata pelajaran tersebut. Menurut siswa bahwa: Selama ini kalau kita di kelas itu memang disuruh cari materi

---

<sup>50</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

sama menjawab soal dari kejadian di sosial media seperti internet yang viral di berita berita itu kita cari baru kita jadikan contoh dalam pembelajaran begitu.<sup>51</sup>

Hasil wawancara tersebut menjelaskan bagaimana siswa menggunakan internet, termasuk media sosial, sebagai sumber belajar yang signifikan dalam pembelajaran IPS di kelas. Dalam pengalaman siswa, mereka diberi tugas untuk mencari materi dan menjawab soal berdasarkan kejadian atau topik yang sedang viral di media sosial atau berita. Proses ini menunjukkan bagaimana siswa mengintegrasikan konten yang aktual dan relevan dari internet ke dalam pembelajaran kelas mereka.

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya belajar dari buku teks atau materi yang disajikan oleh guru, tetapi juga belajar dari lingkungan sekitar mereka, terutama dari apa yang sedang terjadi dalam dunia nyata melalui media sosial dan berita. Hal ini memperluas cakupan pembelajaran mereka dan memungkinkan mereka untuk mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan situasi aktual yang mereka temui sehari-hari.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa memanfaatkan sumber daya yang tersedia di internet, terutama media sosial dan berita viral, sebagai tambahan dalam proses pembelajaran mereka. Ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan internet dalam pembelajaran IPS tidak hanya memperluas sumber daya yang tersedia, tetapi juga mengaktifkan siswa untuk terlibat dengan materi pembelajaran dalam konteks yang lebih luas dan aktual.

---

<sup>51</sup> Nur Andini, *Siswa MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan bagaimana guru memanfaatkan gadget dalam mengajarkan konten IPS kepada siswa, berikut hasil wawancara yang dilakukan bahwa:

Kalau pemanfaatan gadget itu selama ini berfungsi memperluas interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki akses ke sumber daya tambahan, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan materi online, yang memperkaya pembelajaran IPS di kelas. Banyak diantara siswa itu mencari sumber belajar dari gadget seperti youtube, salah satu contohnya itu kalau misalnya proses pembelajaran materi tentang proses interaksi antara manusia.<sup>52</sup>

Hasil wawancara tersebut menggambarkan bagaimana guru memanfaatkan gadget sebagai alat bantu dalam mengajarkan konten IPS kepada siswa. Berdasarkan pernyataan tersebut, pemanfaatan gadget dalam pembelajaran IPS bertujuan untuk memperluas interaksi antara guru dan siswa serta memperkaya pengalaman belajar siswa di kelas.

Guru menggunakan gadget sebagai sarana untuk menyediakan sumber daya tambahan yang beragam kepada siswa. Ini mencakup penggunaan video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan materi online yang dapat diakses oleh siswa melalui gadget mereka. Melalui sumber daya ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, yang mungkin tidak dimungkinkan melalui metode pengajaran konvensional saja.

Pernyataan tersebut juga menyoroti bahwa banyak siswa menggunakan gadget mereka untuk mencari sumber belajar dari platform seperti YouTube. Ini menunjukkan bahwa siswa secara proaktif mencari informasi dan materi pembelajaran di luar kelas, yang sesuai dengan minat dan preferensi belajar mereka.

---

<sup>52</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

Salah satu siswa menyebutkan bahwa: Iya betul kita memanfaatkan gadget karena lebih banyak materi bisa kita dapatkan kalau lewat internet.<sup>53</sup>

Hasil kutipan wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa keunggulan utama dari penggunaan gadget dalam pembelajaran, yaitu akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran melalui internet. Siswa mengakui bahwa memanfaatkan gadget memungkinkan mereka untuk mengakses berbagai materi pembelajaran yang mungkin tidak tersedia dalam sumber tradisional seperti buku teks atau materi yang disediakan oleh guru secara langsung.

Hasil wawancara juga menyebutkan bahwa siswa dapat mencari informasi tentang topik tertentu, menelusuri sumber-sumber pembelajaran daring, dan mengakses berbagai jenis materi, mulai dari artikel, video pembelajaran, hingga sumber daya interaktif. Hal ini memberi mereka kesempatan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi pembelajaran IPS dan mengeksplorasi lebih banyak konsep dan informasi yang relevan. Pernyataan tersebut juga mencerminkan bagaimana teknologi, khususnya gadget, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran modern. Siswa mengenali nilai tambah yang diberikan oleh akses mudah ke internet melalui gadget dalam mendukung pembelajaran mereka.

Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan bagaimana penggunaan gadget memungkinkan siswa untuk menjelajahi isu-isu sosial yang relevan dalam mata pelajaran IPS, berikut hasil wawancara yang dilakukan bahwa:

---

<sup>53</sup> Nurul Safika, *Siswa MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

Selama ini proses pembelajaran itu tidak sepenuhnya menggunakan gadget karena memang juga ada dampak negatifnya, tapi menurut saya penggunaan gadget selama ini sangat efektif untuk sumber belajar siswa, seperti halnya materi soal beradaptasi itu mereka mencari materinya sendiri lewat youtube. Bagaimana cara beradaptasi dengan lingkungan.<sup>54</sup>

Hasil wawancara tersebut menggambarkan bahwa penggunaan gadget memainkan peran penting dalam memungkinkan siswa untuk menjelajahi isu-isu sosial yang relevan dalam mata pelajaran IPS. Meskipun proses pembelajaran tidak sepenuhnya bergantung pada gadget karena ada dampak negatif yang harus diperhatikan, namun penggunaan gadget dianggap sangat efektif dalam mendukung sumber belajar siswa.

Penggunaan gadget memungkinkan siswa untuk mencari materi pembelajaran sendiri melalui berbagai platform, seperti YouTube. Dalam contoh yang disebutkan, siswa dapat mencari materi tentang bagaimana beradaptasi dengan lingkungan, yang merupakan salah satu isu sosial yang relevan dalam mata pelajaran IPS. Dengan cara ini, siswa dapat belajar dari sumber-sumber yang beragam dan mendapatkan perspektif yang lebih luas tentang topik yang mereka pelajari.

Penggunaan gadget juga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima informasi yang disajikan oleh guru, tetapi juga mencari materi sendiri, mendalami topik yang menarik minat mereka, dan bahkan berbagi pengetahuan dengan sesama melalui platform digital.

Salah satu informan yaitu siswa menjawab bahwa Iya memudahkan karena banyak sekali kita ketik saja sudah muncul banyak materinya tentang apa saja yang kita carikan di internet.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

<sup>55</sup> Nayla, *Siswa MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

Kutipan hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan gadget memudahkan akses siswa terhadap berbagai materi pembelajaran melalui internet. Siswa mengungkapkan bahwa cukup dengan mengetik kata kunci tertentu, mereka dapat dengan mudah menemukan banyak materi yang relevan tentang topik apa pun yang mereka cari.

Kutipan hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa penggunaan gadget, dengan akses internetnya, memberikan siswa kemampuan untuk memperluas cakupan pengetahuan mereka tanpa terbatas pada sumber-sumber tradisional seperti buku teks. Dengan sekadar mengetik kata kunci, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya pembelajaran, termasuk artikel, video pembelajaran, presentasi, dan lain-lain, yang dapat membantu mereka memahami materi lebih baik.

Pembelajaran IPS dan kaitannya dengan isu sosial dan konten aktual sering menjadi fokus, akses mudah ke berbagai materi online memungkinkan siswa untuk mendapatkan informasi yang terbaru dan relevan tentang topik yang mereka pelajari. Ini juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mencari informasi dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri tentang berbagai isu sosial yang ada.

Dalam proses pencarian informasi di internet, siswa juga perlu dilengkapi dengan keterampilan kritis untuk mengevaluasi keandalan dan kredibilitas sumber informasi yang mereka temui. Ini akan membantu mereka memilah informasi yang akurat dan relevan dari yang tidak, sehingga memastikan bahwa penggunaan gadget untuk pembelajaran tetap bermanfaat dan berkelanjutan. Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan apa manfaat dan tantangan utama yang dihadapi dalam mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran IPS di kelas, berikut hasil wawancara yang dilakukan bahwa:

Kalau menurut saya tantangannya itu tidak ada, tapi kalau hambatannya itu adalah kita susah melakukan pengontrolan kepada siswa tentang apa apa saja yang mereka cari di media internet itu, jadi kadang kita tidak tau apakah mereka memenag mencari sumber materi ataukah malah membuak aplikasi sosial media dan lainnya.<sup>56</sup>

Kutipan hasil wawancara menunjukkan bahwa manfaat utama dari penggunaan gadget adalah kemampuan untuk meningkatkan akses siswa terhadap berbagai sumber daya pembelajaran yang relevan dan beragam di internet. Ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan informasi lebih lanjut, mengeksplorasi berbagai perspektif, dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Penggunaan gadget juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa beberapa tantangan yang dihadapi dalam mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran IPS. Salah satunya adalah kesulitan dalam mengontrol aktivitas peserta didik di internet. Siswa dapat dengan mudah tergoda untuk menggunakan gadget mereka untuk hal-hal yang tidak terkait dengan pembelajaran, seperti mengakses media sosial atau aplikasi hiburan lainnya. Hal ini dapat mengganggu konsentrasi dan fokus siswa dalam pembelajaran, serta mengurangi efektivitas penggunaan gadget sebagai alat pembelajaran.

Ketidakmampuan untuk mengontrol aktivitas siswa di internet juga dapat memicu kekhawatiran tentang keamanan dan privasi siswa dalam penggunaan gadget. Guru dan lembaga pendidikan perlu memastikan bahwa siswa memahami etika dan perilaku yang aman dalam penggunaan internet, serta melindungi informasi pribadi mereka saat menggunakan gadget untuk pembelajaran.

---

<sup>56</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

Menurut informan dalam hal ini siswa bahwa: Kalau saya bagus menggunakan gadget karena itu efektif kalau menurut saya, tidak lagi susah cari jawabannya didalam buku, tapi juga harus di pilih yang mana sesuai dengan buku.<sup>57</sup>

Kutipan hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa pandangan positif dari seorang siswa tentang penggunaan gadget dalam pembelajaran. Siswa tersebut menganggap bahwa penggunaan gadget efektif karena membuatnya lebih mudah dalam mencari jawaban daripada hanya mengandalkan buku teks.

Pandangan siswa ini mencerminkan bagaimana teknologi, khususnya gadget, telah membuka akses yang lebih luas terhadap sumber daya pembelajaran. Dengan menggunakan gadget, siswa dapat dengan cepat mencari jawaban atau informasi yang mereka butuhkan, tanpa harus bergantung pada buku teks fisik. Hal ini membuat proses pencarian informasi menjadi lebih efisien dan cepat.

Hasil wawancara terkait dengan penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa pentingnya memilih sumber informasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan dalam buku teks. Ini menunjukkan bahwa meskipun gadget memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi, siswa juga perlu memiliki keterampilan kritis untuk mengevaluasi keandalan dan relevansi informasi yang mereka temui di internet.

---

<sup>57</sup> Warnida, *Siswa MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

## 2. Perkembangan Sosial Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS terhadap Penggunaan *Gadget* di MTs DDI Lero Kab Pinrang

Hasil penelitian merujuk pada perkembangan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS terhadap penggunaan *Gadget* di MTs DDI Lero Kab Pinrang, dalam hasil penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan kepada peserat didik khususnya pada saat mereka melakukan aktivitas pembelajaran dalam kelas, adapun hasil pengamatan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Peneliti

Aspek yang di amati	Hasil Pengamatan
Interaksi Sosial   Materi Kelompok Sosial	Pengamatan peneliti menunjukkan bahwa interaksi sosial peserta didik cenderung dengan adanya pemanfaatan gadget dalam pembelajaran. Siswa lebih aktif berkomunikasi dan berkolaborasi satu sama lain dalam diskusi kelompok dan kegiatan pembelajaran lainnya yang melibatkan penggunaan gadget.
Kemampuan Empati   Materi Budaya dan Toleransi	Terdapat penurunan kemampuan empati pada sebagian siswa. Penggunaan gadget, meskipun memfasilitasi interaksi sosial, dapat mengurangi sensitivitas terhadap

	<p>perasaan dan kebutuhan orang lain karena kurangnya timbal balik antara siswa dengan guru maupun sesama siswa dalam pembelajaran di kelas.</p>
<p>Kemampuan Beradaptasi   Materi Pengaruh Lingkungan terhadap manusia</p>	<p>Siswa menunjukkan kemampuan beradaptasi yang cukup baik terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran. Mereka cepat memahami dan menggunakan teknologi tersebut untuk mendukung proses belajar-mengajar di kelas</p>
<p>Partisipasi dalam Aktivitas Sosial   Materi Partisipasi Warga Negara</p>	<p>Partisipasi siswa dalam aktivitas sosial sangat cenderung. Mereka lebih aktif dalam berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tueegas yang melibatkan penggunaan gadget</p>

*Sumber Data : Hasil Pengamatan, 2024*

Berdasarkan hasil pengamatan diatas maka peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS sebagai bentuk triangulasi data dalam penelitian ini, adapun beberapa paertanyaan diajukan yaitu bagaimana perkembangan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab

Pinrang terkait dengan penggunaan gadget dalam interaksi sosial mereka, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Menurut saya kalau interaksinya siswa itu mayoritas mereka barinteraksi bagus kalau saya suruh mencari sumber belajar dri internet pakai gadget itu, apalagi saya arahkan sama mereka untuk mencari dalam bentuk group, jadi memang menurut saya itu saya efektif kalau memang pakai gadget tapi itu tadi saya katakana harus di batasi.<sup>58</sup>

Hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran. Narasumber tersebut menyatakan bahwa interaksi antara siswa cenderung baik ketika mereka diminta untuk mencari sumber belajar dari internet menggunakan gadget. Lebih lanjut, narasumber tersebut menjelaskan bahwa efektivitas interaksi tersebut meningkat ketika siswa diberi arahan untuk mencari sumber belajar dalam bentuk kelompok.

Pendekatan ini menunjukkan bagaimana penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara siswa. Dengan mencari sumber belajar secara daring dalam kelompok, siswa dapat saling berbagi informasi, membahas topik bersama, dan mengembangkan pemahaman secara bersama-sama. Penjelasan tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif.

Narasumber juga menekankan pentingnya membatasi penggunaan gadget. Hal ini menunjukkan kesadaran akan potensi dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, seperti gangguan fokus, ketergantungan terhadap teknologi, dan

---

<sup>58</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

akses yang tidak terkontrol ke konten yang mungkin tidak sesuai dengan pembelajaran. Dalam hasil wawancara dimana siswa juga menyebutkan bahwa: Kita disuruh untuk berdiskusi sambil mencari jawabannya lewat gadget itu baru kita jabarkan nantinya sama guru.<sup>59</sup>

Hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa salah satu praktik pembelajaran yang melibatkan penggunaan gadget oleh siswa. Siswa mengungkapkan bahwa mereka diberi tugas untuk berdiskusi dalam kelompok sambil mencari jawaban dari pertanyaan atau materi pembelajaran melalui gadget mereka. Setelah itu, mereka akan menjelaskan hasil diskusi dan jawaban yang mereka temukan kepada guru.

Pendekatan ini mencerminkan bagaimana penggunaan gadget dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran kolaboratif dan interaktif di kelas. Siswa tidak hanya mencari jawaban secara individu, tetapi mereka juga diajak untuk berdiskusi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Dengan demikian, mereka tidak hanya mengasah keterampilan pencarian informasi melalui internet, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Hasil wawancara mendeskripsikan bahwa pendekatan penggunaan gadget dalam proses pembelajaran memungkinkan guru untuk lebih menekankan pada pembelajaran berbasis diskusi dan pemahaman yang lebih mendalam daripada sekadar menghafalkan informasi. Dengan mendiskusikan jawaban dan pemahaman

---

<sup>59</sup> Nurul Safika, *Siswa MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

mereka dengan guru, siswa dapat menerima umpan balik langsung dan memperbaiki pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari.

Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan apakah penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang memengaruhi kemampuan empati peserta didik terhadap orang lain, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Mempengaruhi tapi tidak terlalu tinggi karena menurut saya itu rasa empati salah satunya yang hilang kalau siswa menggunakan gadget karena mereka tidak lagi diarahkan untuk saling mencari secara langsung di buku. Jadi saling membantunya itu kurang, lebih kepada interaksi mereka bagus karena saling diskusi dari hasil pencahariannya di internet.<sup>60</sup>

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang mempengaruhi kemampuan empati peserta didik terhadap orang lain, meskipun dampaknya tidak terlalu signifikan.

Menurut narasumber, penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat menyebabkan penurunan kemampuan empati siswa terhadap orang lain. Hal ini disebabkan oleh fokus siswa yang lebih terarah pada penggunaan gadget sebagai sumber belajar, yang mengurangi interaksi langsung antara mereka. Siswa tidak lagi diarahkan untuk saling mencari informasi secara langsung di buku atau melakukan diskusi secara langsung dengan teman-teman mereka.

Penjelasan narasumber juga mencatat bahwa interaksi antar siswa masih berlangsung baik, terutama dalam konteks diskusi hasil pencarian informasi dari internet. Meskipun penggunaan gadget mungkin mengurangi interaksi langsung,

---

<sup>60</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

namun diskusi hasil penelusuran internet tetap menjadi salah satu cara di mana siswa dapat saling berinteraksi dan belajar satu sama lain. Salah satu siswa juga menyebutkan bahwa Tidak tau kalau empati karena kita juga saling bantu membantu.<sup>61</sup>

Kutipan hasil wawancara menyebutkan bahwa dalam konteks penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS, siswa merasa bahwa kemampuan empati mereka tidak terpengaruh secara signifikan. Mereka merasa bahwa tetap ada rasa saling membantu antara sesama siswa, meskipun menggunakan gadget untuk mencari informasi.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan gadget mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi, tetapi hubungan sosial dan kerjasama antara sesama siswa tetap terjaga. Siswa masih merasa bahwa mereka saling membantu dalam proses pembelajaran, meskipun mungkin tidak melibatkan interaksi langsung dalam mencari informasi dari buku atau sumber tradisional. Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan bagaimana peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang mengadaptasi diri dengan teman temannya, terutama dalam konteks penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS, berikut hasil wawancara yang dilakukan: Kalau aspek adaptasi dengan teman temannya menurut ku itu tidak terlalu terlihat, tapi yang paling utama itu mereka melakukan interaksi dan diskusi yang banyak.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> Nayla, *Siswa MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

<sup>62</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

Hasil wawancara tersebut menggambarkan bagaimana peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang mengadaptasi diri dengan teman-teman mereka, terutama dalam konteks penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS. Narasumber menyatakan bahwa aspek adaptasi dengan teman-teman tidak terlalu terlihat secara signifikan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran tidak secara langsung memengaruhi dinamika hubungan antar-siswa di sekolah. Siswa tetap dapat berinteraksi dan beradaptasi dengan baik dengan teman-teman mereka, meskipun penggunaan gadget digunakan sebagai alat pembelajaran.

Narasumber menekankan bahwa yang paling utama adalah interaksi dan diskusi yang banyak terjadi antara siswa. Ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS memungkinkan siswa untuk terlibat dalam diskusi aktif dan berkolaborasi dalam mencari informasi dan memahami materi pelajaran. Salah satu siswa menyebutkan bahwa Kalau saya bisaji beradaptasi kalau dikasikan gadget pas belajar.<sup>63</sup>

Kutipan hasil wawancara menyebutkan bahwa kemampuan siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar yang melibatkan penggunaan teknologi, khususnya gadget. Siswa tersebut merasa nyaman dan terampil dalam menggunakan gadget sebagai alat pembelajaran, baik untuk mencari informasi, menyusun materi, atau berinteraksi dengan siswa lainnya.

Penjelasan tersebut menunjukkan fleksibilitas dan kesiapan siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Mereka tidak merasa

---

<sup>63</sup> Nur Andini, *Siswa MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

kesulitan atau canggung dengan penggunaan gadget, tetapi justru melihatnya sebagai bagian yang alami dari proses pembelajaran modern. Pernyataan tersebut juga menunjukkan bahwa siswa mungkin telah mengembangkan keterampilan adaptasi yang kuat, yang merupakan aspek penting dari pembelajaran di era digital saat ini. Kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi dan memanfaatkannya secara efektif dapat membantu siswa untuk berhasil dalam lingkungan pembelajaran yang semakin terdigitalisasi.

Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan sejauh mana partisipasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran di MTs DDI Lero Kab Pinrang dipengaruhi oleh penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Partisipasi siswa sangat antusias karena memang mereka senang menggunakan gadget apalagi kalau mereka bisa menjawab soal dengan mudah dan dapat menjelaskan soal soal itu dari sumber internet yang juga betul adanya, jadi memang pembelajaran lebih semangat saya liat.<sup>64</sup>

Hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa dampak positif penggunaan gadget dalam partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran di MTs DDI Lero Kab Pinrang, khususnya dalam pembelajaran IPS. Narasumber menyatakan bahwa partisipasi siswa sangat antusias, terutama karena mereka senang menggunakan gadget. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS mampu memotivasi peserta didik dan membuat mereka lebih bersemangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.

---

<sup>64</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

Siswa merasa senang karena mereka dapat dengan mudah menjawab soal dan menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari dengan bantuan sumber informasi dari internet. Ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan akses lebih luas terhadap informasi dan sumber belajar yang relevan, sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik dan lebih cepat.

Menurut salah satu informan juga menjelaskan bahwa: Selama ini kalau pembelajaran dilakukan menggunakan gadget itu kita antusias karena kita bisa mencari jawabannya secara langsung jadi tidak perlu lagi pusing.<sup>65</sup>

Kutipan hasil wawancara menyebutkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran di MTs DDI Lero Kab Pinrang telah meningkatkan antusiasme peserta didik dalam proses belajar-mengajar. Informan menyatakan bahwa ketika pembelajaran menggunakan gadget, peserta didik merasa antusias karena mereka dapat dengan mudah mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

Pernyataan ini mencerminkan dampak positif dari integrasi teknologi, di mana peserta didik merasa lebih percaya diri dan termotivasi karena mereka memiliki akses langsung ke informasi. Dengan menggunakan gadget, proses pencarian jawaban menjadi lebih cepat dan efisien, sehingga siswa tidak merasa kesulitan dalam mencari jawaban. Kemudahan akses informasi melalui gadget, siswa dapat lebih fokus pada pemahaman materi dan pengembangan keterampilan mereka. Hal ini dapat mengurangi rasa frustrasi atau kebingungan siswa ketika mereka menghadapi materi yang sulit. Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan apakah

---

<sup>65</sup> Warnida, *Siswa MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

terdapat perbedaan dalam interaksi sosial, kemampuan empati, kemampuan beradaptasi, dan partisipasi dalam aktivitas sosial antara peserta didik yang menggunakan gadget secara berlebihan dengan yang tidak di MTs DDI Lero Kab Pinrang, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Dari kesuluruhannya menurut saya interaksi sosial siswa itu sangat dikembangkan memang dari seluruh aspek menurut saya, kalau soal empati tidak terlalu tapi aktivitas dan semangat belajar siswa sangat tinggi jika dibandingkan dari pakai gadget sama kalau tidak.<sup>66</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap adaptasi mereka peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang. Menurut narasumber, interaksi sosial siswa telah berkembang secara positif melalui penggunaan gadget dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah membuka peluang baru bagi peserta didik untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan saling mendukung dalam proses belajar.

Kemampuan empati siswa tidak mengalami perkembangan sosial, namun aktivitas dan semangat belajar siswa ternyata meningkat secara mencolok ketika mereka menggunakan gadget dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi telah berhasil memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas dan semangat belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan gadget menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan menarik bagi siswa.

---

<sup>66</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

Gadget dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas akses mereka terhadap sumber daya pembelajaran, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bersemangat.

Kemampuan beradaptasi merujuk pada kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan berbagai situasi baru atau lingkungan yang berubah. Dalam konteks pendidikan, seperti di MTs DDI Lero Kabupaten Pinrang, penggunaan gadget dalam pembelajaran telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap kemampuan beradaptasi siswa.

Hasil wawancara yang dilakukan, terdapat peningkatan yang signifikan dalam aktivitas dan semangat belajar siswa ketika mereka menggunakan gadget dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi, melalui gadget, telah memberikan stimulus baru yang mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Mereka lebih termotivasi untuk mencari informasi, berpartisipasi dalam diskusi online, dan menggunakan berbagai aplikasi pendidikan yang tersedia.

Kemampuan beradaptasi siswa juga tercermin dalam peningkatan interaksi sosial yang positif. Penggunaan gadget memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dengan teman-teman mereka dalam mengerjakan tugas, berbagi ide, dan saling mendukung dalam proses belajar. Ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya mengubah cara siswa memperoleh pengetahuan, tetapi juga cara mereka berinteraksi dan bekerja sama dalam lingkungan pembelajaran.

### 3. Dampak yang ditimbulkan dalam Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Peserta Didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang.

Hasil penelitian merujuk pada fokus penelitian ketiga yaitu berkaitan dengan dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang, dalam hasil penelitian ini pengamatan yang dilakukan peneliti merujuk pada beberapa dampak positif dan dampak negative dari penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang, berikut hasil pengamatan yang dilakukan:

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Peneliti

Aspek yang di amati	Hasil Pengamatan
Dampak Positif	<p>Pemanfaatan <i>Gadget</i> dalam proses pembelajaran menunjukkan dampak positif dikarenakan proses pembelajaran di dukung oleh adanya akses internet yang memungkinkan peserta didik mengakses lebih banyak informasi tentang pembelajaran mereka.</p> <p>Dampak positif lainnya yaitu dikarenakan antusiasme dari peserta didik meningkat selama menggunakan <i>gadget</i> pada proses pembelajaran.</p> <p>Menurut kajian teoritis bahwa dampak positif dari interaksi ini tidak hanya memfasilitasi pertukaran informasi, tetapi juga membantu dalam membangun keterampilan sosial seperti berbagi pengalaman, berkomunikasi secara efektif, dan memahami dinamika</p>

---

sosial. Anak-anak belajar untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka, serta untuk memahami perbedaan pendapat setelah mendapatkan informasi dari Internet.

---

Penggunaan gadget menyebabkan akses yang sembarangan dari siswa ke konten yang tidak sesuai atau tidak layak. Dampak negative tersebut membawa dampak negatif terhadap perkembangan kemampuan komunikasi sosial mereka dalam kelas.

Dampak negative tersebut jika tidak diawasi dengan baik, penggunaan gadget dapat menjadi gangguan dalam proses pembelajaran. Siswa mungkin tergoda untuk menggunakan gadget mereka untuk hal-hal yang tidak terkait dengan pembelajaran, mengganggu fokus dan konsentrasi mereka.

#### Dampak Negatif

Dampak negatif penggunaan gadget menurut tinjauan teoritis bahwa Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar gadget cenderung kurang berinteraksi dengan orang lain secara langsung. Hal ini mengakibatkan kurangnya latihan dalam berbicara dan berbahasa secara verbal, karena mereka lebih sering berkomunikasi melalui gadget. Akibatnya, kemampuan verbal dan bahasa anak-anak dapat terhambat karena kurangnya praktik dalam berinteraksi langsung dengan orang lain.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi dan belajar dari orang tua. Interaksi ini penting untuk anak-anak karena

---

---

membantu mereka memperluas kosakata dan memahami konteks sosial yang lebih luas. Ketidakseimbangan ini dapat mempengaruhi kemampuan belajar anak karena kurangnya paparan terhadap pengalaman dan pengetahuan yang dibagikan secara langsung.

---

*Sumber Data: Hasil Pengamatan, 2024*

Berdasarkan hasil pengamatan diatas maka peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS sebagai bentuk triangulasi data dalam penelitian ini, adapun beberapa pertanyaan diajukan yaitu bagaimana informan melihat dampak positif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Menurut saya sangat berdampak khususnya itu dampak positif dengan antusias dan motivasi belajar mereka saat proses pembelajaran baru saja dimulai itu mereka sudah bilang pakai google atau belajarnya bergantung dari itu tadi.<sup>67</sup>

Kutipan Hasil wawancara menyebutkan bahwa peserta didik sudah menunjukkan antusiasme dan motivasi yang tinggi sejak awal proses pembelajaran dimulai, dan hal ini terkait dengan penggunaan teknologi, terutama Google, sebagai alat pembelajaran. Peserta didik sudah menyadari bahwa sumber daya online dapat menjadi sarana yang berguna dalam memperoleh informasi dan pemahaman tentang materi pelajaran.

Peran Google dan sumber daya online lainnya telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran peserta didik. Mereka menyadari bahwa akses ke informasi melalui internet dapat memperkaya pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang diajarkan di kelas. Dampak positif ini juga

---

<sup>67</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

mencerminkan bagaimana penggunaan teknologi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya akses mudah ke sumber daya pembelajaran online, siswa merasa lebih termotivasi untuk mencari informasi, mengeksplorasi konsep-konsep baru, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka.

Pertanyaan terkait dengan apakah penggunaan gadget telah membantu meningkatkan interaksi sosial di antara peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang, berikut hasil wawancara yang dilakukan: Sangat dapat meningkatkan interaksi sosial mereka.<sup>68</sup>

Hasil wawancara tersebut memberikan gambaran singkat tentang pengaruh positif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial di antara peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa penggunaan gadget telah berhasil meningkatkan interaksi sosial di antara peserta didik. Dengan adanya akses ke gadget dan teknologi, peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan berkolaborasi satu sama lain. Mereka dapat menggunakan gadget untuk berdiskusi tentang materi pelajaran, berbagi ide, dan saling membantu satu sama lain dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Penggunaan gadget juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka dan inklusif, di mana siswa dari berbagai latar belakang dapat berinteraksi dan belajar bersama. Ini membantu memperkuat ikatan sosial di antara peserta didik dan menciptakan suasana yang mendukung kolaborasi dan kerjasama.

Pertanyaan terkait dengan apakah anda dapat memberikan contoh konkret

---

<sup>68</sup> Nur Andini, *Siswa MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

tentang bagaimana penggunaan gadget telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan beradaptasi sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Secara konkritnya itu kalau misalnya siswa saling berinteraksi pasnya mereka mendapatkan jawaban soal, seperti tadi yang saya sampaikan, dampak positifnya itu, karena mereka sekarang sudah tau bagaimana fungsi gadget itu bagi mereka, disisi lain juga mereka sudah mengenal bagaimana cara penggunaan gadget yang sesuai dengan fungsinya dalam proses pembelajaran.<sup>69</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa pengaruh positif penggunaan gadget terhadap interaksi sosial di antara peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa penggunaan gadget telah berhasil meningkatkan interaksi sosial di antara peserta didik.

Penjelasan lainnya bahwa dengan adanya akses ke gadget dan teknologi, peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan berkolaborasi satu sama lain. Mereka dapat menggunakan gadget untuk berdiskusi tentang materi pelajaran, berbagi ide, dan saling membantu satu sama lain dalam memahami konsep-konsep yang sulit.

Penggunaan gadget juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka dan inklusif, di mana peserta didik dari berbagai latar belakang dapat berinteraksi dan belajar bersama. Ini membantu memperkuat ikatan sosial di antara peserta didik dan menciptakan suasana yang mendukung kolaborasi dan kerjasama. Pertanyaan terkait dengan bagaimana penggunaan gadget telah

---

<sup>69</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

memberikan dampak negatif terhadap perkembangan kemampuan komunikasi sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang, berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Dampak negatifnya itu tidak akan bisa di dapatkan asalkan kalau kita melakukan tadi yang namanya pengawasan yang bagus, jadi kalau secara umum kan dampak negatifnya penggunaan gadget itu adalah akses yang sembarangand ari peserta didik, asalakan kita batasi dan selalu berjalan selama proses pembelajaran itu pasti tercegah yang dampak negatifnya tadi, dan selama ini saya lakukan proses pembelajaran pakai gadget itu pada materi materi khusus saja tidak setiap pembelajaran.<sup>70</sup>

Hasil wawancara menyebutkan bahwa adanya potensi dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan kemampuan komunikasi sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang. Namun, narasumber juga menekankan bahwa dampak negatif ini dapat diminimalkan dengan pengawasan yang baik dari pihak pengajar.

Narasumber menyatakan bahwa dampak negatif penggunaan gadget, seperti akses yang sembarangan dari peserta didik ke konten yang tidak sesuai, dapat dicegah melalui pengawasan yang ketat dan pembatasan penggunaan gadget selama proses pembelajaran. Dengan mengimplementasikan aturan dan kebijakan yang jelas terkait penggunaan gadget, sekolah dapat mengurangi potensi dampak negatif tersebut.

Narasumber juga menekankan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran hanya dilakukan pada materi-materi khusus dan tidak setiap pembelajaran. Pendekatan ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dibatasi dan diatur dengan

---

<sup>70</sup> Murni, *Guru IPS MTs DDI Lero Kab Pinrang*, Wawancara 24 Februari 2024

cermat, sehingga dapat difokuskan pada pembelajaran yang lebih terarah dan terkontrol.

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran tidak selalu membawa dampak negatif secara langsung. Dengan pengawasan yang baik dan pembatasan yang tepat, sekolah dapat mengelola penggunaan gadget sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih besar daripada dampak negatifnya. Hal ini menekankan pentingnya peran pengawasan dan pengaturan dalam penggunaan teknologi di lingkungan pendidikan.

## **B. Pembahasan**

### **1. Pemanfaatan Gadget dalam Pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang**

Pembahasan penelitian ini mendeskripsikan hasil penelitian berkaitan dengan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang, bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS dilakukan dengan kontrol yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Peserta didik mampu memanfaatkan gadget untuk mengakses materi pembelajaran yang relevan dan menghabiskan waktu yang terbatas untuk aktivitas ini, yaitu sekitar 30 menit. Peserta didik juga mampu berinteraksi dengan teman-teman setelah mendapatkan materi dari internet, yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak mengisolasi dari interaksi sosial. Guru menggunakan gadget sebagai sarana untuk menyediakan sumber daya tambahan kepada peserta didik, termasuk video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan materi online, yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik di kelas, karena beberapa

orang lebih suka belajar dengan dengan gaya belajar seperti mendengar atau melakukan sesuai dengan metode pembelajaran pada saat itu.<sup>71</sup>

Dalam perspektif peserta didik, penggunaan gadget memungkinkan mereka untuk mencari materi pembelajaran secara langsung dari internet, terutama melalui platform seperti YouTube. Mereka mengakui bahwa gadget memudahkan akses mereka terhadap berbagai materi pembelajaran yang relevan dan menarik. Selain itu, peserta didik juga menggunakan gadget untuk menjelajahi isu-isu sosial yang relevan dalam pembelajaran IPS, memungkinkan mereka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari dan memperluas wawasan mereka tentang berbagai konsep dan isu yang relevan dalam mata pelajaran tersebut. Jadi penggunaan teknologi atau media sosial sangat memengaruhi perkembangan sosial anak, karena anak-anak yang terpapar pada *Gadget* dan media sosial dapat menghadapi tantangan dalam berinteraksi secara langsung dan mengembangkan keterampilan sosial di kelas.<sup>72</sup>

Meskipun penggunaan gadget memberikan manfaat yang cenderung terdapat tantangan yang perlu diatasi, terutama terkait dengan kontrol terhadap aktivitas peserta didik di internet. Peserta didik rentan terhadap gangguan dari media sosial dan aplikasi hiburan lainnya, yang dapat mengganggu konsentrasi dan fokus mereka dalam pembelajaran. Selain itu, pentingnya memilih sumber informasi yang sesuai

---

<sup>71</sup>M. Hafiz, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana, 2017)

<sup>72</sup>Aisyah. *Perkembangan Sosial Emosional dan Kepribadian*. (Jakarta: Universitas Terbuka.2021)

dengan materi yang diajarkan dalam buku teks juga disoroti, menekankan pentingnya keterampilan kritis dalam mengevaluasi keandalan dan relevansi informasi yang ditemukan di internet.

Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang mencerminkan evolusi dalam metode pengajaran yang diadopsi oleh sekolah tersebut. Penggunaan gadget tidak hanya menjadi alat tambahan, tetapi juga menjadi sarana utama dalam memperluas akses peserta didik terhadap sumber daya pembelajaran. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa pendekatan ini dilakukan secara selektif dan terfokus pada materi-materi khusus dalam pembelajaran IPS. Guru menggunakan gadget sebagai alat untuk menyediakan sumber daya tambahan kepada siswa, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan materi online yang relevan. Hal ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Penggunaan gadget bukan hanya sebagai alat pembelajaran biasa, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaktivitas antara guru dan peserta didik dalam kelas. Peserta didik memiliki akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran melalui internet, yang memungkinkan mereka untuk mencari informasi lebih lanjut dan mendalami pemahaman tentang materi pelajaran. Dengan memanfaatkan sumber daya daring ini, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, yang mungkin tidak dimungkinkan melalui metode pengajaran konvensional saja.

Penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang

menjadi salah satu elemen kunci dalam memperluas akses peserta didik terhadap sumber belajar yang relevan, termasuk dalam hal proses adaptasi dan interaksi sosial. Gadget bukan sekadar alat tambahan, melainkan sarana utama yang memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi terkini dan beragam melalui internet. Dalam konteks adaptasi, peserta didik dapat menggunakan gadget untuk mencari materi pembelajaran yang berkaitan dengan konsep adaptasi dalam berbagai konteks, seperti lingkungan hidup, budaya, dan sosial. Dengan mengakses sumber-sumber tersebut, peserta didik dapat memahami konsep adaptasi dengan lebih mendalam dan memperluas pemahaman mereka tentang bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Penggunaan gadget juga memengaruhi interaksi sosial antara peserta didik dalam konteks pembelajaran IPS. Melalui gadget, peserta didik dapat berdiskusi, berbagi informasi, dan belajar bersama secara daring.<sup>73</sup> Mereka dapat menggunakan platform daring untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan bertukar pendapat tentang topik-topik yang sedang dipelajari dalam mata pelajaran IPS. Dalam situasi di mana pembelajaran daring semakin menjadi tren, penggunaan gadget menjadi jembatan untuk memfasilitasi interaksi sosial antara peserta didik, meskipun dalam lingkungan pembelajaran yang virtual. Dengan demikian, penggunaan gadget tidak hanya memengaruhi akses terhadap sumber belajar, tetapi juga membentuk dinamika interaksi sosial di antara peserta didik. Ini mencerminkan evolusi dalam paradigma

---

<sup>73</sup> Eka Anggreini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Jakarta: Serayu Publishing, 2019)

pembelajaran yang semakin terhubung dengan teknologi dan menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.

## **2. Perkembangan Sosial Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS terhadap Penggunaan *Gadget* di MTs DDI Lero Kab Pinrang.**

Penelitian tentang perkembangan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS terkait dengan penggunaan gadget di MTs DDI Lero Kab Pinrang menggambarkan sejumlah temuan yang menarik. Dalam konteks ini, penggunaan gadget tidak hanya menjadi alat pembelajaran tambahan, tetapi juga menjadi elemen penting dalam memahami bagaimana peserta didik berinteraksi, beradaptasi, dan berpartisipasi dalam aktivitas sosial di lingkungan sekolah.

Pembahasan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS memberikan dampak yang cenderung terhadap interaksi sosial peserta didik. Peserta didik cenderung berinteraksi dengan baik, terutama ketika mereka diminta untuk mencari sumber belajar dari internet menggunakan gadget. Lebih lanjut, ketika peserta didik diberi arahan untuk mencari sumber belajar dalam bentuk kelompok, efektivitas interaksi tersebut meningkat.<sup>74</sup> Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak hanya memfasilitasi akses terhadap informasi, tetapi juga mempromosikan kolaborasi dan interaksi antara peserta didik.

Penggunaan gadget juga memberikan dorongan terhadap partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Peserta didik merasa antusias dan termotivasi ketika

---

<sup>74</sup> Eka Anggreini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Jakarta: Serayu Publishing, 2019)

menggunakan gadget untuk mencari jawaban atau informasi. Mereka merasa lebih percaya diri karena memiliki akses langsung ke informasi yang mereka butuhkan, yang pada gilirannya meningkatkan semangat belajar mereka.<sup>75</sup> Selain itu, penggunaan gadget dalam pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk terlibat dalam diskusi aktif dan berkolaborasi dalam mencari informasi dan memahami materi pelajaran.

Penggunaan gadget juga memiliki dampak yang perlu diperhatikan, terutama terkait dengan kemampuan empati peserta didik dan adaptasi mereka terhadap lingkungan sekitar. Meskipun interaksi sosial antara peserta didik terjaga dengan baik, kemampuan empati mungkin mengalami penurunan karena fokus peserta didik yang lebih terarah pada penggunaan gadget sebagai sumber belajar. Namun, peserta didik tetap merasa bahwa mereka saling membantu dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran.<sup>76</sup>

Penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan interaksi sosial, partisipasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, dan kemampuan adaptasi mereka terhadap lingkungan pembelajaran yang semakin terdigitalisasi.

Penggunaan gadget dalam proses pembelajaran telah menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi perkembangan sosial peserta didik secara signifikan.

---

<sup>75</sup> Hamid Darmadi, *Kemampuan Dasar Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2021)

<sup>76</sup> Rachmawati. *Metode Pengembangan sosial emosional*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018)

Melalui penggunaan gadget, peserta didik memiliki akses lebih luas terhadap informasi, sumber belajar, dan interaksi dengan sesama. Terutama dalam konteks pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang, penggunaan gadget memungkinkan peserta didik untuk mencari sumber belajar dari internet, berdiskusi dalam kelompok secara daring, dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran dengan lebih aktif. Interaksi sosial antara peserta didik menjadi lebih terbuka dan beragam karena penggunaan gadget memfasilitasi kolaborasi dan pertukaran ide di antara mereka.

Penggunaan gadget pada peserta didik dapat belajar secara bersama-sama, saling membantu, dan mendiskusikan konsep-konsep pelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan sosial mereka. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan gadget juga harus dikelola dengan bijak agar tidak mengganggu aspek sosial lainnya, seperti kemampuan empati dan adaptasi peserta didik terhadap lingkungan sekitar.<sup>77</sup>

### **3. Dampak yang ditimbulkan dalam Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Peserta Didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang.**

Pembahasan penelitian merujuk pada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang, pembahasan penelitian menunjukkan beberapa temuan yang penting bahwa terdapat dampak positif yang cenderung dari penggunaan gadget dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi

---

<sup>77</sup> Rachmawati. *Metode Pengembangan sosial emosional*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018)

terhadap penggunaan teknologi, terutama Google, sebagai alat pembelajaran. Mereka menyadari bahwa sumber daya online dapat menjadi sarana yang berguna dalam memperoleh informasi dan pemahaman tentang materi pelajaran. Penggunaan gadget juga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan berkolaborasi dalam memahami konsep-konsep pelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan sosial mereka.

Penggunaan gadget juga telah membantu meningkatkan interaksi sosial di antara peserta didik. Dengan adanya akses ke gadget dan teknologi, peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan berkolaborasi satu sama lain. Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka dan inklusif, di mana peserta didik dari berbagai latar belakang dapat berinteraksi dan belajar bersama. Hal ini juga memperkuat ikatan sosial di antara peserta didik dan menciptakan suasana yang mendukung kolaborasi dan kerjasama.

Pembahasan penelitian juga mengidentifikasi adanya potensi dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan kemampuan komunikasi sosial peserta didik. Salah satu dampak negatif yang muncul adalah akses yang sembarangan dari peserta didik ke konten yang tidak sesuai. Meskipun demikian, pengawasan yang ketat dan pembatasan penggunaan gadget selama proses pembelajaran dapat membantu mengurangi potensi dampak negatif tersebut. Penekanan pada penggunaan gadget hanya pada materi-materi khusus juga membantu mengatur penggunaan gadget secara lebih terarah dan terkontrol.

Penelitian ini menyoroti pentingnya manajemen penggunaan gadget dalam

konteks pembelajaran di MTs DDI Lero Kab Pinrang. Meskipun gadget dapat memberikan manfaat besar dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan interaksi sosial, pengawasan dan pengaturan yang tepat tetap diperlukan untuk mengelola potensi dampak negatifnya. Hal ini menggaris bawahi pentingnya peran pengajar dan sekolah dalam memberikan bimbingan yang sesuai terhadap penggunaan teknologi di lingkungan pendidikan agar memberikan dampak positif yang maksimal bagi perkembangan sosial peserta didik.

Hasil penelitian ini dikaitkan dengan teori penelitian menjelaskan bahwa karakteristik perkembangan sosial, penggunaan gadget dalam pembelajaran di MTs DDI Lero Kab Pinrang dapat memiliki implikasi yang cenderung. Pertama-tama, keterampilan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial anak. Kemampuan untuk menilai situasi sosial, merespon tindakan orang lain, dan memilih perilaku yang sesuai adalah bagian dari keterampilan sosial yang penting. Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memengaruhi keterampilan sosial ini dengan menciptakan interaksi yang berbeda dengan lingkungan sekitar.<sup>78</sup> Peserta didik harus dapat mengadaptasi keterampilan sosial mereka untuk berinteraksi secara virtual, yang dapat mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dan bekerja sama.<sup>79</sup>

Kemampuan interaksi juga menjadi fokus penting dalam perkembangan sosial. Anak-anak perlu belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain secara efektif, memahami norma-norma sosial, dan membangun hubungan yang sehat.

---

<sup>78</sup> Kosasih, Djahiri A. *Pengajaran Studi Sosial IPS*. (Bandung: LPPP IPS IKIP.2018)

<sup>79</sup> Kosasih, Djahiri A. *Pengajaran Studi Sosial IPS*. (Bandung: LPPP IPS IKIP.2018)

Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memperluas cakupan interaksi sosial peserta didik, tetapi juga memperkenalkan mereka pada bentuk-bentuk interaksi yang baru dan kompleks.<sup>80</sup> Hal ini menggarisbawahi pentingnya pembimbingan dan pengawasan yang tepat dalam memastikan bahwa interaksi melalui gadget berlangsung dalam konteks yang sehat dan produktif.

Peningkatan motivasi belajar dan antusiasme peserta didik, dapat mendukung perkembangan sosial mereka dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan bersemangat.<sup>81</sup> Namun, pengawasan yang cermat juga diperlukan untuk meminimalkan dampak negatif, seperti akses yang sembrono ke konten yang tidak sesuai atau terpapar pada perilaku yang tidak sehat secara sosial. Hasil penelitian ini juga relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Elan bahwa penggunaan gadget sebagai alat pembelajaran dapat menjadi sarana yang berguna untuk memperluas interaksi dan pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka. Namun, penggunaan yang bijak dan pengawasan yang tepat penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi tersebut mendukung, bukan menghambat, perkembangan sosial peserta didik.<sup>82</sup>

Pembahasan penelitian ini sejalan dengan teori tentang perkembangan sosial anak dimana penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memengaruhi cara anak-anak memahami perspektif orang lain dan cara mereka berinteraksi dalam kelompok.

---

<sup>80</sup> Rachmawati. *Metode Pengembangan sosial emosional*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018)

<sup>81</sup> Hamid Darmadi, *Kemampuan Dasar Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2021)

<sup>82</sup> Elan. "Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar" (*Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 372-379.2018)

Penggunaan gadget dapat membantu dalam tahap operasi konkret, di mana anak-anak mulai memahami interaksi sosial yang lebih kompleks dan berkolaborasi dalam pencarian informasi.<sup>83</sup> Penjelasan lainnya dijelaskan dalam teori bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memengaruhi cara individu membentuk identitas diri dan menyelesaikan konflik psikososial, seperti antara inisiatif dan rasa bersalah. Meskipun terdapat dampak positif seperti peningkatan antusiasme belajar dan motivasi, perlu ada pengawasan yang cermat untuk meminimalkan dampak negatif, termasuk penurunan kemampuan empati dan risiko akses yang tidak terkontrol ke konten yang tidak sesuai.<sup>84</sup>

Penggunaan gadget dalam pembelajaran memiliki dampak yang cenderung pada perkembangan sosial anak-anak. Meskipun dapat memperluas cakupan interaksi sosial peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar serta antusiasme, penggunaan gadget juga memperkenalkan mereka pada bentuk-bentuk interaksi yang baru dan kompleks. Pentingnya pembimbingan dan pengawasan yang tepat untuk memastikan interaksi melalui gadget berlangsung dalam konteks yang sehat dan produktif sangat ditekankan. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori tentang perkembangan sosial anak, di mana penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memengaruhi cara mereka memahami perspektif orang lain, interaksi dalam kelompok, serta cara mereka membentuk identitas diri dan menyelesaikan konflik psikososial.

---

<sup>83</sup> Desmita. *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020)

<sup>84</sup> Ajhuri, K. *Psikologi Perkembangan Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2019)



## **BAB V**

### **PENUTUP**

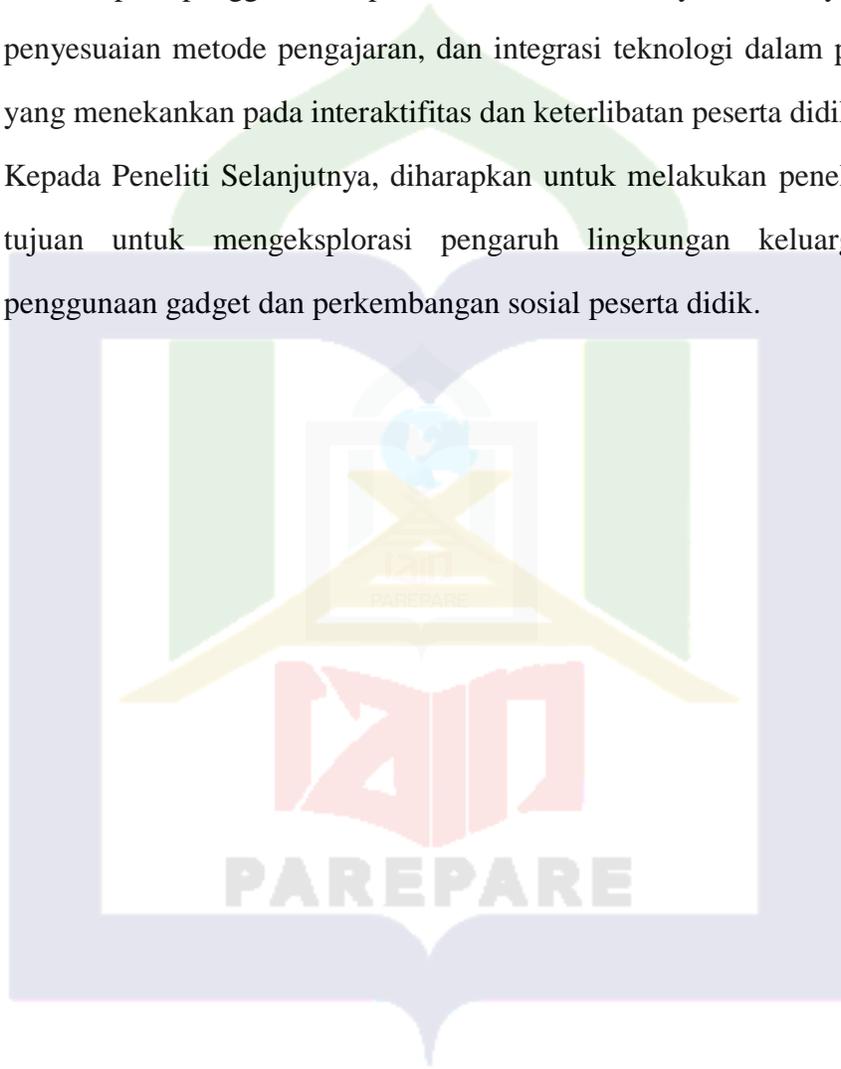
#### **A. Simpulan**

Simpulan penelitian ini yaitu:

1. Pemanfaatan Gadget dalam Pembelajaran IPS dilakukan selama proses belajar-mengajar dimana guru IPS menggunakan gadget sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran, termasuk mencari sumber belajar online, berdiskusi dalam kelompok, dan memperluas akses informasi bagi siswa. Pemanfaatan gadget ini membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar mereka.
2. Perkembangan Sosial Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS memiliki dampak yang cenderung terhadap perkembangan sosial peserta didik. Peserta didik terlibat dalam interaksi sosial yang lebih aktif dan kolaboratif, terutama dalam proses diskusi kelompok dan pencarian informasi dan sumber materi walaupun terdapat penurunan kemampuan empati dan adaptasi sosial, namun interaksi dan kolaborasi antar peserta didik tetap menjadi poin penting dalam pembelajaran sebagai bagian dari perkembangan sosial peserta didik.
3. Dampak yang Ditimbulkan dalam Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Peserta Didik menunjukkan dampak positif termasuk peningkatan antusiasme belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Namun, ada juga dampak negatif yang perlu diperhatikan, seperti potensi pengurangan kemampuan empati dan risiko akses yang tidak terkontrol ke konten yang tidak sesuai dengan proses pembelajaran.

## B. Saran

1. Kepada Guru IPS, diharapkan untuk terus mengembangkan strategi penggunaan gadget yang lebih efektif dan terarah dalam proses pembelajaran. Ini meliputi penggunaan aplikasi dan sumber daya online yang relevan, penyesuaian metode pengajaran, dan integrasi teknologi dalam pembelajaran yang menekankan pada interaktifitas dan keterlibatan peserta didik.
2. Kepada Peneliti Selanjutnya, diharapkan untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengeksplorasi pengaruh lingkungan keluarga terhadap penggunaan gadget dan perkembangan sosial peserta didik.



## DAFTAR PUSTAKA

*Al- Qur'an dan Al Hakim*

- Abdulatif, S., & Lestari, T. “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi”. (*Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 No 1, 1490-1493, 2021)
- Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. (Jogjakarta, DIVA Press (Anggota IKAPI), 2019)
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta, Kencana Prenada Media Group. 2017)
- Aisyah. *Perkembangan Sosial Emosional dan Kepribadian*. (Jakarta: Universitas Terbuka.2021)
- Al-Ayouby, M. H. “Dampak penggunaan *Gadget* pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung)”. (Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018)
- Ali Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum* (Cet.I; Jakarta: Sinar Grafika, 2011)
- Anggraeni, S. “Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. “ (*Faletehan Health Journal*, vol 6 no.2 )
- Anggreini Eka, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Jakarta: Serayu Publishing, 2019)
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002)
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. “Perbedaan Kecenderungan Adiksi *Gadget* Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*. “ (2021)
- Bintoro, Y. C. “Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara “. (Universitas Negeri Semarang, 2019)
- Chasanah, A. M., & Kilis, G. “ Adolescents’ *Gadget* Addiction and Family Functioning. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. “ (2018)
- Derry dan Beranda, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* , (Bisakimia, 2014)
- Dian Kurniawati, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Prestasi Siswa”. (Faculty of Education of Pahlawan Tuanku Tambusai; *Educatif Journal*, 2020)

- Efendi, F. “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”. (Online). <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-Gadget-terhadapperkembangan.html>
- Elan. “Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar” (*Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 372-379.2018)
- Firmansyah, Herlan. *Ilmu Pengetahuan Sosial 2 untuk SMP/MTsn Kelas VIII*.(Jakarta: Pusat Perbukuan.2020)
- Hafidz, Ahmad Muzakky Ahlan. “*Perilaku sosial peserta didik pengguna Gadget usia remaja: Studi kasus di kelas X jurusan IPS SMA Negeri 1 Bangil.*”( Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022)
- Hamid Darmadi, *Kemampuan Dasar Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2021)
- Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif*(Cet. I; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013)
- Indra Kusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2021)
- Juwita, Liswati. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Sumber Daya Alam Menggunakan Pendekatan Kontekstual Di Kelas IV SDN Gudang 1 Cikalongkulon Cianjur”. (Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia, 2021)
- Kosasih, Djahiri A. *Pengajaran Studi Sosial IPS*. (Bandung: LPPP IPS IKIP.2018)
- Lanca & Saw, “The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Ophthalmic and Physiological Optics*. “(Journal : vol 2 . 2020)
- M. Hafiz , *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana, 2017)
- Mardalena, K., Yuhariati, & Amalia, D, “ Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuuk Aceh. “ vol 5 no. 1 (2020)
- Murni, *Guru IPS MTS DDI LERO KAB PINRANG*, Wawancara 21 November 2023
- Nurul Zuriah, *Metode Penelitian* (Jakarta : Bumi Aksara, 2017).
- Raban, B. “International Encyclopedia of Education” (International Encyclopedia of Education, 75–80. doi:10.1016/B978-0-08- 044894-7.01185-4, 2018)

- Rachmawati. *Metode Pengembangan sosial emosional*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018)
- Rahmandani, “Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. (*Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18–44. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>)
- Rizal “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Jatigunung”. (*SJES (Scholarly Journal of Elementary School*, , 2022)
- Sapriya, *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019)
- Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. Gaster. “ (2018)
- Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif* (Bandung : CV. Pustaka Setia, 2002)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)* (alfabeta : bandung 2012)
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. “ (*Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* : vol 3 no.4 2019)
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah IAIN Parepare* (Parepare: IAIN Parepare Press, 2020)
- Trianto, *Model Pembelajaran terpadu dalam Teori dan Praktek*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2018)



# LAMPIRAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
**Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp (0421) 21307**

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Kepada Yth.

Bapak/Ibu/Saudara (i)

Di Tempat

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Bapak/Ibu/Saudara/i dalam rangka menyelesaikan karya (Skripsi) pada Jurusan Tadris Pengetahuan Sosial, Institut Agama Islam Negeri Parepare (IAIN) Parepare maka saya,

Nama : Sunarti

NIM : 2020203887220035

Judul : Dampak Pembelajaran IPS dalam Pemanfaatan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Peserta Didik : Studi Pada MTs DDI Lero.

Untuk membantu kelancaran penelitian ini, Saya memohon dengan hormat kesediaan Bapak/Ibu/Saudara(i) untuk menjadi narasumber dalam penelitian kami.

Kami ucapkan terima kasih,

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Hormat Saya,

Sunarti

### IDENTITAS INFORMAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Alamat :

Jenis Kelamin :

Pekerjaan :

Umur :

Menerangkan bahwa,

Nama : Sunarti

Nim : 2020203887220035

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Benar-benar telah melakukan wawancara dengan saya dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Dampak Pembelajaran IPS dalam Pemanfaatan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Peserta Didik : Studi Pada MTs DDI Lero”

Demikianlah surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya

Parepare....., ..... 2023

Yang bersangkutan

## PEDOMAN WAWANCARA

### **A. Pertanyaan Fokus pembelajaran IPS dalam pemanfaatan penggunaan gadget di MTs DDI Lero**

1. Bagaimana penggunaan gadget telah mempengaruhi metode pengajaran IPS di kelas?
2. Apakah penggunaan gadget telah memfasilitasi akses ke sumber daya pendidikan tambahan dalam mata pelajaran IPS?
3. Bagaimana guru memanfaatkan gadget dalam mengajarkan konten IPS kepada siswa?
4. Bagaimana penggunaan gadget memungkinkan siswa untuk menjelajahi isu-isu sosial dan sejarah yang relevan dalam mata pelajaran IPS?
5. Apa manfaat dan tantangan utama yang dihadapi dalam mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran IPS di kelas?

### **B. Pertanyaan Fokus perkembangan sosial peserta didik terhadap penggunaan Gadget pada proses pembelajaran IPS di MTs DDI Lero**

1. Bagaimana perkembangan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang terkait dengan penggunaan gadget dalam interaksi sosial mereka?
2. Apakah penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang memengaruhi kemampuan empati peserta didik terhadap orang lain?
3. Bagaimana peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang mengadaptasi diri terhadap perkembangan teknologi, terutama dalam konteks penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS?

4. Sejauh mana partisipasi peserta didik dalam aktivitas sosial di MTs DDI Lero Kab Pinrang dipengaruhi oleh penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS?
5. Apakah terdapat perbedaan dalam interaksi sosial, kemampuan empati, kemampuan beradaptasi, dan partisipasi dalam aktivitas sosial antara peserta didik yang menggunakan gadget secara berlebihan dengan yang tidak di MTs DDI Lero Kab Pinrang?

**C. Pertanyaan Fokus dampak dari perkembangan sosial peserta didik terhadap penggunaan Gadget pada proses pembelajaran IPS di MTs DDI Lero**

- b. Bagaimana Anda melihat dampak positif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang?
- c. Menurut pengalaman Anda, apakah penggunaan gadget telah membantu meningkatkan interaksi sosial di antara peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang? Jika ya, bagaimana?
- d. Dapatkah Anda memberikan contoh konkret tentang bagaimana penggunaan gadget telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan beradaptasi sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang?
- e. Apakah Anda melihat adanya perubahan dalam partisipasi peserta didik dalam aktivitas sosial setelah penggunaan gadget di MTs DDI Lero Kab Pinrang? Jika ya, mohon jelaskan.
- f. Bagaimana menurut Anda penggunaan gadget telah memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan komunikasi sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang?

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian skripsi mahasiswa sesuai judul di atas, maka instrumen tersebut dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Drs. Anwar, M.Pd  
NIP. 19640109 199303 1 005

Fuad Guntara, M.Pd  
NIP. 19900527 202012 1 014

**TRANSKRIP WAWANCARA**

<b>Informan</b>	<b>Jawaban</b>
Murni / GURU	<p><b>Bisakah anda memperkenalkan diri ?</b></p> <p>Nama saya Murni, Guru MTs DDI Lero untuk semester ini saya mengajar di kelas 2 dan 3</p> <p><b>Pertanyaan pertama berkaitan dengan, apakah anda menggunakan gadget dalam proses pembelajaran?</b></p> <p>Iya, untuk pembelajaran materi khusus itu saya gunakan, kalau setiap hari tidak. Jadi pembelajaran IPS itu juga menggunakan gadget dalam proses pembelajaran</p> <p><b>Bagaimana penggunaan gadget telah mempengaruhi metode pengajaran IPS di</b></p>

	<p><b>kelas</b></p> <p>Selama ini kalau penggunaan Gadget itu tidak setiap hari, jadi khusus untuk pelajaran IPS itu penggunaan Gadget dilakukan untuk mengetahui secara luas bagaimana siswa bisa secara lansung mencari sumber belajar yang lebih interaktif</p> <p><b>Apakah penggunaan gadget telah memfasilitasi akses ke sumber daya pendidikan tambahan dalam mata pelajaran IPS</b></p> <p>Iya betul, karena memang akses belajar yang menggunakan gadget itu lebih variatif selama ini, Awalnya, metode pengajaran kami lebih terfokus pada penggunaan buku teks dan diskusi kelas secara langsung. Namun, dengan masuknya gadget, terutama perangkat mobile seperti tablet dan smartphone, pendekatan pengajaran kami telah berubah secara substansial selama ini begitu</p> <p><b>Bagaimana guru memanfaatkan gadget dalam mengajarkan konten IPS kepada siswa</b></p> <p>Kalau pemanfaatan gadget itu selama ini berfungsi memperluas interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki akses ke sumber daya tambahan, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan materi online, yang memperkaya pembelajaran IPS di kelas. Banyak diantara siswa itu mencari sumber belajar dari gadget seperti youtube, salah satu contohnya itu kalau misalnya proses</p>
--	--

	<p>pembelajaran materi tentang proses interaksi antara manusia</p> <p><b>Bagaimana proses pembelajaran dalam kelas IPS?</b></p> <p>Selama ini proses pembelajaran itu tidak seutuhnya menggunakan gadget karena memang juga ada dampak negatifnya, tapi menurut saya penggunaan gadget selama ini sangat efektif untuk sumber belajar siswa, seperti halnya materi soal beradaptasi itu mereka mencari materinya sendiri lewat youtube. Bagaimana cara beradaptasi dengan lingsungan.</p> <p><b>Apa manfaat dan tantangan utama yang dihadapi dalam mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran IPS di kelas?</b></p> <p>Kalau menurut saya tantangannya itu tidak ada, tapi kalau hambatannya itu adalah kita susah melakukan pengontrolan kepada siswa tentang apa apa saja yang mereka cari di media internet itu, jadi kadang kita tidak tau apakah mereka memenag mencari sumber materi ataukah malah membuak aplikasi sosial media dan lainnya</p> <p><b>Bagaimana interaksi siswa dalam proses pembelajaran?</b></p> <p>Menurut saya kalau interaksinya siswa itu mayoritas mereka barinteraksi bagus kalau saya suruh mencari sumber belajar dri internet pakai gadget itu, apalagi saya arahkan sama mereka untuk mencari dalam bentuk group, jadi memang menurut saya itu saya efektif kalau memang pakai gadget tapi</p>
--	--

	<p>itu tadi saya katakana harus di batasi</p> <p><b>Apakah penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS di MTs DDI Lero Kab Pinrang memengaruhi kemampuan empati peserta didik terhadap orang lain?</b></p> <p>Mempengaruhi tapi tidak terlalu tinggi karena menurut saya itu rasa empati salah satunya yang hilang kalau siswa menggunakan gadget karena mereka tidak lagi diarahkan untuk saling mencari secara langsung di buku. Jadi saling membantunya itu kurang, lebih kepada interaksi mereka bagus karena saling diskusi dari hasil pencahariannya di internet</p> <p><b>Sejauh mana partisipasi peserta didik dalam aktivitas sosial di MTs DDI Lero Kab Pinrang dipengaruhi oleh penggunaan gadget dalam pembelajaran IPS?</b></p> <p>Partisipasi siswa sangat antusia karena memang mereka senang menggunakan gadget apalagi kalau mereka bis amenjawab soal dengan mudah dan dapat menjelaskan soal soal itu dari sumber internet yang juga betul adanya, jadi memang pembelajaran lebih semangat saya liat</p> <p><b>Apakah terdapat perbedaan dalam interaksi sosial, kemampuan empati,</b></p>
--	--

	<p><b>kemampuan beradaptasi, dan partisipasi dalam aktivitas sosial antara peserta didik yang menggunakan gadget secara berlebihan dengan yang tidak di MTs DDI Lero Kab Pinrang?</b></p> <p>Dari kesuluruhannya menurut saya interaksi sosial siswa itu sangat dikembangkan memang dari seluruh aspek menurut saya, kalau soal empati tidak terlalu tapi aktivitas dan semangat belajar siswa sangat tinggi jika dibandingkan dari pakai gadget sama kalau tidak</p> <p><b>Bagaimana Anda melihat dampak positif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang?</b></p> <p>Menurut saya sangat berdampak khususnya itu dampak positif dengan antusias dan motivasi belajar mereka saat proses pembelajaran baru saja dimulai itu mereka sudah bilang pakai google atau belajarnya bergantung dari itu tadi</p> <p><b>apakah penggunaan gadget telah membantu meningkatkan interaksi sosial di antara peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang? Jika ya, bagaimana?</b></p> <p>Secara konkritnya itu kalau misalnya siswa saling berinteraksi pasnya mereka mendapatkan jawaban soal, seperti tadi yang saya sampaikan, dampak positifnya itu, karena mereka sekarang sudah tau bagaimana fungsi gadget itu bagi mereka, disisi lain juga mereka sudah mengenal bagaimana cara penggunaan gadget yang</p>
--	---

	<p>sesuai dengan fungsinya dalam proses pembelajaran</p> <p><b>Bagaimana Anda melihat dampak negative penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial peserta didik di MTs DDI Lero Kab Pinrang?</b></p> <p>Dampak negatifnya itu tidak akan bisa di dapatkan asalkan kalau kita melakukan tadi yang namanya pengawasan yang bagus, jadi kalau secara umum kan dampak negatifnya penggunaan gadget itu adalah akses yang sembarang and ari siswa, asalkan kita batasi dan selalu berjalan selama proses pembelajaran itu pasti tercegah yang dampak negatifnya tadi, dan selama ini saya lakukan proses pembelajaran pakai gadget itu pada materi materi khusus saja tidak setiap pembelajaran</p>
Nur Andini / SISWA	<p><b>Bisakah anda mempernkenalkan diri terlebih dahulu?</b></p> <p>Nama saya Nur Andini, kelas 2 Mts.</p> <p><b>Apakah anda pernah belajar IPS menggunakan Gadget?</b></p> <p>Iya pernah</p> <p><b>Bagaimana menurut anda penggunaan gadget dalam proses pembelajaran?</b></p> <p>Menurut saya bagus bahkan kita suka kalau</p>

	<p>didalam kelas.</p> <p><b>Bagaimana interaksi sosial anda sebagai peserta didik dalam kelas?</b></p> <p>SInteraksi sosial seperti saling bercakap itu bagus</p> <p><b>Bagaimana proses adaptasi peserta didik selama proses pembelajaran?</b></p> <p>Kalau saya bisaji beradaptasi kalau dikasikan gadget pas belajar</p> <p><b>Bagaimana proses pembelajaran selama belajar IPS menggunakan Gadget dalam kelas?</b></p> <p>Selama ini kalau kita di kelas itu memang disuruh cari materi sama menjawab soal dari kejadian di sosial media seperti internet yang viral di berita berita itu kita cari baru kita jadikan contoh dalam pembelajaran begitu</p>
Warnida / SISWA	<p><b>Bisakah anda mempernkenalkan diri terlebih dahulu?</b></p> <p>Nama saya warnida kelas 2 MTs juga</p> <p><b>Apakah anda pernah belajar IPS menggunakan Gadget?</b></p> <p>Iya pernah dalam kelas, kita berkelompok sambil menggunakan HP</p> <p><b>Bagaimana menurut anda penggunaan gadget dalam proses pembelajaran?</b></p>

	<p>Menurut ku itu bagus dan menarik karena kita tidak bosan dalam kelas.</p> <p><b>Bagaimana interaksi sosial anda sebagai peserta didik dalam kelas?</b></p> <p>Interaksi soail kita itu ada karena kita diskusi sambil mencari jawaban soal yang dikasikan sama guru</p> <p><b>Bagaimana proses adaptasi peserta didik selama proses pembelajaran?</b></p> <p>Adaptasi kita dalam kelas itu bagus kalau misalnya dalam kelompok juga kita lakukan diskusi seperti biasa</p> <p><b>Bagaimana proses pembelajaran?</b></p> <p>Selama ini kalau pembelajaran dilakukan menggunakan gadget itu kita antusias karena kita bisa mencari jawabannya secara lansung jadi tidak perlu lagi pusing. Kalau saya bagus menggunakan gadget karena itu efektif kalau menurut saya, tidak lagi susah cari jawabannya didalam buku, tapi juga harus di pilih yang mana sesuai dengan buku</p>
<p>Nayla ./ SISWA</p>	<p><b>Bisakah anda memperkenalkan diri terlebih dahulu?</b></p> <p>Nama saya Nayla kelas 2 Mts</p> <p><b>Apakah anda pernah belajar IPS menggunakan Gadget?</b></p> <p>Iya pernah kalau belajar IPS</p> <p><b>Bagaimana menurut anda penggunaan</b></p>

	<p><b>gadget dalam proses pembelajaran?</b></p> <p>Kalau gadget saya gunakan itu bagus dan menarik, apalagi kalau misalnya kita diskusi</p> <p><b>Bagaimana interaksi sosial anda sebagai peserta didik dalam kelas?</b></p> <p>Kita berinteraksi dengan teman sekelas</p> <p><b>Bagaimana proses adaptasi peserta didik selama proses pembelajaran?</b></p> <p>Iya sama, kita juga beradaptasi juga</p> <p><b>Bagaimana proses empati peserta didik selama proses pembelajaran?</b></p> <p>Tidak tau kalau empati karena kita juga saling bantu membantu</p>
<p>Nurul Safika / SISWA</p>	<p><b>Bisakah anda memperkenalkan diri terlebih dahulu?</b></p> <p>Nama saya Nurul Safika kelas 2 Mts</p> <p><b>Apakah anda pernah belajar IPS menggunakan Gadget?</b></p> <p>Iya pernah kalau belajar pakai Gadget</p> <p><b>Bagaimana menurut anda penggunaan gadget dalam proses pembelajaran?</b></p> <p>Kalau penggunaannya bagus menurut ku jadi memang efektif karena kita tidak bosan</p> <p><b>Bagaimana interaksi sosial anda sebagai peserta didik dalam kelas?</b></p> <p>Interaksi kita sesama teman juga bisa</p> <p><b>Bagaimana proses adaptasi peserta didik</b></p>

	<p><b>selama proses pembelajaran?</b></p> <p>Kita beradaptasi juga dengan teman teman dalam kelas kalau belajar</p> <p><b>Bagaimana proses pembelajaran?</b></p> <p>Kita disuruh untuk berdiskusi sambil mencari jawabnya lewat gadget itu baru kita jabarkan nantinya sama guru</p> <p>Iya betul kita memanfaatkan gadget karena lebih banyak materi bisa kita dapatkan kalau lewat internet</p>
--	---





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH  
Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp (0421) 21307

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

### SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MURNI, S.Sy

Jenis Kelamin : PEREMPUAN

Pekerjaan : HONORER

No. Hp : 0853-4071-6280

Menerangkan bahwa benar, telah memberi keterangan wawancara kepada saudari **Sunarti** yang sedang melakukan penelitian terkait dengan "Dampak Pembelajaran IPS Dalam Pemanfaatan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Peserta Didik: Studi Kasus Pada MTs DDI Lero Kab. Pinrang".

Demikian surat keterangan wawancara dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Lero, 24 Februari 2024

Yang Diwawancara

  
(.....Murni, S.Sy.....)

PAREPARE

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp (0421) 21307
	VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Andini  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Pekerjaan : Guru  
 No. Hp : 081 779 596 967

Menerangkan bahwa benar, telah memberi keterangan wawancara kepada saudari **Sunarti** yang sedang melakukan penelitian terkait dengan "Dampak Pembelajaran IPS Dalam Pemanfaatan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Peserta Didik: Studi Kasus Pada MTs DDI Lero Kab. Pinrang".

Demikian surat keterangan wawancara dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Lero, 24 Februari 2024  
 Yang Diwawancara

**IAIN**  
**PAREPARE**

()

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA          INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE          FAKULTAS TARBIYAH          Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp (0421) 21307</p>
	<p>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN</p>

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Warnida*  
 Jenis Kelamin : *perempuan*  
 Pekerjaan : *siswa*  
 No. Hp : *083 043 692 507*

Menerangkan bahwa benar, telah memberi keterangan wawancara kepada saudari **Sunarti** yang sedang melakukan penelitian terkait dengan "Dampak Pembelajaran IPS Dalam Pemanfaatan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Peserta Didik: Studi Kasus Pada MTs DDI Lero Kab. Pinrang".

Demikian surat keterangan wawancara dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Lero, 24 Februari 2024  
 Yang Diwawancara



(*[Signature]*)

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH
	Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp (0421) 21307
VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN	

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Nayla*  
Jenis Kelamin : *Pecempuan*  
Pekerjaan : *siswa*  
No. Hp : *0838 - 7500 - 5536*

Menerangkan bahwa benar, telah memberi keterangan wawancara kepada saudari **Sunarti** yang sedang melakukan penelitian terkait dengan "Dampak Pembelajaran IPS Dalam Pemanfaatan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Peserta Didik: Studi Kasus Pada MTs DDI Lero Kab. Pinrang".

Demikian surat keterangan wawancara dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Lero, 24 Februari 2024  
Yang Diwawancara

  
(.....)



	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA          INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE          FAKULTAS TARBIYAH          Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp (0421) 21307</p>
	<p>VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN</p>

**SURAT KETERANGAN WAWANCARA**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : NUPUL SAFIKA  
 Jenis Kelamin : PURANPUAN  
 Pekerjaan : STRIK  
 No. Hp : 089 522 977 1494

Menerangkan bahwa benar, telah memberi keterangan wawancara kepada saudari **Sunarti** yang sedang melakukan penelitian terkait dengan "Dampak Pembelajaran IPS Dalam Pemanfaatan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Peserta Didik: Studi Kasus Pada MTs DDI Lero Kab. Pinrang".

Demikian surat keterangan wawancara dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Lero, 24 Februari 2024  
 Yang Diwawancara

  
 (.....)





**MADRASAH TSANA WIYAH  
DARUD DA'WAH WAL IRSYAD (DDI)  
UJUNG LERO**

Jl. Nonde Ujung Lero Desa Lero Kec.Suppa Kab.Pinrang K.Pos 91272

**INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)**

Kelas : VIII  
Materi Pokok/Tema :  
Semester : GENAP  
Tahun Pelajaran : 2023 / 2024

No	Nama Peserta Didik	Sikap							Keterangan
		Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Toleransi	Gotong Royong	Santun	Percaya Diri	
1	ABD. AS'AD	3	3	3	3	3	3	3	
2	ABDAN ADITAMA	3	3	3	3	3	3	3	
3	ADNAN	3	3	3	3	3	3	3	
4	AHMAD FACHRI AKHYAR	3	3	3	3	3	3	3	
5	ANDI MUHAMMAD GUFRAN	3	3	3	3	3	3	3	
6	ILHAM	3	3	3	3	3	3	3	
7	IMAN SUKRI	3	3	3	3	3	3	3	
8	MUH.AFDAL	3	4	3	3	3	4	4	
9	MUH. DANI	3	3	3	3	3	3	3	

10	MUH. YUSUF	3	2	3	3	3	3	2	
11	RAHMAT MAULANA	3	3	3	3	3	2	2	
12	MIFTAHU RAHMA	4	4	4	4	4	4	4	
13	MUSFIRA	3	3	3	3	3	3	3	
15	NAILA	3	3	3	3	3	3	3	
16	NUR ALIYA	3	3	3	3	3	3	3	
17	NUR ANDINI	3	3	3	3	3	3	3	
18	NURUL INTAN	3	3	3	3	3	3	3	
19	NURUL SAFIKA	4	4	4	4	4	4	3	
20	WARNIDA	4	4	4	4	4	4	3	

Keterangan Penskoran :

4 = apabila selalu konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap

3 = apabila sering konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap dan

kadang-kadang tidak sesuai aspek sikap

2 = apabila kadang-kadang konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap dan sering tidak sesuai aspek sikap

1 = apabila tidak pernah konsisten menunjukkan sikap sesuai aspek sikap

Lero, 2024

**Mengetahui,**  
**Kepala Madrasah**

**Guru Mapel**

**ABDURRAHIM,S.Pd.I,MA.**  
**Nip. 19791110200710 002**

**MURNI,S.Sy**

**Lampiran 02 : Dokumentasi**





### Lampiran 03 : Administrasi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91110, website : www.ainpare.ac.id email: mail.ainpare.ac.id

Nomor : B-34/In.39/FTAR.01/PP.00.9/01/2024 04 Januari 2024  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI PINRANG  
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di  
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: SUNARTI
Tempat/Tgl. Lahir	: UJUNG LERO, 10 Mei 2001
NIM	: 2020203887220035
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Tadris IPS
Semester	: VII (Tujuh)
Alamat	: JL. ANDI PALANCOI, DESA UJUNG LERO, KEC. SUPPA, KAB. PINRANG,

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah KAB. PINRANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

**DAMPAK PEMBELAJARAN IPS DALAM PEMANFAATAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PESERTA DIDIK : STUDI KASUS PADA MTS ODI LERO KAB. PINRANG**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Januari sampai selesai.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,  
  
Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198304202008012010



**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
 Jl. Jend. Sukawati Nomor 40, Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

---

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**  
 Nomor : 503/0027/PENELITIAN/DPMPTSP/01/2024

Tentang

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

**Memerintahkan** : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 19-01-2024 atas nama SUNARTI, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.

**Mengingat** :

1. Undang - Undang Nomor 20 Tahun 1999;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 40 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

**Memperhatikan** :

1. Rekomendasi Tes Teknis PTSP - 0056/RT/Teknis/DPMPTSP/01/2024, Tanggal : 19-01-2024
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAF) Nomor : 0030/BAF/PENELITIAN/DPMPTSP/01/2024, Tanggal : 19-01-2024

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan**

**KESATU** : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

1. Nama Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
2. Alamat Lembaga	: JL. AMAL BAKTI NO. 8 SOREANG KOTA PAREPARE
3. Nama Peserta	: SUNARTI
4. Judul Penelitian	: DAMPAK PEMBELAJARAN IPS DALAM PEMANFAATAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PESERTA DIDIK- STUDI KASUS- PADA MTS DEE LERO KAB. PINRANG
5. Jangka waktu Penelitian	: 1 bulan
6. Sasaran/target Penelitian	: SISWA MTS DEE LERO KAB. PINRANG
7. Lokasi Penelitian	: Kecamatan Suppa

**KEDUA** : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 19-07-2024.

**KETIGA** : Peneliti wajib mematuhi dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

**KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 22 Januari 2024



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :

**ANDI MIRANI, AP., M.Si**  
 NIP.197406031993142001

**Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP**  
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-





Balai Sertifikasi Elektronik



**ZONA HIJAU**



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSEF



**PENGURUS DAERAH DDI KABUPATEN PINRANG**  
**MADRASAH TSANAWIAH DDI LERO SUPPA**  
Jl. NondeDesa Lero Kec. Suppa Kab. Pinrang 91273

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 022/MTs.21.07.0002/II/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala MTs DDI Lero Suppa menerangkan bahwa :

Nama : Sunarti  
Tempat dan tanggal lahir : Ujung Lero, 10 Mei 2001  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Nim : 2020203887220035  
Fakultas : Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah)  
Alamat : Ujung Lero

Benar telah melaksanakan penelitian di MTs. DDI Lero Suppa mulai tanggal 05 Februari 2024 sampai 19 Februari 2024 dengan judul **"DAMPAK PEMBELAJARAN IPS DALAM PEMANFAATAN GADJET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PESERTA DIDIK : STUDI KASUS PADA MTS DDI LERO KAB. PINRANG"** Dalam rangka penyusunan Skripsi untuk menyelesaikan Studi Program Strata 1 (S1) IAIN Parepare berdasarkan Surat Pemerintah Kab. Pinrang Nomor : 503/0027/PENELITIAN/DPMPTSP/01/2024. Tanggal 05 Februari 2024 sampai 19 Februari 2024 tentang Izin Penelitian di MTs. DDI Lero Suppa.

Demikian Surat Keterangan ini di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lero, 20 Februari 2024  
Kepala Madrasah



**ABDURRAHIM, S.Pd.I.,MA**  
NIP 197911102007101002

## BIODATA PENULIS



Nama SUNARTI, Lahir di Ujung Lero 10 Mei 2001 . Anak Ketiga dari Empat bersaudara yang lahir dari pasangan Bapak Sulaiman Y. Dan Ibu Hasmawati C. Pendidikan yang ditempuh penulis yaitu SD Negeri 96 Suppa dan lulus pada tahun 2014, MTs DDI Lero dan lulus 2017, melanjutkan jenjang di SMA Negeri 4 Pinrang dan Lulus Tahun 2020. Hingga kemudian melanjutkan studi ke Jenjang S1 di Institut Agama Islam Negeri ( IAIN )/parepare dan memilih program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS) , Penulis melaksanakan Praktik pengalaman Lapangan di Lokasi PPL di Sekolah SMP IT Darul Qur'an pada tahun 2023 kemudian melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di Kota Enrekang Desa Boiya pada tahun 2023 dan menyelesaikan tugas Akhir yang berjudul " Dampak Pembelajaran IPS dalam Pemanfaatan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Peserta Didik : Studi Kasus Pada MTs DDI Lero Kab. Pinrang"