

**PENGGUNAAN GAWAI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
MASA PANDEMI (STUDI DI SMP NEGERI 2 MEUREUBO  
KECAMATAN MEUREUBO ACEH BARAT)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**ANITA SARI  
NIM. 170401025**

**Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
1442 H / 2021 M**

**PENGGUNAAN GAWAI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MASA  
PANDEMI (STUDI DI SMP NEGERI 2 MEUREUBO, KECAMATAN  
MEUREUBO, ACEH BARAT)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1  
Dalam Ilmu Dakwah Prodi Komunikasi dan penyiaran Islam**


**Oleh**

**ANITA SARI**

**NIM. 170401025**

**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing I,**



**Ridwan Muhammad Hasan, Lc., M.Th., Ph.D.  
NIP. 19710413 200501 1002**

**Pembimbing II,**



**Fairus, S. Ag., M.Ag.  
NIP. 19740504 200003 1002**

**SKRIPSI**

**Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry  
Dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan Sebagai  
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah  
Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**Diajukan Oleh**

**ANITA SARI  
NIM. 170401025**

**Pada Hari/ Tanggal**

**30 Juli 2021**

**Jum'at,**

**20 Dzulhijjah 1442**

**di**

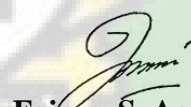
**Darussalam – Banda Aceh  
Panitia Sidang Munaqasyah**

**Ketua,**



**Ridwan Muhammad Hasan, Ph.D  
NIP. 19710413 200501 1 002**

**Sekretaris,**



**Fairus, S. Ag., M.Ag  
NIP. 19740504 200003 1 002**

**Penguji I,**



**Anita S. Ag., M. Hum  
NIP. 19710906 200901 2 002**

**Penguji II,**



**Fitri Meliya Sari, M. I. Kom  
NIP. 19900611 202012 2 015**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry**

**S/**



**Mengetahui,**

**Dr. Fakhri, S.Sos., MA.**

**NIP. 196411291998031001**

## PENYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Anita Sari

NIM : 170401025

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jurusan/Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry banda Aceh.

Banda Aceh, 24 Juli 2021  
Yang Menyatakan,



Handwritten signature of Anita Sari.

Anita Sari  
NIM. 170401025

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan anugerah, nikmat, serta karunia-Nya, sehingga penulisan dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul : **“Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Aceh Barat,”** sesuai dengan waktu yang sudah direncanakan.

Shalawat beriringan dengan salam tidak lupa kita sanjungkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa perubahan yang sangat besar sehingga kita semua bisa berada di dunia seperti yang saat ini kita rasakan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, sehingga tidak lupa penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua yang sangat berjasa Ayahanda Jauhari dan Ibunda Salwati yang telah mencurahkan kasih sayang, dukungan, serta do'a dari lahir hingga penulis bisa seperti saat ini.
2. Tak lupa juga ucapan terima kasih kepada keluarga penulis, Kepada Adik penulis Ade Melda dan Abdul Rahman yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, do'a, serta materil kepada penulis.
3. Bapak Dr. Fakhri, S.Sos, M.A sebagai dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Bapak Drs. Yusri, M.Lis sebagai Wadek 1, Bapak Zanuddin T, M.Si selaku Wadek II, Bapak Dr. T. Lembong Misbah M.A selaku Wadek III, Bapak Dr. Hendra Syahputra, S.T, M.M selaku Ketua Prodi KPI, dan Ibu Anita, S. Ag., M.Hum selaku Sekretaris Prodi KPI.

4. Bapak Ridwan Muhammad Hasan, Lc., M.Th., Ph.D. sebagai Pembimbing I atas waktu dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
5. Bapak Fairus, S. Ag., M.Ag. sebagai Pembimbing II atas waktu dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
6. Ibu Dr. Ade Irma, B.H.Sc., M.A. sebagai Penasehat Akademik atas waktu dan ilmu yang diberikan atas penyusunan proposal skripsi hingga selesainya skripsi ini.
7. Bapak Dr. Hendra Syahputra, S.T, M.M sebagai Dosen mata kuliah Metodologi Penelitian Komunikasi yang telah memberikan arahan hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada seluruh Dosen jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah banyak memberi ilmu, dukungan, dan motivasi kepada penulis dari proses perkuliahan hingga penulisan skripsi ini.
9. Kepada sahabat penulis, Rouzatul Jannah, Helena Sari, Novi Arnika Diana yang telah memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.
10. Kepada seluruh informan atas waktu dan kesempatannya yang bersedia membantu menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada seluruh mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2017, terkhusus unit 1 yang telah sama-sama berjuang dalam menyelesaikan perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya tulis ini banyak kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis memohon saran dan kritik yang bersifat membangun dan pembaca demi kesempurnaannya. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

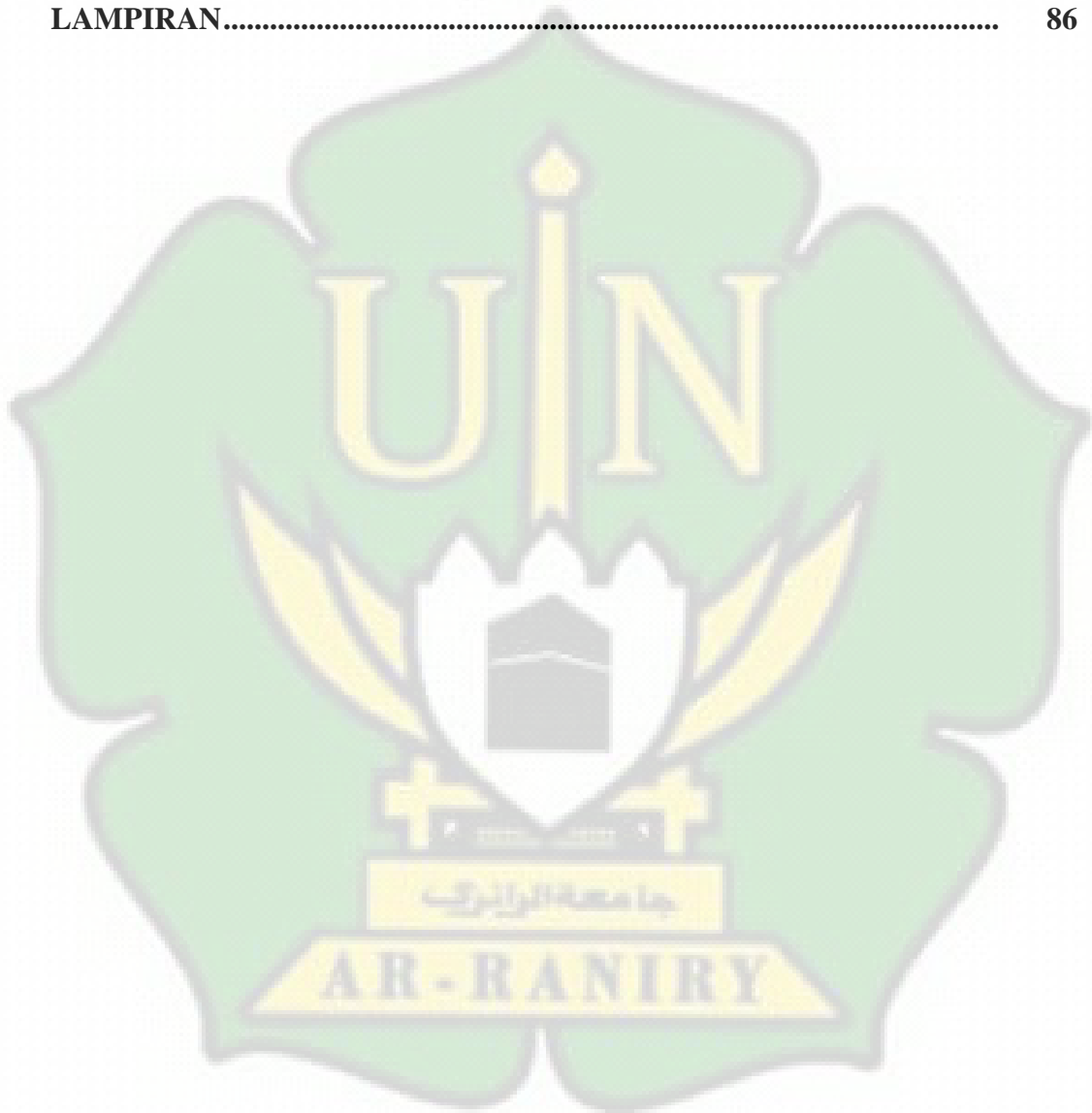
Banda Aceh, 24 Juli 2021  
Penulis,

Anita Sari

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Operasional.....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>16</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	16
B. Kerangka Teoritik .....	21
1. Penggunaan Gawai / Handphone .....	21
2. Sejarah Perkembangan Gawai.....	27
3. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pelajar .....	30
4. Pengertian Media Pembelajaran.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	45
B. Lokasi Penelitian .....	46
C. Jenis dan Sumber Data .....	46
D. Informan Penelitian .....	48
E. Teknik Pengumpulan Data .....	49
F. Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
A. Gambaran Umum Penelitian .....	54
1. Sejarah Singkat SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat .....	54
2. Letak Geografis SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat .....	55
3. Visi dan Misi SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat.....	56
4. Tujuan Sekolah SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat .....	57
5. Struktur SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat .....	57
6. Keadaan Guru dan Tenaga Administrasi .....	57
7. Keadaan Siswa .....	58
8. Sarana dan Prasarana.....	59
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	60

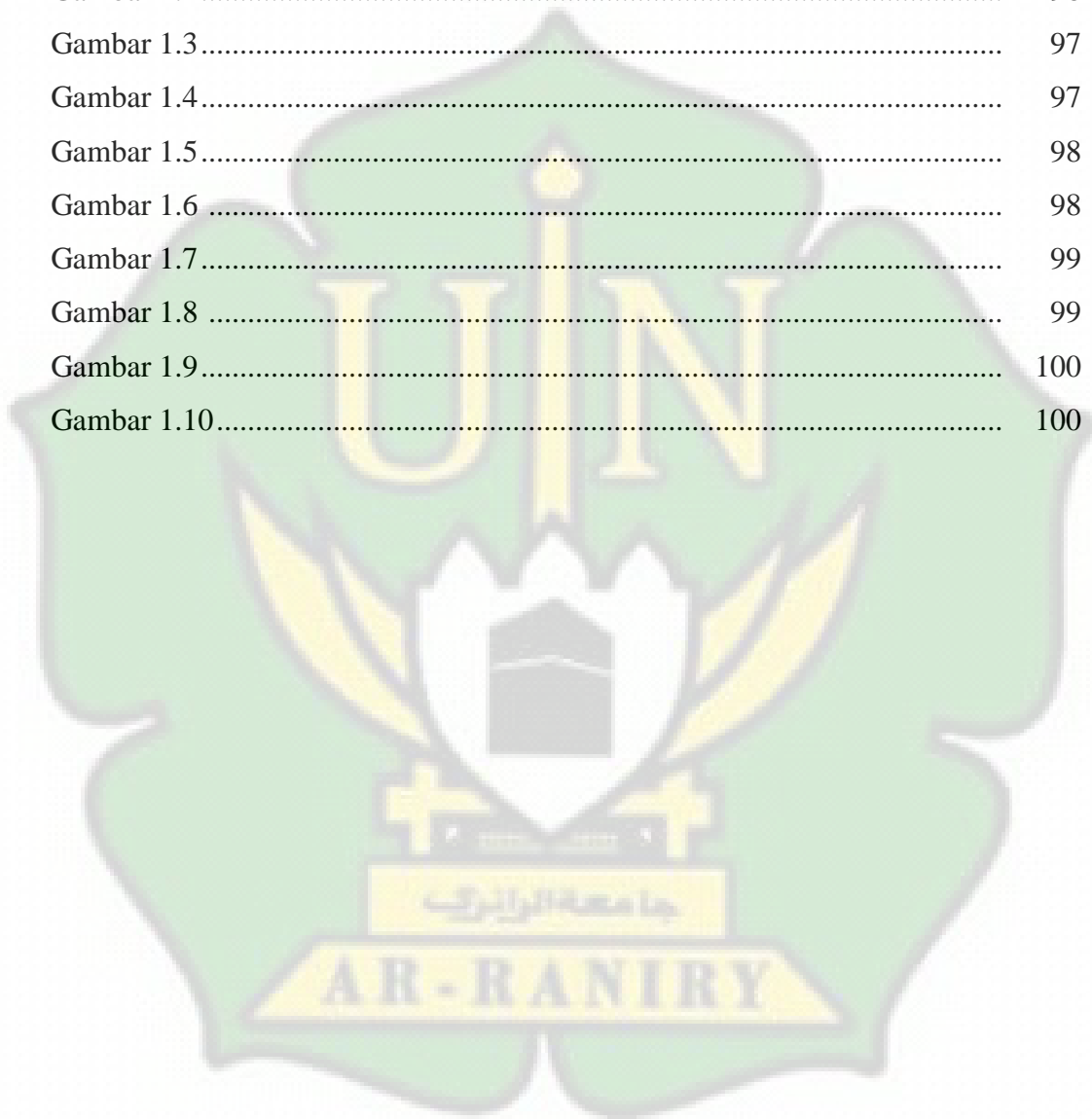
C. Analisis Hasil Penelitian .....	75
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>78</b>
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>86</b>





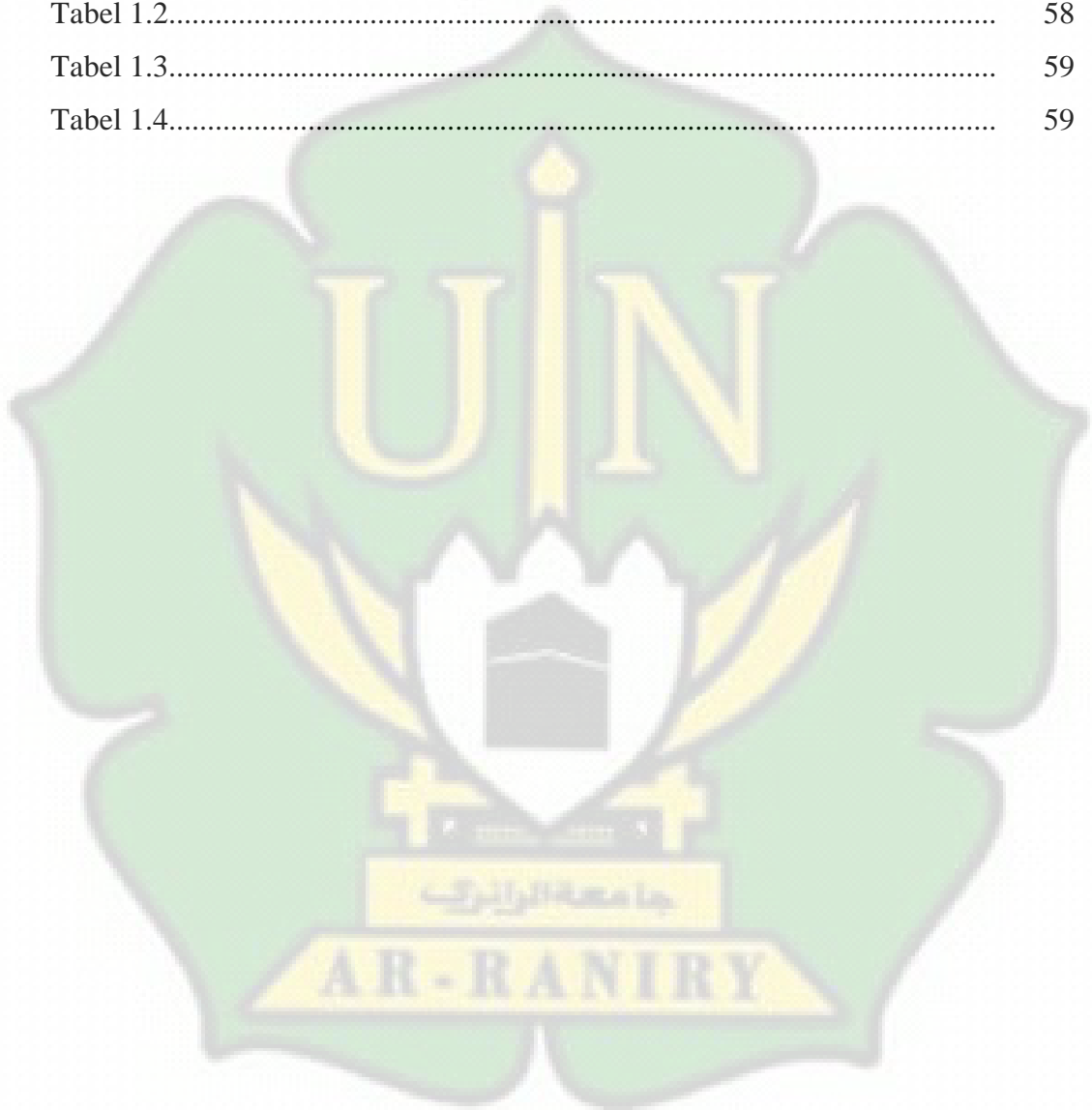
## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1.....	96
Gambar 1.2.....	96
Gambar 1.3.....	97
Gambar 1.4.....	97
Gambar 1.5.....	98
Gambar 1.6.....	98
Gambar 1.7.....	99
Gambar 1.8.....	99
Gambar 1.9.....	100
Gambar 1.10.....	100



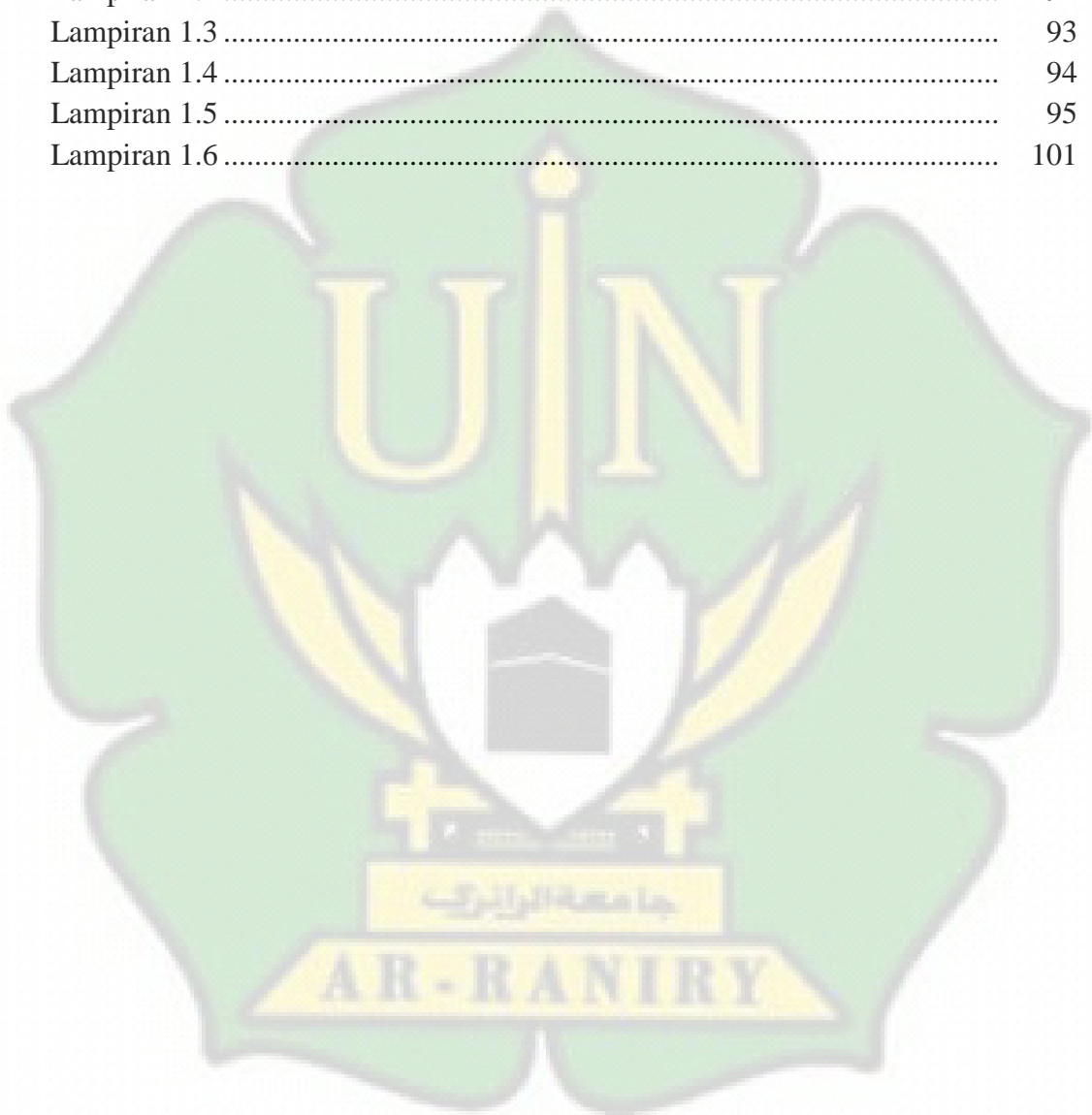
## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1.....	49
Tabel 1.2.....	58
Tabel 1.3.....	59
Tabel 1.4.....	59



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1.1 .....	86
Lampiran 1.2 .....	92
Lampiran 1.3 .....	93
Lampiran 1.4 .....	94
Lampiran 1.5 .....	95
Lampiran 1.6 .....	101



## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul **“Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Aceh Barat**. Adapun yang menjadi fokus penelitian yaitu penggunaan gawai sebagai media pembelajaran masa pandemi covid-19 pada pelajar sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Kabupaten Aceh Barat. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan gawai dikalangan pelajar di SMP Negeri 2 Meureubo, dan apa saja dampak dari ketergantungan gawai serta bagaimana upaya dalam mengoptimalkan pembelajaran masa pandemi yang dilakukan oleh kepala sekolah, guru dan orang tua murid dalam mengimbangi penggunaan gawai terhadap pembelajaran para murid. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai, serta upaya apa saja yang dilakukan oleh kepala sekolah, guru dan orang tua murid mengawasi pemakaian gawai dalam pembelajaran selama pandemi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dalam menentukan informan pada penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive sampling* ditentukan sampel sebanyak 21. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi, teknik analisis data yang dilakukan menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan gawai bagi siswa dalam pembelajaran daring tidak memiliki pengaruh yang signifikan, dimana hasil wawancara penggunaan gawai terbilang tidak efektif dalam peningkatan prestasi akademik siswa. Adapun beberapa dampak positif dari gawai dalam pembelajaran ialah bertambahnya pengetahuan (IPTEK) Ilmu Pengetahuan Teknologi bagi para siswa, adapun dengan diberlakukan pembelajaran daring via WhatsApp atau *daring* dapat terhindar dari penyebaran virus *covid-19*, kemudian dampak negatif juga berpengaruh pada penglihatan mata para siswa yang diakibatkan pancaran radiasi gawai, serta timbulnya kemalasan dalam belajar bagi para murid dimana penggunaan gawai kini tidak hanya sebagai media pembelajaran, tapi juga sebagai kunci jawaban bagi para siswa dalam menyelesaikan tugas sekolahnya. Selain itu terkait upaya yang dilakukan oleh kepala sekolah yaitu memberikan fasilitas kuota belajar bagi para murid serta memberikan buku paket sekolah untuk mengarahkan para murid dalam belajar daring di rumah.

**Kata Kunci:** Penggunaan Gawai, Media Pembelajaran, Pandemi covid-19

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Peran gawai pada masa pandemi covid-19 saat ini begitu berkembang, baik kalangan anak-anak hingga orang tua, setelah ditetapkan beraktifitas, baik bekerja dan belajar yang diharuskan dari rumah (*work home*), seluruh kegiatan dan aktivitas diharuskan menggunakan gawai sebagai perantara komunikasi jarak jauh, baik dari atasan kepada bawahan, dan dari guru kepada para siswa, sehingga segala sesuatu aktivitas dan informasi dapat diselesaikan dan diperoleh secara praktis dan efisien, dimana informasi yang dulunya membutuhkan waktu yang lama untuk memperolehnya, namun kini hanya dengan waktu yang singkat untuk mendapatkannya.<sup>1</sup>

Perkembangan media komunikasi yang semakin canggih dibuktikan dengan semakin mudahnya seseorang mengakses informasi melalui gawainya, baik berita, hiburan, media sosial dan lainnya. Hal ini tidak terlepas dari mudahnya melakukan aktivitas komunikasi melalui Internet, seseorang memanfaatkan jaringan yang saling terhubung antara satu perangkat dengan perangkat lainnya.<sup>2</sup>

Penggunaan handphone melalui jaringan internet yang mempermudah segala bentuk kebutuhan manusia, mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi,

---

<sup>1</sup> Pawit M. Yusup, *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 3

<sup>2</sup> Gracia Rachmi Adiarsi, *Literasi Media Internet Di Kalangan Humaniora* Jurnal Vol.6 No.4 Oktober (2015), hal. 2

belajar, mengakses informasi sampai kepada hiburan dunia digital, kecanggihan saat ini banyak merubah pola hidup masyarakat baik di perkotaan maupun pedesaan dikarenakan begitu mudah mencari kebutuhan untuk berbagai pekerjaan.

Akibatnya, segala informasi baik yang bernilai positif maupun negatif dapat dengan mudah di akses. oleh karena itu, hal ini bisa berpengaruh pada pola hidup masyarakat.<sup>3</sup> hal tersebut juga menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap Transformasi nilai nilai yang ada di masyarakat, khususnya masyarakat Aceh yang dikenal dengan syariat Islam.

Awalnya teknologi diciptakan untuk mempermudah segala kegiatan manusia. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Allah SWT juga berfirman dalam Al-Quran yang mengatakan bahwa umat manusia bahkan jin sekalipun tidak akan dapat mencapai langit apabila mereka tidak punya kekuatan.

Wahai golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah).<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Pawit M. Yusup *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan....* hal 13

<sup>4</sup> Al-Qur'an Surah *Ar-Rahman* :33

يَمْعَشَرِ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنْ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْقُذُوا أَقْطَارَ مِنَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ  
 أَفَأَنْقُذُوا لَا تَنْقُذُونَ بِسُلْطَانٍ إِلَّا (القرآن سورة الرحمن)

*Artinya : “ Hai Jamaah jin dan manusia, kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan.” (QS. Ar-Rahman : 33)*

Tafsir Ibnu Katsir Surah Ar-Rahman : 33 “Yakni kalian tidak akan dapat melarikan diri dari perintah Allah dan takdirNya, bahkan Dia meliputi kalian dan kalian tidak akan mampu melepaskan diri dari hukum-Nya, tidak pula membatalkan hukum-Nya terhadap kalian, dimanapun kalian pergi selalu diliput”

Dari Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT mempersilakan jin dan manusia untuk melintasi langit dan bumi jika memang bisa melakukannya. Dalam arti di dunia ini, baik jin maupun manusia tidak dapat lari takdir serta kuasa Allah SWT. Manusia dapat menjelajah langit dan ruang angkasa dengan kekuatan ilmu pengetahuan, tapi kekuatan manusia itu terbatas. Ayat ini memotivasi kita sebagai umat muslim untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi agar bisa menjelajah.

Mengikuti perkembangan teknologi digital, kini gawai juga dilengkapi dengan berbagai pilihan fitur, seperti bisa menangkap siaran radio dan televisi, pemutar lunak pemutar audio (MP3) Dan video, kamera digital, game, dan

layanan internet seperti (WEB, GPRS). Selain fitur fitur tersebut, telepon genggam sekarang sudah ditanamkan fitur komputer.<sup>5</sup>

Remaja merupakan kalangan yang sering menggunakan gawai khususnya media sosial sebagai sarana untuk mencari informasi, hiburan maupun berkomunikasi dengan teman di situs jejaring sosial serta sebagai penunjang kegiatan belajar mereka.

Tren pemanfaatan *social network* ini sebenarnya menjadi peluang yang cukup menarik untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, terutama saat pandemi Covid-19 yang terjadi pada awal Maret tahun lalu hingga saat ini, teknologi kerap dijadikan sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional, pembelajaran tatap muka antara guru dengan siswa sangat terbatas, tetapi dengan pembelajaran *online* seperti saat ini penggunaan media jejaring sosial menjadi solusi antara jarak dan waktu siswa dengan guru sehingga para siswa dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran masa pandemi saat ini yang menghubungkan antara siswa dan guru via *online* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja baik secara formal maupun informal. Pembelajaran yang dilakukan secara mandiri ini mengharuskan para pelajar untuk menggunakan gawai atau *handphone* sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk menghindari penyebaran covid-19, sehingga seluruh sekolah dan perguruan tinggi diliburkan dan belajar dari rumah

---

<sup>5</sup> Abdul Kadir, Terra CH Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: ANDI, 2005), hal. 41



(daring), adapun kegiatan pelajar yang dilakukan di rumah salah satunya yaitu mencari informasi yang bisa diperoleh melalui banyak sumber internet, baik referensi yang diperoleh dari *e-book* atau *e-jurnal*.

Belum lama ini, muncul berbagai aplikasi media sosial yang dikhususkan untuk digunakan dalam proses pendidikan. Seperti Ruang guru, *Google classroom*, *Zoom*, *Meet*, dan lain sebagainya. Media sosial ini menyediakan ruang bagi siswa dan gurunya untuk melakukan komunikasi dua arah secara *online*, sehingga pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam ruang kelas tetapi juga dapat dilakukan di luar kelas. Idealnya, pembelajaran dilakukan di dalam ruang kelas, untuk kemudian melakukan dan melatih kembali materi yang telah dibahas dalam proses belajar.<sup>6</sup>

Namun tidak menutup kemungkinan banyak pelajar yang memanfaatkan kesempatan belajar (daring) ini yang hanya sekedar mengerjakan tugas, dalam artian tidak bersungguh-sungguh belajar, dengan mengambil sumber rujukan yang tidak jelas referensinya dari mana, misalkan banyak yang mengakses blog-blog dan wikipedia yang bukan ditulis oleh pakar ahli melainkan anonim atau orang yang tidak dikenal, dan siapa saja bisa menuliskannya di internet. kemudian mengkopi pastekan ke dalam bahan belajar.

Dengan adanya kemudahan digital pandemi saat ini condong timbulnya kemalasan dalam membaca dan menulis dikalangan pelajar. dikarenakan banyak pelajar yang mengandalkan 3 tombol keyboard dunia digital yaitu Ctrl C+V (*Copy*

---

<sup>6</sup> Heni Mulyani, *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penunjang Dalam Perkuliahan Anggaran Perusahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi*, Edisi 4, Agustus (2015), hal. 34

*paste*), Plagiasi masa digital yang berkembang saat ini seolah menjadi hal yang biasa dan tak asing lagi, dari link dan situs yang tidak jelas sumber referensi kerap dituangkan dan dijadikan sebagai bahan tugas pembelajaran di sekolah atau PR (Pekerjaan Rumah). tidak dipungkiri hal tersebut mengakibatkan menurunkan minat baca dan menulis bagi siswa siswi.

Djamaludin Husita di Kompasiana menuliskan “buku adalah gudang ilmu sedangkan membaca adalah kuncinya” kata kata tersebut bermakna dengan membaca buku kita akan mendapat kunci kesuksesan yaitu ilmu, dikarenakan derajat orang berilmu sangat tinggi dibandingkan kekuasaan dimuka bumi ini, bahkan dalam hadits malaikat pun meletakkan sayapnya tanda penghormatan kepada orang yang berilmu.

Penggunaan gawai yang berlebihan tentunya akan berdampak buruk bagi siswa yang terus menghabiskan waktunya dengan gawai bahkan diluar jam belajarnya, anak akan lebih emosional dan memberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain, sehingga mereka malas mengerjakan rutinitas lainnya dirumah, lebih mengkhawatirkan lagi jika mereka sedang bermain gawai mereka tidak menengok kanan dan kiri atau memperdulikan orang disekitarnya bahkan menyapa kepada orang yang lebih tua pun enggan.

Permasalahan yang timbul sebenarnya bukan dari perangkat tersebut, akan tetapi kalangan pengguna yang menyalahgunakan kegunaan dan fungsi terhadap perangkat tersebut. Sekarang banyak anak anak di bawah umur sudah menggunakan gawai yang berisikan aplikasi atau software yang belum layak

dioperasikan atau digunakan oleh anak-anak, karena penggunaan software tersebut dapat mengganggu prestasi belajar dan melalaikan seorang siswa

Begitu juga halnya dengan siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Kabupaten Aceh Barat letaknya yang strategis serta dekat dengan jalan Meulaboh Tapak Tuan, menjadikan gawai sebagai benda yang tidak asing lagi bagi para siswanya. Dimana masa pandemi saat ini mengharuskan penggunaan gawai dalam aktivitas belajar mengajar antara guru dan siswa, seperti ketika guru sedang menjelaskan mata pelajaran via aplikasi seperti *Classroom*, *WhatsApp*, Ruang guru, *Google meet* dan sebagainya., sedangkan para siswa lalai dengan gawai mereka tanpa memperhatikan penjelasan guru. Hal ini berpengaruh terhadap prestasi yang diraih para siswa SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Kabupaten Aceh Barat.

Dari diuraikan diatas, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang “**Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Aceh Barat.**”

## **B. Rumusan Masalah**

Gawai merupakan media elektronik yang memudahkan interaksi jarak jauh antara seseorang dengan orang lain, dengan begitu setiap orang dapat bertemu melalui aplikasi yang difasilitasi oleh gawai tersebut. Terlebih lagi pada masa pandemi covid-19 saat ini dimana semua kegiatan diharuskan dari rumah dan tidak diperbolehkan bertatap muka ataupun kontak fisik, baik atasan dengan bawahan, anak dengan orang tuanya, dan juga guru dengan para siswanya.

Dalam upaya menghentikan penyebaran virus covid-19, pemerintah memutuskan seluruh kegiatan yang berkenaan dengan kerumunan dan kontak fisik ditiadakan untuk sementara, digantikan dengan *home work* atau dalam jaringan (daring). Dengan demikian berbagai instansi tidak terkecuali sekolah-sekolah juga harus menerapkan pembelajaran *online*, dimana pertemuan antara guru dan para siswa dihubungkan dengan media elektronik yang disebut *smartphone* atau Gawai. Dan berbagai aplikasi penunjang proses pembelajaran juga tersedia seperti *Classroom*, *WhatsApp*, Ruang guru, *Google meet* dan sebagainya. Sehubungan dengan hal tersebut yang menjadi permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan gawai di kalangan siswa dalam proses pembelajaran SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo Aceh Barat?
2. Apa saja dampak dari penggunaan gawai sebagai media pembelajaran masa Pandemi Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo Aceh Barat ?
3. Apa saja upaya yang dilakukan dalam mengoptimalkan pembelajaran daring pada siswa SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo Aceh Barat ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan pernyataan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan gawai di kalangan siswa dalam proses pembelajaran SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo Aceh Barat
2. Untuk mengetahui apa saja dampak dari penggunaan gawai sebagai media pembelajaran masa Pandemi Studi SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo Aceh Barat
3. Untuk mengetahui upaya apa saja yang dilakukan dalam mengoptimalkan pembelajaran daring pada siswa SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo Aceh Barat.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini disusun untuk persyaratan akhir dari tahap mendapatkan gelar sarjana S1 dalam jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam.

2. Secara teoritis

Diharapkan dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengetahui dan menambah wawasan dalam ruang lingkup terhadap fasilitas jejaring sosial serta bagaimana layaknya penggunaan fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran.

3. Secara praktis

- a. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk lebih mengetahui peranan media sosial dalam keberlangsungan proses pembelajaran siswa di sekolah
- b. Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan atau masukan bagi semua pihak terutama pada pengajar dalam mendidik siswa siswi di sekolah
- c. Kajian ini menjadi salah satu tambahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian ini
- d. Hasil penelitian ini bisa berkontribusi terhadap perkembangan ilmu pendidikan dan akan mampu menggambarkan data di lapangan mengenai Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo Aceh Barat.

#### **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami judul skripsi, maka penulis perlu untuk menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini, adapun istilah yang memerlukan pembahasan adalah sebagai berikut:

##### **1. Penggunaan Gawai / Handphone**

Dalam teknologi gawai diciptakan oleh manusia untuk mempermudah berkomunikasi walaupun berada dalam jarak yang berjauhan. Gawai merupakan alat komunikasi dua arah yang memudahkan dua orang atau lebih untuk bercakap cakap tanpa terbatas cara, alat ini merupakan sarana komunikasi yang praktis.

Gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi,

bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibidang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja(12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *handphone*.<sup>7</sup>

## 2. Media

Media merupakan alat yang digunakan dalam proses komunikasi untuk mengirim pesan dari komunikator kepada komunikan, komunikator dapat menggunakan beberapa media dalam menyampaikan pesan dengan tujuan pesan itu dapat tersampaikan kepada komunikan dengan tujuan dan makna yang sama.<sup>8</sup>

Media dikategorikan dalam dua kelompok, yang pertama media umum merupakan media yang biasa digunakan dalam semua kegiatan komunikasi seperti *handphone*, fax, in focus dan lain sebagainya. Kemudian media massa baik media cetak seperti surat kabar, majalah dan media elektronik seperti radio, televisi (TV), media *online* dan lain sebagainya.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Beauty Manumpil *Jurnal Keperawatan* Volume 3. Nomor 2. April (2015) hal. 2

<sup>8</sup> Tutu April Ariani, *Komunikasi Keperawatan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), hal 8.

<sup>9</sup> Aridal, *Fungsi Komunikasi Organisasi: Studi Kasus Tentang Fungsi Komunikasi Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai*, (Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Ali, 2018), hal 14.

Media merupakan bentuk Jamak dari medium dalam ilmu komunikasi media diartikan sebagai :

- a. Saluran
- b. Sarana penghubung dan
- c. Alat alat komunikasi<sup>10</sup>

Media yang dimaksud dalam hal ini adalah media massa baik elektronik maupun cetak salah satu keunggulan media ini adalah jangkauannya yang luas, salah satu keunggulan media adalah jangkauannya yang luas. Peran media massa diantaranya dalam Propaganda adalah sangat efektif dalam komunikasi faktor media menduduki peran yang sangat penting dalam proses penyebaran pesan. Bahkan bisa dikatakan, suatu pesan bisa efektif atau tidak tergantung ketepatan dalam memilih media tersebut kesalahan memilih media tentu akan mengakibatkan pesan yang disampaikan kurang mengenal itu penggunaan banyak media bisa mengurangi kekurangan tersebut.<sup>11</sup>

Adapun dalam penggunaan media sebagai komunikasi antara komunikator dengan komunikan, tentu dalam media tidak terlepas adanya komunikasi, seperti halnya dalam sebuah media komunikasi pembelajaran antara guru dan siswa, dimana prose belajar mengajar dilakukan secara online

**a. Komunikasi**

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain yang bertujuan untuk mempengaruhi perilaku seseorang.

---

<sup>10</sup> Nina Yuliana, Media Relations (Ghana Ilmu) hal. 6

<sup>11</sup> Nina Yuliana, Media Relations (Ghana Ilmu) hal. 6



Sebuah proses komunikasi tidak akan berlangsung tanpa ada unsur atau komplemen di dalamnya yaitu pengirim (*source*), pesan (*message*), saluran/media (*channel*), penerima (*receiver*) dan pengaruh (*effect*).<sup>12</sup>

Pada dasarnya dapat dipandang dalam berbagai dimensi, jika dipandang sebagai proses, komunikasi merupakan sebuah kegiatan pengiriman serta penerimaan pesan yang berlangsung secara dinamis. Namun jika dipandang secara simbolik, komunikasi menggunakan lambang atau simbol-simbol yang dinamakan dengan bentuk non-verbal (gerak, isyarat dan ekspresi) maupun verbal (bahasa lisan dan tulisan). Sementara secara sistem, komunikasi terdiri atas unsur-unsur yang saling bergantung dan merupakan satu kesatuan yang integratif.<sup>13</sup>

Komunikasi adalah salah satu dari aktivitas manusia yang dikenali oleh semua orang kamu sangat sedikit yang dapat mendefinisikannya secara memuaskan. Komunikasi memiliki variasi definisi yang tidak terhingga seperti : saling berbicara satu sama lain penyebaran informasi gaya rambut kita kritik sastra dan masih banyak.<sup>14</sup>

Komunikasi adalah hubungan kontak antar dan antara manusia baik individu maupun kelompok. Dalam kehidupan sehari-hari disadari atau tidak komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia itu sendiri.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Hafied Cangara, *Pengantar ...* hal. 25.

<sup>13</sup> Hafied Cangara, *Pengantar ...* hal. 3.

<sup>14</sup> John Fiske, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hal 10

<sup>15</sup> Prof. Drs. H.A.W. Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat* (Jakarta: Bumi Aksara), hal. 4

Aktivitas komunikasi manusia yang dikenali oleh semua orang namun sangat sedikit yang dapat mendefinisikannya secara memuaskan. Komunikasi memiliki variasi definisi yang tidak terhingga seperti; saling berbicara satu sama lain, televisi, penyebaran informasi, gaya rambut kita, kritik sastra, dan masih banyak lagi.<sup>16</sup>Teori ini adalah contoh yang jelas dari masalah yang memandang komunikasi sebagai transaksi pesan.<sup>17</sup>

### 3. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai Pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Konsep pembelajaran adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.<sup>18</sup>

Asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama koperasi dan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai Pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Konsep pembelajaran menurut Corey adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan

---

<sup>16</sup> John Fiske, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT Grafindo Persada), hal. 1

<sup>17</sup> *Teori Komunikasi Matematis Dari Shannon dan Weaver* (1949), hal 7

<sup>18</sup> Prof. Dr. H. Syaiful, M.Pd. *Konsep dan makna pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta), hal

respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

#### 4. Pandemi

Pandemi adalah wabah yang menyebar ke seluruh dunia dan menjadi masalah bersama warga dunia.<sup>19</sup> Sedangkan -19 merupakan singkatan dari Coronavirus Disease dengan awal sejarahnya dimulai dari kasus seseorang yang berusia 55 tahun asal Hubei yang menderita penyakit mirip dengan pneumonia. Dapat disimpulkan bahwa pandemi -19 adalah peristiwa mewabahnya virus corona ke seluruh dunia. Pasaunya, istilah pandemi tidak digunakan untuk menunjukkan tingginya tingkat suatu penyakit, melainkan hanya memperlihatkan tingkat penyebarannya saja. Perlu diketahui, dalam kasus pandemi COVID-19 ini menjadi yang pertama dan disebabkan oleh virus corona yang telah ada sejak akhir tahun lalu.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> F.G. Winarno, *-19* (Jakarta: PT Gramedia, 2020), hal 3.

<sup>20</sup> <https://www.prudential.co.id/id/pulse/article/apa-itu-sebenarnya-pandemi-covid-19-ketahui-juga-dampaknya-di-indonesia/>

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu

Dalam sebuah penelitian tentu memerlukan penelitian terdahulu untuk menjadi tolak ukur dan acuan sebuah penelitian. Berikut merupakan beberapa penelitian yang berkaitan dengan Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi Di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat.

Pertama, skripsi yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat* yang diteliti oleh Dalillah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.<sup>21</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SMA Darussalam Ciputat. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Untuk teknik pengambilan sampel, populasi yang digunakan sebanyak 36 siswa/i.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh variabel *gadget* smartphone sebesar 1,968 dimana nilai  $1,968 < 2,032$ . Selain itu, variabel *gadget* smartphone memiliki tingkat signifikansi/probabilitas  $0,057 < 0,05$  yang artinya tidak signifikan. Sehingga bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget* smartphone terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu sama-sama menggunakan penggunaan *Gadget* pada siswa sebagai

---

<sup>21</sup> Dalillah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*, Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2019

obyek penelitian. Dan perbedaannya yaitu pada metode penelitian, dimana penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Kedua, berjudul *Penggunaan Gadget dikalangan Anak Sekolah* yang diteliti oleh Nurul Atikah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta.<sup>22</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana persepsi anak sekolah terhadap keberadaan *gadget*, untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk pemanfaatan *gadget* anak sekolah, dan antisipasi terhadap kecanduan bermain *gadget* bagi anak-anak sekolah. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Subjek penelitian ini adalah anak-anak sekolah, orang tua, dan juga tokoh masyarakat yaitu guru.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa : 1) persepsi anak sekolah tentang keberadaan *gadget* saat ini yaitu memiliki banyak manfaat di dalamnya serta dampak positif dan negatifnya. 2) bentuk-bentuk pemanfaatan *gadget* pada anak sekolah mereka sudah mengetahui fungsi dan jenis aplikasi yang terdapat pada *gadget*. Dan mereka juga mampu mengoperasikannya. 3) sedangkan bentuk antisipasi terhadap kecanduan bermain *gadget* terhadap anak sekolah yaitu dengan diberlakukan peraturan untuk tidak membawa *gadget* ke sekolah. Hal tersebut untuk membatasi penggunaan *gadget* bagi anak sehari-hari.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan *Gadget* pada anak sekolah sebagai obyek penelitian. Namun perbedaannya yaitu pada sisi pemanfaatan *gadget* itu sendiri

---

<sup>22</sup> Nurul Atikah, *Penggunaan Gadget dikalangan Anak Sekolah*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2019

sebagai media pembelajaran bagi siswa, sedangkan penelitian terdahulu meneliti penggunaan *gadget* dikalangan anak sekolah.

Ketiga, skripsi berjudul *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak* yang diteliti oleh Denak Sintia Rahmawati Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.<sup>23</sup> Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang pengaruh yang ditimbulkan *gadget* terhadap kepribadian atau akhlak anak dan bagaimana cara orang tua menghadapi teknologi yang semakin canggih saat ini. Adapun teknik dari penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan sosial teknologi khususnya sosiologi dalam keluarga.

Hasil penelitian ini terdapat 5 subjek yang diteliti, peneliti menemukan adanya pengaruh-pengaruh negatif dan positif *gadget* dalam pembentukan karakter anak yang dapat dilihat dari cara orang tua mendidik, mengajari dan berkomunikasi dengan anaknya. Kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua di saat anak bermain dengan *gadget*, dikarenakan orang tua terlalu menganggap remeh dampak yang ditimbulkan *gadget* terhadap tumbuh kembang anak. Sebagian besar *gadget* hanya digunakan anak-anak untuk bermain game dan menonton video animasi yang mana jika orang tua ikut andil dalam penggunaan *gadget* anak maka akan lebih besar manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan *gadget* anak. orang tua harus lebih hati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak saat bermain *gadget* sehari-hari untuk meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan

---

<sup>23</sup> Denak Sintia Rahmawati, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak*, Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta Fakultas Ilmu Agama Islam, 2018.

dari penggunaan *gadget* tersebut dan seharusnya *gadget* digunakan untuk hal-hal yang lebih positif.

Keempat, berjudul *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik di SMA* yang diteliti oleh Rahma Istifadah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.<sup>24</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana dampak dari penggunaan handphone terhadap perilaku peserta didik di SMA Lampung Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi . Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian dan pengolahan data serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa penggunaan handphone terhadap peserta didik kelas XI IPS lebih banyak membawa dampak negatif daripada dampak positifnya, dampak negatif penggunaan handphone pada perilaku peserta didik kelas XI IPS diantaranya : (1) Banyak peserta didik yang mempunyai handphone waktu luangnya tersita untuk bermain game, smsan, internetan, musik (bukan untuk belajar). (2) Ketika proses belajar di dalam kelas peserta didik tidak disiplin dalam belajar, mereka tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan. (3) Saat diberikan tugas tidak bertanggung jawab terhadap tugasnya (4) Tidak jujur ketika sedang ulangan mereka ada yang tukar menukar jawaban lewat Handphone (5) Beberapa peserta didik ada yang datang terlambat setiap harinya (6) Peserta didik tidak jahil dengan teman,

---

<sup>24</sup> Rahma Istifadah, *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik di SMA*, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2018

akan tetapi sibuk main handphone sendiri. (7) Beberapa Peserta didik ada yang tidak mengerjakan PR di rumah, tetapi mengerjakan di sekolah.

Kelima, berjudul *Penggunaan Ponsel di Kalangan Pelajar SMAN 1 Tanggul*, yang diteliti oleh Az Raharja Perkasa Mahasiswa Universitas Jember.<sup>25</sup>

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan ponsel pada prestasi belajar siswa siswi SMAN 1 Tanggul. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan teori struktural fungsional. Teori Struktural fungsional Parson dipilih karena peneliti berusaha untuk memahami penilaian pelajar terhadap penggunaan teknologi ponsel dan sejenisnya yang berada di kawasan SMAN 1 Tanggul. Lokasi penelitian dilakukan di Desa Patemon Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. Dalam penentuan informan digunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria antara lain informan kunci serta informan yang bersedia untuk diwawancarai oleh peneliti. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, studi, dan dokumentasi. Uji keabsahan data dilakukan dengan metode triangulasi. Proses selanjutnya adalah melakukan analisis data meliputi pengumpulan data serta pengelolaan data. Setelah Itu data kemudian dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, Penggunaan ponsel pada prestasi belajar siswa siswi selama ini sangat membantu dalam pengerjaan tugas yang diberikan guru dan lebih mempermudah mencari materi dan mempercepat pekerjaan atau penyelesaian tugas siswa siswi, dengan syarat boleh

---

<sup>25</sup> Az Raharja Perkasa, *Penggunaan Ponsel di Kalangan Pelajar SMAN 1 Tanggul*, Skripsi Universitas Jember Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2015.



menggunakan ponsel pada saat diperbolehkan digunakan saat didalam maupun diluar kelas. Dalam prestasi belajar remaja untuk mencapai tujuan yaitu terciptanya prestasi belajar maka para siswa-siswi menggunakan ponsel. Banyak pilihan alat browsing yang diperbolehkan digunakan di sekolah, ada laptop dan ponsel. Hingga pada akhirnya dengan mengindahkan tata tertib sekolah, serta situasi kondisi yang ada maka dipilihlah metode wifi dengan menggunakan ponsel untuk mencapai goal tersebut.

Terdapat adanya persamaan penelitian penulis dengan penelitian ini, yaitu sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan *Gadget*, namun terdapat adanya perbedaan yaitu dari segi permasalahannya, penelitian ini peneliti besarnya pengaruh *gadget* pada akhlak dan perilaku anak, sedangkan penulis meneliti tentang dampak *gadget* bagi prestasi akademik siswa pada masa pandemi.

## **B. Kerangka Teoritik**

### **1. Penggunaan Gawai / Handphone**

Di era yang semakin canggih saat ini, segala aktifitas gawai di rumah maupun diluar rumah tidak terlepas dari penggunaan handphone melalui jaringan internet yang mempermudah segala bentuk kebutuhan manusia, mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi, belajar, mengakses informasi sampai kepada hiburan dunia digital, kecanggihan saat ini banyak merubah pola hidup masyarakat baik di perkotaan maupun pedesaan dikarenakan begitu mudah mencari kebutuhan untuk berbagai pekerjaan.

### a. Pengertian Gawai

Gawai adalah sebuah alat komunikasi yang berguna untuk menyampaikan informasi. Pengiriman informasi melalui sinyal listrik dengan menggunakan jaringan kabel.<sup>26</sup> Gawai merupakan teknologi komunikasi jarak jauh.<sup>27</sup> Kata gawai sendiri berasal Dari kamus besar bahasa Indonesia (KBBI).

Handphone/mobile phone atau telepon seluler atau telepon genggam dalam bahasa Indonesia adalah salah satu produk teknologi komunikasi dalam bentangan kronologi invent-invent di atas. Sesuai namanya, telepon genggam merupakan ‘anak cucu’ dari telepon, dengan pengertian telepon sebagai perangkat yang berkabel dan statis (terbatas sesuai kabel), sedangkan telepon genggam adalah penemuan selanjutnya setelah telepon. Jadi telepon genggam tidak saja pula sesuai namanya (genggam), tapi juga telepon genggam bersifat dinamis karena koneksinya menggunakan gelombang frekuensi atau tanpa kabel (nirkabel) atau lazim disebut wireless.<sup>28</sup>

Gawai merupakan alat komunikasi, seperti halnya telepon rumah, tetapi lebih praktis, sehingga menjadi pilihan bagi kalangan Elit, politik, birokrasi, bisnisman, swastawan, dan kalangan atas lainnya. Perkembangan gawai semakin meningkat, fungsi gawai semakin meluas bukan hanya sebagai alat

---

<sup>26</sup> Abdul Kadir, Terra CH. Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Bandung :Alfa beta, 1999), hal. 125

<sup>27</sup> *Ibid...*, hal. 565

<sup>28</sup> Alhadharah, *Mobile Phone: Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi, Hingga Prestise IAIN Antasari* Vol. 15 No. 30, Juli-Desember, hal. 72

komunikasi, tetapi juga digunakan untuk urusan lain seperti, SMS, MP3, video, kamera, sehingga Gawai menjadi multimedia.

Gawai yaitu sebuah alat elektronik yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi, bisa dengan suara, teks, sampai gambar. Gawai atau handphone adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon *Fixed line* sehingga konvensional namun dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, *wireless*).

Gawai bukan lagi sesuatu yang langka, baik untuk masyarakat kota maupun masyarakat desa, mulai dari gawai yang biasa biasa sampai Gawai yang serba canggih. Zaman sekarang di mana Era Globalisasi sedang berlangsung, banyak orang yang sudah memiliki gawai yang melebihi batas manfaatnya, artinya gawe tidak hanya memiliki fungsi untuk berbicara tanpa bertatap muka tetapi sekarang juga dikenal 3G, dimana Gawai ini memungkinkan pemakainya untuk berbicara sambil Tatap muka, baik dengan rekan senegara maupun dengan rekan yang berbeda negara.

Gawai ini telah merambah ke akses Web secara permanen, video interaktif, dengan kualitas suara yang sangat baik seperti kualitas suara CD audio *player*, hingga ke teknologi karena video yang di Integrasikan ke dalam telepon seluler. Sekarang, banyak fungsi yang bisa dimanfaatkan dari gawai, diantaranya untuk menyimpan informasi, membuat daftar pekerjaan, Peningat waktu, Kalkulator, mengirim dan menerima email, mencari

informasi (berita, hiburan), dari internet, integrasi ke peralatan lain seperti PDA, MP3 *Player*, *Global Positioning system* (GPS).<sup>29</sup>

Gawai merupakan salah satu teknologi komunikasi yang banyak digunakan oleh semua kalangan masyarakat, baik dari kalangan orang tua, remaja, bahkan anak anak. Gawai merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, juga berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat yang disebut dengan *Short Message Service* (SMS).

Mengikuti perkembangan teknologi digital, kini gawai juga dilengkapi dengan berbagai pilihan fitur, seperti bisa menangkap siaran radio dan televisi, pemutar lunak pemutar audio (MP3) Dan video, kamera digital, game, dan layanan internet seperti (WEB, GPRS). Selain fitur fitur tersebut, telepon genggam sekarang sudah ditanamkan fitur komputer.<sup>30</sup>

Akibatnya, segala informasi baik yang bernilai positif maupun negatif dapat dengan mudah di akses. oleh karena itu, hal ini bisa berpengaruh pada pola hidup masyarakat.<sup>31</sup> hal tersebut juga menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap Transformasi

---

<sup>29</sup> Abdul Kadir, Terra CH. Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Bandung: Alfabeta, 1999), hal. 3

<sup>30</sup> Abdul Kadir, Terra CH Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: ANDI, 2005), hal. 41

<sup>31</sup> Pawit M. Yusup *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan....* hal 13

nilai nilai yang ada di masyarakat, khususnya masyarakat Aceh yang dikenal dengan syariat Islam.

Seperti halnya dalam Pembelajaran masa pandemi saat ini yang menghubungkan antara siswa dan guru via *online* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja baik secara formal maupun informal. Pembelajaran yang dilakukan secara mandiri ini mengharuskan para pelajar untuk menggunakan gawai atau *handphone* sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk menghindari penyebaran Covid-19, sehingga seluruh sekolah dan perguruan tinggi diliburkan dan belajar dari rumah (*daring*), adapun kegiatan pelajar yang dilakukan di rumah salah satunya yaitu mencari informasi yang bisa diperoleh melalui banyak sumber internet, baik referensi yang diperoleh dari *e-book* atau *e-jurnal*.

Belum lama ini, muncul berbagai aplikasi media sosial yang dikhususkan untuk digunakan dalam proses pendidikan. Seperti Ruang guru, *Google classroom*, *Zoom*, *Meet*, dan lain sebagainya. Media sosial ini menyediakan ruang bagi siswa dan gurunya untuk melakukan komunikasi dua arah secara *online*, sehingga pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam ruang kelas tetapi juga dapat dilakukan di luar kelas. Idealnya, pembelajaran dilakukan di dalam ruang kelas, untuk kemudian melakukan dan melatih kembali materi yang telah dibahas dalam proses belajar.<sup>32</sup>

Adapun beberapa media aplikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada masa pandemi

---

<sup>32</sup> Heni Mulyani, *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penunjang Dalam Perkuliahan Anggaran Perusahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi*, Edisi 4, Agustus (2015), hal. 34

a. *WhatsApp*

WhatsApp merupakan salah satu media komunikasi yang sangat populer yang digunakan saat ini, WhatsApp merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk melakukan percakapan baik menggunakan teks, suara, maupun video. *WhatsApp* untuk tetap terhubung dengan teman keluarga, kapanpun dan dimanapun. *WhatsApp* gratis dan menawarkan pengalaman bertukar pesan dan panggilan yang sederhana, aman, reliable, tersedia pada telepon di seluruh dunia

b. *Google classroom*

*Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu *Google classroom* menjadikan sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.

*Google classroom* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari *google classroom* ini diantaranya memudahkan guru dalam memberikan materi, menilai tugas-tugas siswa, memberikan tugas kepada siswa, dan membuat daftar hadir siswa. Sedangkan kekurangan dari *google classroom* ini adalah banyak siswa yang kurang memahami materi yang diberikan, terutama jika materi atau tugas yang diberikan hitung-hitungan

## 2. Sejarah Perkembangan Gawai

Sejarah telepon genggam memang tidak bisa dilepaskan dari sejarah telepon itu sendiri begitu pula sejarah telepon yang juga tidak bisa dilepaskan dari sejarah teknologi sebelumnya. Akan tetapi pembahasan kali ini akan langsung merujuk pada sejak telepon genggam itu sendiri dengan sedikit akan menyinggung tentang telegraf, karena perusahaan pengembang dua invent itu berkesinambungan. Telegraf pertama kali didemonstrasikan oleh penemunya Samuel Morse pada tahun 1844, tepatnya pada tanggal 24 Mei ketika telekomunikasi elektronik pertama yang mengirimkan pesan “What hath God Wrought?” dari Baltimore to Washington D.C. Telegraf membawa banyak perubahan karena mampu memilah makna informasi yang dulunya hanya dapat tersampaikan dengan bantuan transportasi orang atau material.<sup>33</sup>

Sejarah telepon genggam dimulai sejak dekade pertama di awal abad ke-20, yakni pada tahun 1910, dimana Lars Magnus Ericsson menemukan tunas pertama telepon genggam.<sup>11</sup> Lars Magnus Ericsson bukanlah pemain baru dalam peran perkembangan telekomunikasi di Eropa. Lars Magnus Ericsson adalah orang berkebangsaan Swedia. Dia sebenarnya adalah orang yang menekuni bidang telegraf. Sesuai dengan namanya, orang Swedia inilah yang mendirikan perusahaan telepon genggam ternama Ericsson, yang dikemudian hari bergandengan dengan perusahaan Asia Sony dan sekarang berubah nama menjadi Sony Ericsson. Sebelumnya perusahaan Ericsson bergerak dibidang telegraf, namun pada masa itu perusahaan ini masih tidak terlalu besar dan tidak

---

<sup>33</sup> Alhadharah, *Mobile Phone: Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi, Hingga Prestise IAIN Antasari* Vol. 15 No. 30, Juli-Desember, hal. 75

menghasilkan profit yang banyak. Berbeda jauh ketika perusahaan Ericsson merambah ke bidang telepon genggam. Tingginya permintaan pasar atas telepon genggam membuat perusahaan memproduksi secara massal dan inilah musim panen baginya. Dengan melihat kondisi di atas dapat diketahui betapa masyarakat sangat bersemangat, meskipun mungkin hanya dinikmati oleh golongan-golongan tertentu saja.

Kemudian pada dekade selanjutnya, yakni pada tahun 1921, penggunaan telepon genggam pertama kalinya digunakan pada suara institusi Negara, yaitu pada unit-unit kendaraan patroli Departemen Kepolisian di Detroit Michigan. Mobil- mobil polisi di kota tersebut sudah dapat berkomunikasi satu dengan mobil lainnya, serta juga dengan operator sentral kepolisian di kantor.

Perkembangan telepon genggam selanjutnya terjadi di Negara Eropa lain, Finlandia. Pada tahun 1960 sebuah perusahaan yang bergerak dibidang perkabelan, Fennis Cable Works, kemudian mengembangkan perusahaannya menjadi perusahaan elektronik yang kemudian perusahaan ini memproduksi suatu brand telepon genggam ternama di dunia, perusahaan ini bernama Nokia. Kemudian pada tahun 1969 sistem telekomunikasi secara resmi dikomersilkan.<sup>34</sup>

Hingga pada tahun 1970-an pasar telepon genggam menjadi semakin marak, terutama di Negara-negara maju di Eropa dan Amerika, seperti Inggris, Perancis, Jerman, Amerika Serikat, Kanada. Saat itu perusahaan yang

---

<sup>34</sup> Alhadharah, *Mobile Phone: Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi, Hingga Prestise IAIN Antasari* Vol. 15 No. 30, Juli-Desember (2006), hal. 76



memproduksi telepon genggam dipegang oleh dua perusahaan besar dan terdapat di Eropa, mereka adalah Motorola dan Nokia. Sebenarnya dua perusahaan telepon genggam ini masih ada hubungan kerjasama.

Di Amerika Serikat perusahaan telepon genggam Eropa banyak bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan yang ada di kota-kota besar Amerika Serikat, seperti di kota New York dimana perusahaan telepon genggam Motorola melakukan kerjasama dengan Bell Labs.<sup>35</sup>

Tokoh yang terkenal di perusahaan Motorola ada Dr. Cooper. Cooper yang saat itu menjabat sebagai General Manager Communication System Motorola untuk pertama kalinya pada tahun 1973 yang berbicara sendiri sambil berjalan-jalan di sudut-sudut kota New York melalui telepon portable yang dibawanya. Inilah kali pertama khalayak ditunjukkan suatu telepon genggam. Meskipun telepon portable yang dibawa Cooper saat itu masih seberat lengan manusia dewasa itu sendiri, yaitu hampir satu kilogram. Sungguh evolusi yang luar biasa jika dibandingkan dengan ukuran dan massa telepon genggam-telepon genggam jaman sekarang yang hampir sepinggan setipis sehelai kertas tapi fungsional suatu komputer kompleks.

Melompat jauh ke perkembangan telekomunikasi ke abad ke 21 ratusan juta masyarakat sudah dapat mengakses dan terkoneksi dengan telepon. 097 menyebutkan: Increased connectivity : mobile sweep the world. The first decade of the twenty-first century may be remembered as the historical moment when the

---

<sup>35</sup> Alhadharah, *Mobile Phone: Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi.....* hal. 76

majority of the world's population first secured easy and affordable access to telephone.....there where 1,7 billion telephones on the planet:983 million landlines, and 740 million mobiles.15 Jumlah telepon genggam yang digunakan masyarakat dunia pada milenium ini menunjukkan pertumbuhan penggunaan begitu besar akan kebutuhan komunikasi mobile. Disebutkan di tahun 2014 saja diperkirakan terdapat 6,8 miliar telepon genggam di seluruh dunia dan pada tahun 2015 jumlah ini akan jauh melebihi jumlah populasi penduduk bumi.

Demikianlah sejarah perkembangan gawai terbentuk, perkembangan gawe terus berlanjut, tidak akan terus bergulir, inovasi baru akan terus muncul pada masa masa yang akan datang.

Dari penjelasan diatas hadirnya gawai sebagai media elektronik yang canggih dan efektif menjadi suatu solusi pada masa pademi saat ini, dengan fasilitas internet pada gawai menjadikannya sebagai media komunikasi dalam pembelajaran masa pandemi, salah satunya pembelajaran pada para siswa SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, dengan penggunaan gawai sebagai media pembelajaran antara guru dengan siswa.

### **3. Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pelajar**

Percepatan berkembang nya gawai telah mempengaruhi berbagai sendi kehidupan, bahkan telah mengikis nilai nilai spiritual sehingga membuat

masyarakat kehilangan identitas peserta Terasing dari lingkungan dan nilai nilai moral yang dianut nya.<sup>36</sup>

Pengaruh media massa terhadap perilaku lebih besar dibandingkan terhadap pengetahuan. Oleh karena itu, efek teknologi komunikasi Gawai terhadap masyarakat terutama anak anak yang belum mampu membedakan baik buruk suatu informasi lebih banyak pada perilaku yang mengarah kepada hal negatif seperti gaya hidup, model pakaian, dan hiburan.<sup>37</sup>

Teknologi komunikasi banyak membawa pengaruh bagi masyarakat terutama anak anak, mereka menganggap bahwa adanya teknologi komunikasi seperti Gawai merupakan suatu hiburan. Terdapat beberapa dampak positif dari penggunaan gawai antara lain sebagai sarana komunikasi jarak jauh, tempat penyimpanan data, dan juga dapat memunculkan metode metode pembelajaran yang baru. Selain itu juga terdapat dampak negatif yang ditimbulkan dari media ini seperti kasus penculikan, pemerkosaan, dan pelecehan seksual. Itu semua terjadi karena ada kesempatan melalui alat komunikasi gawai. seorang remaja akan merasa sangat senang ketika memiliki teman baru, biar pun tidak tahu orang seperti apa yang dikenalnya.

Tidak bisa dipungkiri gawai memang punya beragam manfaat, tak hanya bagi orang kantoran atau orang dewasa lainnya, tapi juga bagi para pelajar.

---

<sup>36</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Penyimpangan* (Jakarta: Rajawali, 1988) hal. 32

<sup>37</sup> Achmad Mubarak, *Psikologi Dakwah*. Cet 2, (Jakarta: Penerbit Pustaka Firdaus, 2001) hal. 156

Namun, seiring dengan perkembangan zaman, banyak pula dampak dampak negatif handphone yang merugikan para siswa.<sup>38</sup>

Penyebab kecanduan gawai dikarenakan seorang remaja merasa puas ketika apa yang ada didalam hatinya dapat disampaikan kepada orang lain, sehingga remaja merasa ada yang memperhatikan. Selain itu, waktu Luang remaja yang banyak terbuang sia sia sehingga memilih mereka mencari teman sebanyak banyaknya tanpa mempedulikan Sisi negatif nya. Dalam hal ini, peran orang tua sangat dibutuhkan untuk menjaga anak anak dari pengaruh terhadap teknologi komunikasi. Ada beberapa hal yang sangat berpengaruh terhadap anak anak Dalam kaitannya dengan penggunaan teknologi komunikasi.

a. Gawai Dalam Aspek Pendidikan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia mengingat persaingan yang semakin ketat. Pengenalan teknologi komunikasi bagi anak penting, karena seiring berkembangnya zaman, segala sesuatu akan diselesaikan menggunakan teknologi.

Sudah menjadi rahasia umum, bahwa dengan berkembang nya teknologi gawai membuat anak anak usia sekolah ataupun mahasiswa menjadi semakin malas dan mengganggu konsentrasi dalam belajar. Pada saat menempuh pendidikan di ruang kelas, sering memainkan pegawai untuk bermain game, SMS, *chatting*, *surfing* internet melihat video dan menikmati

---

<sup>38</sup> Qodrin Nurfahmi, *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Minat Belajar Siswa SMPN 30 Semarang* (Semarang: IAIN Walisongo, 2011). hal. 22

fasilitas fasilitas lain yang disediakan gawai daripada mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini jelas sangat berpotensi membuat prestasi anak menjadi menurun, sehingga kualitas untuk bersaing di dalam Era Globalisasi menjadi rendah.<sup>39</sup>

Perkembangan teknologi komunikasi gawai membawa banyak manfaat bagi kehidupan manusia, tetapi dibalik manfaatnya terdapat pula pengaruh negatif. Anak anak lebih memilih bermain dengan gawai daripada belajar yang menurut mereka membosankan. Apalagi kalau sekarang banyak menyediakan permainan permainan yang membuat anak anak tertarik sehingga kewajiban belajar menjadi berkurang. Pada intinya penggunaan telepon genggam dapat membawa nilai nilai positif dalam kehidupan, tinggal bagaimana etika dan nurani dalam diri sendiri mengendalikannya menuju nilai nilai positif.

#### b. Aspek sosial

Sosialisasi ataupun interaksi sangat penting dilakukan oleh setiap anak. Dalam proses Sosialisasi memerlukan dimensi dimensi Penunjang yaitu emosi, sosial, kognisi, persepsi, intelektual dan perilaku individu. Seorang individu akan menyerap Dan mempelajari nilai nilai, pengetahuan, sikap, kebiasaan, keyakinan, kebutuhan, minat maupun gagasan yang berkembang dalam lingkungan sosial.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Ibid..., hal. 22

<sup>40</sup> Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Remaja*, (Bojongkerta Ciawi: Ghalia Indonesia, 2004), hal. 112

Seorang anak mampu bersosialisasi secara sehat yakni ditandai dengan kemampuan untuk memiliki hubungan secara emosional dengan orang lain. Dengan kedekatan emosional, seorang anak akan dapat menyerap nilai nilai, norma dan etika dari budaya sosial nya, terutama dari orang tuanya. Sebab dengan bersosialisasi, anak akan mengimitasi (meniru) sikap dan tindakan seseorang.

Umumnya kehidupan interaksi sosial bersifat dinamis karena melibatkan orang tua, saudara kandung, teman, serta guru. Individu dalam pola perilaku nya tidak terlepas dari pengaruh lingkungannya seperti keluarga, lingkungan sekolah, masyarakat sekitar, serta media massa.<sup>41</sup>

Dengan kecanggihan teknologi komunikasi seperti sekarang ini anak anak lupa dengan lingkungan sekitarnya, ini sangat berpengaruh pada perkembangan anak, karena anak yang kurang bersosialisasi akan kesulitan membangun hubungan dengan siapa pun.

Gawai menjadi salah satu penyebab renggangnya rasa sosial di kalangan anak anak, mereka yang seharusnya belajar berinteraksi dengan lingkungan justru lebih banyak menghabiskan waktu dengan dunia maya sehingga kehidupan sosial dengan lingkungan masyarakat dan teman teman menjadi berkurang.

#### c. Aspek Psikologis

Setelah munculnya telepon genggam gawai atau handphone yang membuat banyak kalangan masyarakat menyikapi dengan berbagai hal.

---

<sup>41</sup> *Ibid...*, hal. 113

Banyak pandangan yang muncul mengenai penggunaan gawai, salah satunya aspek psikologis. Dengan memiliki gawai yang canggih, maka akan membuat kepercayaan diri seseorang meningkat. Hal ini terbentuk dari gaya hidup masyarakat itu sendiri yang lebih memandang kualitas daripada aktivitas yang dapat dimunculkan dari gawai yang dimiliki.

Dengan membawa gawai lebih dari satu untuk keperluan komunikasi dapat memunculkan kesan bahwa orang tersebut adalah orang sibuk, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri. Kemudian, banyaknya pesan melalui SMS yang berisikan ajakan ajakan rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Contohnya yang marak ditemukan adalah pesan yang berisi pemboikotan barang produksi Amerika. Negara itu juga terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi. Mudahnya akses keluar masuk pesan tersebut melalui gawai membawa dampak positif, terutama untuk generasi muda sekarang ini.

d. Aspek kebudayaan

Perkembangan teknologi komunikasi telah merasuk dalam ranah kebudayaan. Budaya merupakan nilai nilai yang dianut oleh masyarakat ataupun persepsi yang dimiliki oleh warga masyarakat terhadap berbagai hal.

<sup>42</sup> Globalisasi dalam kebudayaan dapat berkembang dengan cepat, hal ini dipengaruhi oleh adanya kecepatan dan kemudahan dalam memperoleh akses komunikasi dan informasi, hal ini menjadi bumerang bagi budaya masyarakat Indonesia yang dulunya beramah Tamah dengan lingkungan sekitar, kini

---

<sup>42</sup> Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), hal.

berubah setelah hadirnya teknologi komunikasi yang menyediakan layanan sosial seperti *Facebook*, *twitter* dan sebagainya.

Teknologi komunikasi yang semakin canggih banyak menawarkan hiburan dan informasi yang lebih beragam dan lebih menarik jika dibandingkan dengan kesenian yang bersifat tradisional. Kondisi demikian akan membuat semakin tersisih nya kesenian tradisional yang sarat akan pemaknaan dalam kehidupan masyarakat.

Harus diakui bahwa perkembangan teknologi komunikasi sebagai salah satu produk dari Modernisasi yang sangat bermanfaat bagi terciptanya demokratisasi budaya secara massal dan Merata. Kontak budaya melalui media massa memberikan informasi tentang kebudayaan negara negara lain yang berbeda dari yang dimiliki dan dikenal selama ini.

Salah satu penyebab pergeseran budaya adalah hadirnya gawai. Sebagai contoh, anak anak lebih senang bermain bersama sama memainkan permainan, seperti kata empat, jemuran, lompat tali, dan permainan tradisional lainnya. Namun saat ini anak anak lebih sering dan senang memainkan permainan yang terdapat pada gawai nya untuk mendapatkan hiburan daripada melakukan permainan bersama sama dengan temannya.

Bahkan terdapat anak anak yang menjadi kecanduan dengan permainan permainan yang disajikan. Dengan berkembang nya permainan game *online* membuat permainan ber teknologi tersebut semakin digemari, menggeser permainan permainan tradisional yang sebenarnya memiliki nilai nilai positif dalam setiap permainannya.



e. Aspek kesehatan

Dilihat dari aspek kesehatan, pengaruh penggunaan teknologi komunikasi Gawai tidak kalah mengerikan. Berbagai penyakit serta kemungkinan terburuk hadir dalam tubuh manusia melengkapinya kerugian atas penggunaan gawai.

Salah satu penelitian terbaru tentang dampak negatif gawai yang dilakukan oleh sejumlah peneliti dari Australia, Inggris, dan Belanda dipublikasikan di *international journal of Neuroscience*. Dalam rilis yang dimuat dalam jurnal itu dikatakan bahwa penggunaan telepon genggam bisa mempengaruhi fungsi kerja otak manusia. Salah satu dampak negatifnya adalah melemahnya daya kerja otak. Sebuah penelitian lain juga membuktikan bahwa kaum pria yang membawa gawai di saku celana dapat menurunkan produktivitas sperma dan mengakibatkan kemandulan.<sup>43</sup> Gawai merubah suara menjadi gelombang seperti halnya radio. Kuatnya Pancaran gelombang dan letak gawai yang menempel di kepala akan mengubah sel sel otak hingga berkembang abnormal dan berpotensi menjadi sel kanker. Penelitian lain di Finlandia membuktikan bahwa radiasi elektromagnetik selama satu jam dapat mempengaruhi produksi sel. Jadi, efek radiasi gawai sangat berbahaya jika sering digunakan

f. Aspek keagamaan

Kalau saat ini banyak memberikan hiburan tersendiri bagi penggunanya, hiburan dibolehkan dalam Islam asalkan di peran tersebut

---

<sup>43</sup> Ahmad Fadilah, *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMPN 66 Jakarta Selatan*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2011), hal. 34

dapat mendatangkan manfaat bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain. Islam sangat mengenal karakter pemeluk agama ini, manusia manapun memerlukan hiburan untuk kesehatan jiwa dan raganya. Tetapi jika hiburan yang dilakukan sangat sering dan tidak membawa manfaat sangat tidak dibolehkan dalam Islam karena dapat membuang buang waktu.

Dalam survei mengatakan bahwa 90% dari anak-anak mempercayai adanya Tuhan, dan hampir seperempat dari mereka senang dengan sesuatu yang dapat menghibur. Penggunaan teknologi komunikasi gawai banyak digunakan sebagai sarana hiburan seperti adanya *Facebook*, *twitter*, *WhatsApp*, serta *KakaoTalk*, yang selain dapat digunakan untuk browsing sesama teman, fitur tersebut juga menyediakan animasi gambar yang membuat penggunanya tertarik. Hal ini dapat membawa dampak negatif terhadap anak seperti lalai melaksanakan sholat, kurang mengikuti kajian Islam, mengaji dan aktivitas keagamaan lainnya yang dapat mendekatkan diri dengan Allah SWT.<sup>44</sup>

Sungguh sangat merugi ketika waktu hanya digunakan untuk bermain dan mencari hiburan semata, sungguh beruntung ketika waktu digunakan untuk kegiatan yang bermanfaat

#### **4. Pengertian Media Pembelajaran**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut

---

<sup>44</sup> John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak*, Buku 2 Ed. 11. (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hal. 363

sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, menurut Hamalik yaitu meliputi :

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk beluk proses belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan serta usaha dan inovasi dalam media pendidikan.<sup>45</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media menjadi sebagai alat berkomunikasi atau guru dan para siswa.

- a. Komunikasi

Istilah komunikasi sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu "*Communication*" Secara etimologi is diangkat dari kata "*communis*" yang berarti sama. Dalam hal ini yang dimaksud sama adalah sama makna atau

---

<sup>45</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004) hal. 2-

pengertian, artinya dalam sesuatu yang dikomunikasikan harus memiliki pengertian yang sama. Dengan demikian, esensi menjadikan pesan (isi yang dikomunikasikan) saling mengerti antara satu pihak yang terlibat memiliki kesamaan makna (pengertian).<sup>46</sup>

Komunikasi adalah hasil proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik secara langsung (*face to face*) maupun dengan menggunakan media handphone.<sup>47</sup> Komunikasi merupakan interaksi dengan semua orang dalam satu kelompok, organisasi, dan masyarakat. Komunikasi menjembatani seseorang untuk mengkoordinasikan semua kebutuhan dan tujuan hidup dengan orang lain.<sup>48</sup>

a. Unsur unsur komunikasi

Harold D. Lasswell salah seorang peletak dasar ilmu komunikasi menggambarkan unsur unsur komunikasi sebagai berikut:

1) Sumber

Sumber adalah pihak yang ber Inisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber dapat seorang individu, kelompok, organisasi, perusahaan atau bahkan suatu negara. Dalam menyampaikan informasi, sumber harus mengubah apa yang ada dalam pikiran dan perasaannya ke dalam simbol verbal dan Nonverbal sehingga dapat dipahami oleh penerima pesan. Sumber disebut juga sebagai komunikator.

---

<sup>46</sup> Dedy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: Rosdakarya. 2007), hal. 9

<sup>47</sup> Anwar Arifin, *Ilmu Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal.23

<sup>48</sup> Alo Liliweri, M.S. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal.

## 2) Pesan

Pesan adalah apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan dapat berupa verbal maupun non verbal yang mewakili perasaan dan pikiran sumber. Komponen yang terkandung dalam sebuah pesan adalah makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi pesan.

## 3) Saluran atau media

Media merupakan alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Media dapat berupa media cetak dan media elektronik atau dapat juga secara langsung (tatap muka).

## 4) Penerima

Penerima yakni orang yang menerima pesan verbal dan Nonverbal dari sumber yang menjadi suatu gagasan yang ia pahami. Komunikan merupakan penerima pesan yang disampaikan oleh komunikator, seorang komunikan harus peka dan tanggap terhadap pesan yang disampaikan oleh komunikator dan dapat menafsirkan pesan sesuai dengan yang disampaikan komunikator guna menjalin komunikasi yang baik serta efektif. Komunikan harus memperhatikan persepsi pesan yang diterima sama dengan pesan yang disampaikan komunikator.<sup>49</sup>

Dalam proses menerima pesan situasi sosial dari seorang komunikan menjadi latar belakang (*frame of reference*) atau dapat disebut kerangka

---

<sup>49</sup> Yupi Supartini, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2004), hal 76.

acuan dan pengalaman lapangan (*field of experience*), dimana hal ini menyebabkan perbedaan karakter diantara kelompok komunikan.<sup>50</sup>

#### 5) Efek

Efek adalah apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut. Efek tersebut misalnya perubahan keyakinan, perubahan perilaku, dan sebagainya.<sup>51</sup>

Terjadinya proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan dapat diperoleh dampak intelektual dan kognitif yaitu pengetahuan atau belajar dalam melakukan sebuah tindakan analisis, melakukan sintesis dan ketika mengevaluasi sesuatu. Dan dampak efektif berupa adanya tindakan untuk mengubah sikap keyakinan dan perasaan.<sup>52</sup>

Menurut Kotler berdasarkan paradigma Harold D. Lasswell, unsur unsur dalam proses komunikasi adalah *Sender, Encoding, message, media, decoding, receiver, response, feedback, noise*, (hambatan).

#### 6) Umpan Balik

Umpan Balik (*feedback*) merupakan tindakan baik atau informasi yang dikirim balik dari komunikan ke sumbernya atau komunikator. Umpan balik terjadi ketika sebuah pesan yang dikirim sudah diterima dan ditafsirkan baik oleh komunikan, kemudian untuk memperoleh tafsiran yang benar agar terjadi kesamaan mana maka biasanya komunikan

---

<sup>50</sup> Ratu Mutialela Caropebola, *konsep...* hal 16.

<sup>51</sup> Alo Liliweri, M.S. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal.72

<sup>52</sup> Tutu April Ariani, *Komunikasi...* hal 8.

menanyakan kembali, hal tersebut merupakan salah satu bentuk dari *feedback* yang biasa terjadi dalam sebuah proses komunikasi.<sup>53</sup>

Dari kedua unsur komunikasi di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa unsur-unsur penting dalam komunikasi adalah sumber, pesan, media, penerima pesan, efek, serta gangguan dalam penyampaian pesan tersebut.

Jadi, setiap unsur memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun proses komunikasi. Artinya tanpa keikutsertaan satu unsur akan memberi pengaruh pada jalannya komunikasi.

Menurut Dimbleby dan Burton tujuan komunikasi yaitu sebagai informasi, hubungan (relasi), persuasi, kekuasaan, pengambilan keputusan dan ekspresi diri. Secara umum tujuan dan fungsi komunikasi yaitu menginformasikan, mendidik dan menghibur serta mempengaruhi.<sup>54</sup>

Adapun tujuan dan fungsi komunikasi secara pokok yaitu mengubah moral manusia, membentuk mental serta kepribadian manusia menjadi lebih baik, hal ini sejalan dengan Firman Allah dalam surah Ali-Imran ayat 104 yang firman-Nya:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ (القرآن سورة علي عمران)

*Artinya: “ dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyeru kepada yang ma’ruf dan mencegah yang mungkar, merekalah orang-orang yang beriman (QS. Ali Imran : 104)*

<sup>53</sup> Tutu April Ariani, *Komunikasi*...hal 9.

<sup>54</sup> Yosai Iriantara, *Komunikasi Bisnis*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2018), hal 1-13.

Tafsir Quraish Shihab QS. Ali Imran : 104 “Jalan terbaik untuk bersatu dalam kebenaran di bawah naungan al-Qur’ân dan Rasul-Nya, adalah dengan menjadi umat yang menyerukan segala bentuk kebaikan dunia dan akhirat, menyerukan kewajiban mendorong manusia pada kebaikan bersama dan mencegah kejahatan (amar ma’ruf nahi munkar, al-amr bi al-ma’rûf wa al-nahy 'an al-munkar). Mereka yang melakukan prinsip itu adalah orang-orang yang memperoleh keberuntungan yang sempurna

Dari Ayat di atas jelas dikatakan bahwa tujuan daripada komunikasi adalah menyampaikan pesan-pesan kepada segenap umat manusia dengan menyentuh hati dan perasaan guna mengubah perilaku menjadi lebih baik.





## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam karya ilmiah, metode ilmiah sangatlah menentukan efektif dan sistematisnya sebuah karya ilmiah. Metode merupakan sebuah aturan atau cara untuk penulis mengetahui sesuatu sesuai dengan langkah-langkah yang sistematis. Adapun pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.

Menurut Denzin dan Lincoln penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan menggunakan latar yang alamiah dengan tujuan menafsirkan fenomena yang sedang terjadi dan sedang dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada. Menurut Kirl dan Miller bahwasanya penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang bergantung dari pengamatan manusia baik pada pengawasannya ataupun dalam istilahnya yang secara fundamental.<sup>55</sup> Dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan mengumpulkan data pada suatu latar yang alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang sedang terjadi.

Adapun alasan penulis menggunakan metode dan pendekatan penelitian kualitatif adalah karena penelitian ini tergolong penelitian lapangan. Penelitian

---

<sup>55</sup>Albi Anggita dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: CV. Jejak, 2018), hal 7-8.

kualitatif diyakini penulis dapat menghasilkan data deskriptif berupa data yang tertulis, lisan dan perilaku dari informan yang diteliti.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif bertujuan untuk meneliti tentang Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi (Studi di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat)

### **B. Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis memilih lokasi di wilayah Kota Meureubo tepatnya di SMP Negeri 2 Meureubo dengan judul “Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi (Studi di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat) Yang beralamat di jalan Meulaboh Tapak Tuan, Kecamatan Meureubo, Kabupaten Aceh Barat, Prov. Aceh 23615.

### **C. Jenis dan Sumber Data**

Sumber data merupakan item penting dalam sebuah penelitian karena merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh. Uraian tersebut meliputi data apa yang dikumpulkan, karakteristiknya, subjeknya, informan dalam penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini adalah: (1) Kepala sekolah, (2) Tenaga Pendidik/Guru dan (3) Siswa atau pihak lain yang nantinya diperlukan dalam memperoleh informan.

Adapun subjek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, antara lain sebagai berikut:

## 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber data pertama di lokasi penelitian. Data primer disebut juga data utama, kata-kata dan tindakan objek yang diamati dan wawancara termasuk data utama. Data primer dapat disimpan dengan cara ditulis atau merekam video atau audio, pengambilan gambar dan lain sebagainya.

Pada dasarnya data primer merupakan sumber data yang didalamnya memuat data utama dalam sebuah penelitian yang diperoleh secara langsung di lapangan termasuk informan atau narasumber.<sup>56</sup> Sumber data primer yang valid dari penelitian ini yaitu siswa siswi yang menggunakan gawai dalam proses pembelajaran masa pandemi covid-19.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan atau data kedua yang diperoleh dari sumber kedua sebagai pendukung data utama dalam penelitian. Data sekunder diambil secara tidak langsung dari lapangan tetapi dari sumber yang sudah dibuat oleh orang lain misalnya dari buku, arsip, dokumen pribadi dan lain sebagainya.

Data sekunder ini sangat baik digunakan dalam penelitian karena berfungsi sebagai pelengkap data yang utama apabila tidak tersedia

---

<sup>56</sup> Ahmad Rijali, *Analisis Data Kualitatif*, Jurnal: Alhadharah, Volume 17, Nomor 33, (2018), hal 86.

narasumber sebagai data utama.<sup>57</sup> Sumber data sekunder yang valid dari penelitian ini yaitu diperoleh dari jurnal, media berita yang memuat mengenai komunikasi dan aplikasi pembelajaran seperti *Google classroom*, Ruang guru, *Quipper* dan lain sebagainya.

#### **D. Informan Penelitian**

Informan atau dapat disebut juga narasumber merupakan individu atau sekelompok orang yang menjadi sumber data dalam sebuah penelitian kualitatif untuk dimintai sejumlah informasi yang berguna dalam penelitian.<sup>58</sup>

Adapun dalam menentukan informan pada penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik mengambil atau menentukan informan yang dianggap memiliki informasi mengenai penelitian ini, hal ini tentu sesuai dengan tema penelitian ini. Dalam hal ini penulis memilih informan yang dianggap memahami terhadap masalah yang akan dikaji serta dapat memberikan informasi yang dapat dikembangkan untuk memperoleh data-data.

Dalam penelitian ini penulis memiliki rancangan siapa saja yang akan menjadi informan dalam penelitian ini yaitu dalam tabel di bawah ini :

---

<sup>57</sup> Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: CV Jejak, 2014), hal 112-113.

<sup>58</sup> Nur Sayidah, *Metodologi Penelitian*, (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2018) hal 143.

Tabel 1.1. Daftar Informan Penelitian

No	Informan	Jumlah	Keterangan
1	Kepala Sekolah	1	Peran Kepala sekolah dalam penerapan pembelajaran Daring
2	Tenaga Pendidik / Guru	3	Guru Bahasa Indonesia, Prakarya dan Olahraga
3	Siswa/i	15	Menggunakan Gawai/Tidak menggunakan Gawai
4	Orang Tua Siswa	2	IRT / berprofesi

### E. Teknik pengumpulan data

Dalam pengumpulan data penulis mengumpulkan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

#### 1. Observasi partisipasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca Indra untuk sebagai alat bantu utamanya metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian data tersebut dihimpun melalui pengamatan penelitian melalui penggunaan Panca Indra.<sup>59</sup> Sehingga dalam penggunaan metode ini mengharuskan peneliti untuk hadir langsung di lokasi penelitian

Menurut Moleong, menyatakan bahwa, “Observasi partisipasi merupakan observasi yang dilakukan peneliti dengan cara mendatangi langsung melihat kemudian mencatat perilaku sebagaimana yang terjadi pada

<sup>59</sup> Burhan Bungin, *Penelitian kualitatif* (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), hal. 118

keadaan yang sebenarnya mengamati sendiri ke tempat kegiatan orang yang diamati tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut”.<sup>60</sup> Maka dalam penelitian ini peneliti mendatangi langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang sesuai dengan objek yang diteliti.

## 2. Wawancara.

Wawancara adalah melakukan komunikasi secara langsung dengan maksud tertentu menurut Burhan Bungin metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai.<sup>61</sup>

Peneliti mengadakan wawancara mendalam yang merupakan cara utama yang dilakukan peneliti dalam mendekati kualitatif, disini peneliti lah yang berperan aktif untuk bertanya dan memancing pembicaraan menuju masalah tertentu kepada sumber Data atau informasi agar memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada, sehingga diperoleh data penelitian. Menurut Burhan Bungin wawancara mendalam proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.<sup>62</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara secara tidak Terstruktur, hal ini dilakukan oleh peneliti guna untuk mendapatkan

---

<sup>60</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 175

<sup>61</sup> . Burhan Bungin, *Penelitian kualitatif* (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), hal. 111

<sup>62</sup> . *ibid.* hal. 111

informasi yang lebih mendalam khususnya menggali pandangan subjek yang diteliti tentang banyak hal yang sangat bermanfaat untuk menjadi dasar pengumpulan data jauh yang menjadi objek wawancara adalah metode ini adalah informan yang menjadi sumber data.

Menurut Moleong bahwa: "Wawancara tidak Terstruktur adalah wawancara lebih bebas yang diajukan oleh peneliti kepada pihak informan bila dibandingkan dengan wawancara Terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka memahami situasi sehingga peneliti lebih mudah mendapatkan informasi yang diperlukan."<sup>63</sup>

### 3. Dokumentasi.

Teknik ini dilakukan untuk mendapat data Sekunder sebagai Pelengkap data primer, yaitu pengumpulan data melalui dokumen Resmi seperti peraturan perundang undangan, buku buku, arsip, kutipan kutipan yang dianalisis, surat menyurat, laporan resmi, dan survei yang menggunakan pertanyaan terbuka. Kartini Kartono dalam Burhan Bungin menyatakan, Metode dokumenter adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sosial.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya 2005), hal. 191

<sup>64</sup> . Burhan Bugin, *Penelitian kualitatif*, (Prenada Media Grup: Jakarta 2007), hal. 124

## **F. Teknik Analisis Data**

Sesuai dengan tipe penelitian yaitu kualitatif, maka setelah data terkumpul proses selanjutnya adalah penyederhanaan data yang diperoleh ke dalam bentuk yang mudah dibaca dan dipahami sebagai upaya untuk mencari jawaban. Teknik analisis data yang digunakan penulis adalah model interaktif yang diperkenalkan oleh Miles, Mathew dan Michael yang memiliki jenjang sebagai berikut:

### **1. Reduksi data**

Proses pemilihan Pemusatan perhatian serta penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi Data kasar yang terjadi dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Reduksi data dilakukan peneliti dengan cara menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan oleh peneliti.

### **2. Penyajian data**

Dalam penyajian data, peneliti mengumpulkan informasi tersusun yang memberi dasar pijakan kepada peneliti untuk melakukan suatu pembahasan dan menggabungkan informasi yang tersusun, sehingga mudah diamati apa yang sedang terjadi. Selanjutnya menentukan penarikan kesimpulan secara benar.



### 3. Menarik kesimpulan / Verifikasi

Penarikan kesimpulan adalah suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan juga di Ferry fixasi oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Suatu tinjauan ulang pada catatan lapangan untuk menentukan hasil akhir dari penelitian<sup>65</sup>



---

<sup>65</sup> Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. *Analisis Data Kualitatif buku sumber tentang metode metode Baru.* (Jakarta: UIP. 1992)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat Keberadaan SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat

SMP Negeri 2 Meureubo adalah Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri yang berlokasi di Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam, Kecamatan Meureubo, Kabupaten Aceh Barat, dengan alamat Jl. Meulaboh Tapak Tuan Km. 4.5, kode pos 23615. Sekolah ini berdiri sudah cukup lama hal ini dapat dilihat dari tanggal SK Operasional yang telah beroperasi sejak tanggal 29 Januari 1998 dan sekarang gedung bangunan sekolah sudah permanen dan kini sudah banyak perubahan yang terjadi pada SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat dapat dilihat dari sarana dan prasarananya dan saat ini sudah terakreditasi A.<sup>66</sup>

Adapun identitas dari SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat adalah sebagai berikut:

Nama Sekolah	: SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat
NPSN	: 10102522
Jenjang Pendidikan	: SMP
Status Sekolah	: Negeri
Akreditasi Sekolah	: A
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi
Kurikulum	: Kurikulum 2013
Alamat Sekolah	: Jalan Meulaboh – Tapak Tuan,
RT/RW	: 0 / 0

---

<sup>66</sup> Dokumentasi SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada tanggal 13 Juli 2021, pukul 12:53

Dusun	: Ceh Jawab
Desa Kelurahan	: Desa Meureubo
Kecamatan	: Kec. Meureubo
Kabupaten	: Kab. Aceh Barat
Provinsi	: Prov. Aceh
Kode Pos	: 23615
Lokasi Geografis	: Lintang 4 Bujur 96
Luas Tanah	: 10 m <sup>2</sup>
Sumber Listrik	: PLN
Daya Listrik	: 7200
Akses Internet	: Telkom Speedy
E-mail	: <a href="mailto:smpn2meureubo@gmail.com">smpn2meureubo@gmail.com</a>
Website	: <a href="http://www.smpn2meureubo.sch.id">http://www.smpn2meureubo.sch.id</a>

## 2. Letak Geografis<sup>67</sup>

SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat terletak di kawasan Jalan Meulaboh-Tapak Tuan, Dusun Ceh Jawab Desa Meureubo Kec. Meureubo, Kab. Aceh Barat Provinsi Aceh. Secara geografis SMP Negeri 2 Meureubo terletak di tengah lingkungan masyarakat, mudah dijangkau karena posisi sekolah sangat strategis. dengan batasan lokasi sebagai berikut :

Luas Tanah	: 10 m <sup>2</sup>
Lintang	: 4
Bujur	: 96

---

<sup>67</sup> Dokumentasi SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada tanggal 13 Juli 2021, pukul 12:54

### 3. Visi dan Misi SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat<sup>68</sup>

Visi :

“Terwujudnya peserta didik yang berakhlakul karimah, berprestasi dan berbudaya lingkungan”

Adapun visi dari SMP Negeri 2 Meureubo yaitu mewujudkan peserta didik yang berkualitas dan menjadi penerus yang berguna bagi bangsa negara, peserta didik dibentuk agar memiliki akhlakul karimah, berprestasi dibidang akademik dan non akademik, serta menjaga budaya adat istiadat daerah dan kebersihan lingkungan sekitar.

Misi :

1. Meningkatkan karakter pada peserta didik
2. Memperkokoh nilai nilai agama untuk seluruh warga sekolah
3. Meningkatkan pemahaman, pengamatan dan pengamalan keagamaan bagi warga sekolah
4. Meningkatkan kegiatan keagamaan bagi warga sekolah
5. Meningkatkan tanggung jawab, percaya diri dan semangat untuk berkompetisi pada peserta didik.
6. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang kompetitif
7. Meningkatkan kedisiplinan warga sekolah
8. Meningkatkan preatasi akademik dan non akademik
9. Membiasakan budaya bersih diri dan lingkungan sekitar

Misi di SMP Negeri 2 Meureubo yaitu meningkatkan karakter peserta didik dengan memperkokoh nilai nilai agama dan kegiatan keagamaan seperti shalat berjamaah bagi peserta didik, berpidato, meningkatkan tanggung jawab, percaya diri dan semangat untuk

---

<sup>68</sup> Dokumentasi SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada tanggal 13 Juli 2021, pukul 11:27

berkompetisi, kedisiplinan, Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik serta membiasakan budaya bersih diri dan lingkungan sekitar.

#### 4. Tujuan Sekolah

1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Esa
2. Unggul dalam prestasi
3. Sehat Jasmani dan Rohani
4. Sekolah dipercaya masyarakat
5. Mencintai Olahraga, Kesenian dan Budaya Bangsa Indonesia

#### 5. Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat



69

Sumber : Dokumentasi di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, 2021

#### 6. Keadaan Guru dan Tenaga Administrasi SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat

Tenaga pendidik dan tenaga administrasi di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat dapat digolongkan cukup berkualitas, di karenakan guru-guru

<sup>69</sup> Dokumentasi SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada tanggal 13 Juli 2021, pukul 11:59

yang mengajar dan pegawai cukup senior dan tingkat pendidikan guru yang mengajar tersebut sarjana.

Tenaga pendidikan dan Tenaga Administrasi SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat Semester 2020/2021 Genap dapat dilihat pada tabel berikut ini:<sup>70</sup>

Tabel 1.2 Keadaan Guru dan Tenaga Pendidik

1. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK)					
No	Uraian	PNS	Non PNS	CPNS	Jumlah
1	Laki – Laki	4	2	-	6
2	Perempuan	17	13	4	34
<b>TOTAL</b>		<b>21</b>	<b>15</b>	<b>4</b>	<b>40</b>

Sumber :Bagian Tata Usaha SMP Negeri 2 Meureubo, Aceh Barat, 2021

Keterangan :

Penghitung jumlah PTK adalah yang sudah mendapat penugasan, berstatus aktif dan terdaftar di sekolah induk.

Singkatan :

1. PTK = Guru ditambah Tendik

7. Keadaan Siswa/i di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat

Siswa merupakan anak didik dan menjadi sasaran pendidikan atau pihak yang dididik, diajarkan, di bimbing, dipimpin, digerakkan dan diberi norma baik dari segi ilmu maupun keterampilan serta moral dan budi pekerti yang luhur. Dengan jumlah siswa keseluruhan siswa dan dilihat dari segi

<sup>70</sup> Sumber Operator SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada tanggal 13 Juli 2021, pukul 12:53

kualitasnya, siswa-siswi yang bersekolah di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat dapat digolongkan baik.<sup>71</sup>

Tabel 1.3 Keadaan Siswa/i di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat

2. Data Pelajar				
No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas 7	L	94	153
		P	59	
2	Kelas 8	L	86	131
		P	45	
3	Kelas 9	L	54	107
		P	53	
<b>Total</b>				<b>391</b>

Sumber :Bagian Tata Usaha SMP Negeri 2 Meureubo, Aceh Barat, 2021

#### 8. Sarana dan Prasarana di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat

Tabel 1.4 Sarana dan Prasarana di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat

3. Data Sarpras		
No	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kelas	15
2	Ruang Lab	4
3	Ruang Perpustakaan	1
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>

Sumber :Bagian Tata Usaha SMP Negeri 2 Meureubo, Aceh Barat, 2021

<sup>71</sup> Sumber Operator SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada tanggal 13 Juli 2021, pukul 12:53

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan sejumlah data yang diperoleh pada lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 2 Meureubo, maka peneliti mencoba mengumpulkan dan meringkas sedemikian rupa terhadap semua data dan menyusun secara sistematis, guna memudahkan peneliti mengambil kesimpulan untuk memberikan jawaban dari pernyataan peneliti yang telah ditetapkan sebelumnya, berkaitan dengan peran kepala sekolah di dalam dalam memberikan arahan kepada guru/para pengajar dalam mengoptimalkan pembelajaran pada masa pandemi di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat serta faktor dan kendala apa saja apa saja yang dihadapi oleh kepala Sekolah dalam penerapan pembelajaran daring di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat.

### **1. Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi (Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Aceh Barat)**

Dalam upaya menghentikan penyebaran virus covid-19, pemerintah memutuskan seluruh kegiatan yang berkenaan dengan kerumunan dan kontak fisik ditiadakan untuk sementara, digantikan dengan *home work* atau dalam jaringan (daring). Dengan demikian berbagai instansi tidak terkecuali sekolah-sekolah juga harus menerapkan pembelajaran *online*, dimana pertemuan antara guru dan para siswa dihubungkan dengan media elektronik yang disebut *smartphone* atau Gawai. Dan berbagai aplikasi penunjang proses pembelajaran juga tersedia seperti *Classroom*, *WhatsApp*, Ruang guru, *Google meet* dan sebagainya



**a. Setelah diberlakukan pembelajaran daring pemerintah, bagaimana tanggapan/pendapat ibu selaku kepala sekolah menyikapi hal tersebut<sup>72</sup>**

Kepala sekolah merupakan pimpinan tertinggi yang ada di sekolah. Kepala sekolah harus memiliki peran yang aktif di dalam mengoptimalkan pembelajaran daring masa pandemi covid-19 agar terlaksana dengan efektif dan efisien. Dengan kata lain untuk mensukseskan tujuan tujuan pendidikan yang telah disepakati bersama. Berkaitan dengan penerapan pembelajaran daring di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat. Armaini, S. Pd selaku kepala sekolah mengungkapkan:

“Selama satu semester dari bulan Maret 2020 hingga tahun ini, pembelajaran sudah diberlakukan daring sesuai dengan peraturan pemerintah, belajar dari rumah tentunya para siswa diharuskan memiliki gadget untuk belajar daring dari rumah”

Hasil wawancara bersama kepala sekolah setelah adanya peraturan pemerintah terkait pembelajaran daring, pihak sekolah langsung mengeluarkan surat kebijakan terkait pembelajaran di rumah (work home) via daring.<sup>73</sup>

**b. Selama diterapkan pembelajaran daring (dalam jaringan) aplikasi apa saja yang digunakan oleh dalam proses belajar mengajar**

Berkaitan dengan proses pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 media Aplikasi apa yang digunakan di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat. Armaini, S. Pd selaku kepala sekolah mengungkapkan:

“dikarenakan terbatasnya kemampuan guru terkait pemberlakuan pembelajaran via *Zoom* dan *Meet*, oleh karena itu pembelajaran hanya dapat dilakukan via *whatsApp* saja dengan membuat grup masing masing kelas dan setiap sebulan sekali sekali kami para guru bersama kepala

---

<sup>72</sup> Hasil wawancara dengan Armaini, S.Pd Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada tanggal 21 Juli 2021, pukul 14:24

<sup>73</sup> Hasil wawancara dengan Armaini, S.Pd Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, , pada tanggal 21 Juli 2021, pukul 14:24

sekolah senantiasa mengadakan evaluasi terkait upaya mengoptimalkan keberlangsungan pembelajaran daring kedepan,

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan pembelajaran yang dilakukan selama pandemi pelajar dan siswa menggunakan aplikasi *WhatsaPp* untuk belajar dan berkomunikasi dengan gurunya, dikarenakan kurangnya pengetahuan dalam mengoperasikan aplikasi *zoom* atau *meet* yang dikira lebih efektif dalam pembelajaran tatap muka virtual. Hal senada juga diungkapkan oleh Devi Dianna, S.Pd selaku Tenaga Pendidik/guru di SMP Negeri 2 Meureubo<sup>74</sup>

“karena banyak guru-guru dan siswa-siswa yang tidak paham cara mengoperasikan aplikasi belajar *zoom* dan *meet* untuk pembelajaran tatap muka virtual, jadi proses belajar mengajar hanya dilakukan melalui aplikasi *WhatsaPp* dengan membuat grup kelas, ya karena aplikasi *WhatsaPp* sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat”

Ungkapan tenaga pendidik di atas menunjukkan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran selama pandemi dilakukan melalui via aplikasi *WhatsaPp* saja, dikarenakan keterbatasan kemampuan bidang teknologi. Hal senada juga diungkapkan oleh Rico Wijaya, S.Pd selaku Tenaga Pendidik/guru di SMP Negeri 2 Meureubo :

“untuk proses pembelajaran dominan lebih besar penggunaan gadget kepada Aplikasi *WhatsaPp* dalam penggunaan belajar mengajar, karena aplikasi *WhatsaPp* biasa digunakan dalam kehidupan sehari hari, dalam artian tidak asing lagi bagi penggunaanya”

Ungkapan tenaga pendidik di atas menunjukkan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran selama pandemi lebih dominan dilakukan melalui via aplikasi

---

<sup>74</sup> Hasil wawancara dengan Devi Dianna, S.Pd selaku Tenaga Pendidik/guru SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, , pada tanggal 21 Juli 2021, pukul 16:24

*WhatsaPp*, dikarenakan penggunaan *WhatsaPp* sudah tidak asing lagi bagi penggunaannya.

**c. Selama pembelajaran daring tugas yang diberikan kepada para siswa biasanya dalam bentuk apa saja**

Berkaitan dengan proses pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 tugas apa saja yang diberikan di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat. Rico Wijaya, S.Pd selaku Tenaga Pendidik/guru di SMP Negeri 2 Meureubo mengungkapkan:

“biasanya jenis tugas yang diberikan oleh guru pada dasarnya beragam, ada dalam bentuk essay, coss, melengkapi catatan dan vidio, tugas tersebut disesuaikan dengan masing masing mata pelajaran”<sup>75</sup>

Dari hasil wawancara diatas menjelaskan bahwa bentuk tugas dibagikan oleh guru beragam, ada yang berbentuk essay, latihan soal, catatan dan juga vidio. Hal ini di disesuaikan dari mata pelajaran yang ditempuh oleh para siswa, misalkan jika olahraga yang merekam kegiatan senam siswa dirumah dan mengirimkan ke guru mata pelajaran jasmani/olahraga. Hal senada juga diungkap oleh Reva dan Siti Fatimah Zuhra, Rama siswa kelas dua SMP Negeri 2 Meureubo:

“salah satu tugas yang dikasih sama guru, kami disuruh membuat video senam sama guru mata pelajaran jasmani dan dikirim ke ibu melalui *WhatsaAp*, ada juga disuruh lengkapi catatan dibuku, kalau ada soal dikasih ibu guru, biasanya kami tulis di buku latihan”

---

<sup>75</sup> Hasil wawancara dengan para siswa di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada , pada tanggal 22 Juli 2021, pukul 14:30

Ungkapan diatas menunjukkan bahwa setiap siswa diberikan tugas video dan catatan latihan dari setiap mata pelajaran yang ditempuh, dan disesuaikan dengan tugas yang diberikan guru, jika pelajaran jasmani setiap siswa diberikan tugas berupa video senam, dan jika tugas latihan para siswa menjawabnya dengan tulisan di buku mereka masing masing.

**d. Pandemi saat ini untuk tugas / soal bagi para siswa masih dikumpulkan ke sekolah atau via online**

Berkaitan dengan proses pembelajaran daring, bagaimana sistem pengumpulan tugas yang dilakukan para siswa pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, Armaini, S. Pd selaku kepala sekolah mengungkapkan:

“ya untuk pengumpulan tugas, setiap siswa wajib mengirimkan foto saat mengerjakan tugas sekolah, baik sedang menulis, membaca, mewarnai dan kegiatan belajar lainnya, sebagai bukti bahwa siswa tersebut sudah mengerjakan tugas, kemudian di ceklis di absen”

Hasil wawancara di atas dapat dipahami bahwa dalam pengumpulan tugas para siswa harus melakukan dokumentasi proses belajar mereka di rumah sebagai bukti kehadiran, serta mengumpulkan sekaligus dengan hasil jawabannya, dan kemudian para guru menceklis kehadiran siswa di absen dan memberikan nilai dari jawaban yang sudah dikumpulkan. Hal senada juga diungkapkan oleh Rico Wijaya, S.Pd selaku Tenaga Pendidik/guru :<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> Hasil wawancara dengan Rico Wijaya, S.Pd selaku Tenaga Pendidik/guru, pada 22 Juli 2021, pukul 16:50

“pengumpulan tugas biasanya online karena diberi waktu saat pengerjaan tugas jadi dikirimkan via online ke guru mata pelajaran masing-masing sesuai dengan tenggat waktu pengumpulan tugasnya”

Dari ungkapan diatas dapat disimpulkan bahwa selain pengumpulan tugas secara langsung, tugas juga ada dikumpulkan via online ke grup kelas sesuai dengan batas waktu yang telah ditengatkan oleh guru. Hal senada juga diungkapkan oleh Huri dan Khairuzzami siswa SMP Negeri 2 Meureubo:

“biasanya siap kami buat tugas yang disuruh sama ibu guru, kami disuruh foto dan mengirimnya ke grup kelas masing masing kak, sekaligus foto saat membuat tugas sekolah juga dikirim untuk bukti hadir di pelajaran tersebut”

Ungkapan siswa diatas yang menjelaskan proses pengumpulan tugas sekolah meliputi dokumentasi pengerjaan tugas sebagai kehadiran dan dikirimkan langsung ke guru yang bersangkutan sesuai pelajaran yang ditempuh

**e. Dari hasil pemeriksaan tugas para siswa yang sudah dikumpulkan bagaimana pendapat bapak/ibu apakah dominan dikerjakan menggunakan buku cetak atau internet (browsing)**

Berkaitan dengan pemeriksaan pembelajaran daring, bagaimana pendapat bapak/ibu apakah dominan dikerjakan menggunakan buku cetak atau internet (browsing) dari pengumpulan tugas yang dilakukan para siswa pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, Rico Wijaya, S. Pd selaku Tenaga Pendidik mengungkapkan:

“ dari hasil pengumpulan tugas yang dilakukan para siswa, ada berbagai bahasa yang terlihat, bahasa buku dan bahasa browsing, acap kali banyak ditemukan siswa yang mengkopi pastekan jawaban dari internet, dan ada juga yang membaca dan mencari jawaban melalui buku, tapi selama pembelajaran daring dari hasil pemeriksaan tugas lebih dominan dari internet”

Hasil wawancara tersebut dapat dipahami ada beberapa siswa yang belajar melalui buku dan browsing internet, guna untuk mendapatkan jawaban dari soal-an yang diberikan guru dengan mata pelajaran yang bersangkutan. Hal sedana juga ungkapkan oleh Munandar, Abdul, Rama, dan Sari siswa dan kelas 1 SMP Negeri 2 Meureubo:

“iya kak, kalau misalkan soalnya sulit di buku engga ada jawabanya, kami cari di internet, karena kalau di internet ada semua jawabannya kak, dan lebih cepat dapat jawabannya daripada di buku, tapi kalau ada dibuku kami gacari di internet, tapi kami lebih banyak cari jawaban di internet daripada dibuku cetak kak”<sup>77</sup>

Ungkapan diatas menunjukkan bahwa para siswa mengerjakan tugas tidak hanya menggunakan buku tapi juga internet, jika terdapat soal-an yang sulit dan tidak ada jawaban di buku panduan, mereka lebih memilih mencarinya di internet, dan dari 10 siswa sebagai informan, sebanyak 6-7 siswa lebih dominan menggunakan internet daripada buku.

**f. Dalam penerapan pembelajaran daring (workhome) apa faktor penghambat / kendala yang diadukan oleh pengajar/ guru kepada kepala sekolah**

Berkaitan dengan pembelajaran daring faktor apa yang menjadi penghambat /kendala yang diadukan oleh pengajar kepada kepala sekolah pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, Armaini, S. Pd selaku kepala sekolah mengungkapkan:

“Dikarenakan banyak keluhan dari guru guru dimana siswa yang tidak paham dengan penjelasan guru via daring, sehingga banyak anak-anak yang tidak bersungguh-sungguh dalam belajar, dari 33 siswa mungkin hanya 10 siswa yang menjawab dari masing-masing kelas”

---

<sup>77</sup> Hasil wawancara dengan para siswa di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada 23 Juli 2021, pukul 10:20

Hasil wawancara diatas dapat dipahami selama proses pembelajaran banyak para siswa yang tidak memahami penjelasan dari guru-gurunya via grup *WhatsApp*, sehingga banyak siswa-siswa yang menyepelekan belajar, sehingga banyak yang tidak melakukan tugas yang diberikan guru. Terkait hal tersebut oleh Armaini S. Pd Selaku kepala sekolah menambahkan :

“ya banyak kita jumpai sekarang gawai atau HP yang digunakan oleh para siswa bukan lagi sebagai media pembelajaran, tetapi sebagai hiburan mereka untuk bermain di dunia maya, seperti game, media sosial dan lain sebagainya,”<sup>78</sup>

Dari ungkapan kepala sekolah di atas menunjukkan bahwa gadget tidak sebenarnya digunakan untuk sebagai media pembelajaran, namun kerap dijadikan media hiburan seperti bermain game, berselancar di dunia maya sehingga hal tersebut berdampak pada nilai prestasi mereka. Kepala sekolah juga menambahkan kendala lainnya yaitu:

“Adapun kendala yang lain banyak para siswa yang tidak memiliki hp, dikarenakan berbagai latar belakang keluarga siswa yang berkekurangan dari segi ekonomi”

Hasil wawancara diatas menjelaskan bahwa banyak beberapa kendala dari pembelajaran daring salah satunya perihal ekonomi, sehingga ada beberapa siswa yang tidak memiliki gadget, sehingga ada beberapa siswa yang tertinggal pelajaran saat via daring. Adapun rata rata keluhan beberapa siswa yang penulis wawancarai diantaranya Suci, Abdul, Reva, Munandar. Siti, sari, khairuzzami, Rama, Tari dan huri dan teman teman yang lain juga mengatakan :

---

<sup>78</sup> Hasil wawancara dengan Armaini, S.Pd Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada 12 Juli 2021, 14:25

“belajar daring ga seru kak, bosan belajar dirumah sendiri-sendiri, kalau di sekolah rame kawan jadi seru, terus belajarnya bisa berkelompok sama kawan kawan, di sekolah pelajaran juga paham karena dijelasin langsung sama ibu guru, bisa bertanya langsung kalau ga paham, kalau daring susah kadang ga paham sama yang dijelasin ibu guru, kalau disuruh pilih belajar daring sama sekolah, pasti pilih ke sekolah kak,, dirumah kadang rindu sama kawan kawan sekolah,<sup>79</sup>

Ungkapan diatas merupakan keluhan dari para siswa mengenai pembelajaran daring yang menurut mereka tidak menyenangkan, dikarenakan sulit memahami pembelajaran melalui grup *WhatsaAp*, terlebih belajar sendiri dirumah sehingga membuat para siswa mudah bosan, dan jenuh dengan seluruh tugas yang diberikan oleh guru guru mereka.

**g. Bagaimana solusi dalam mengoptimalkan pembelajaran pada masa pandemi dari kepala sekolah, guru, orang tua**

Berkaitan dengan pembelajaran daring bagaimana solusi dalam mengoptimalkan pembelajaran pada masa pandemi pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, Devi Dianna, S. Pd selaku Tenaga Pendidik mengungkapkan:

“adapun upaya atau cara untuk mengoptimalkan pembelajaran daring agar berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan, setelah memilah milah beberapa siswa yang memiliki hp dan tidak memiliki hp, dengan evaluasi bersama para guru, sehingga timbul inisiatif, setiap guru menyuruh para siswa untuk mengambil buku buku paket setiap mata pelajaran di perpustakaan sekolah guna untuk menunjang pembelajaran dari rumah agar lebih terarah dalam belajar, adapun upaya solusi dari beberapa siswa yang tidak memiliki HP dikarenakan berbagai latar belakang keluarga siswa yang berkekurangan dari segi ekonomi, inisiatif yang kami lakukan yaitu berkunjung ke rumah-rumah para siswa yang tidak menggunakan hp, dan belajar tatap muka di rumah (luring) dengan tetap menjaga prokes”

---

<sup>79</sup> Hasil wawancara dengan para siswa di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada 23 Juli 2021, pukul 11:30



Hasil wawancara diatas dapat dipahami dalam menunjang pembelajaran daring dirumah kepala sekolah mengarahkan guru untuk menyuruh anak-anak siswa mengambil setiap buku paket mata pelajaran mereka di perpustakaan, agar pembelajaran *work home* bagi para siswa lebih terarah, sedangkan bagi beberapa siswa yang tidak memiliki gadget untuk belajar, kepala sekolah dan guru berinisiatif untuk mengunjungi ke rumah rumah siswa untuk belajar secara tatap muka (luring) namun tetap menjaga prokes. Hal senada juga di terangkan oleh Riko Wijaya selaku Tenaga Pendidik/guru di SMP Negeri 2 Meureubo

“ya banyak anak-anak yang menyepelekan arahan di grup dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru, kendala lainnya tugas yang dibagikan oleh guru tenggelam dikarenakan banyak pesan yang tidak penting, seperti stiker yang dikirim dari salah satu siswa untuk teman-temannya, sehingga guru harus mengirim kembali secara mengulang-ulang, dan juga turut berkunjung kerumah kerumah siswa untuk menjelaskan pelajaran secara langsung”

Ungkapan diatas menunjukkan bahwa selain tidak memperhatikan penjelasan dan arahan guru para siswa juga kerap mengirimkan pesan yang tidak penting seperti mengirim stiker kepada temannya yang lain, dan berinteraksi dengan teman temannya, sehingga tugas dan arahan guru terabaikan dan tenggelam, beberapa guru juga kerap berkunjung kerumah kerumah siswa untuk melakukan pembelajaran secara langsung. Salah seorang orang tua murid dari Abdul Rahman, Bu Salwati dan Rusni orang tua dari siti mengatakan:

“kalau pembelajaran selama pandemi sekarang mungkin bagi kami selaku orang tua yang bekerja diluar rumah tidak sempat untuk mendampingi anak anak blajar, ya mungkin ada kakak atau abangnya yang bisa kawanin adeknya belajar dirumah, dan kami selaku orang tua upaya dalam mengawasi anak belajar ya dengan memberitahukan dia bahwa pakai hp hanya boleh di jam belajar aja, diluar jam belajar nggak boleh main hp”

Dari wawancara diatas dapat dipahami bahwa orang tua murid berupaya memberikan batasan waktu dalam penggunaan gawai, hal tersebut dilakukan agar para murid tidak lalai bermain gawai mereka, dan selama pembelajaran dirumah tentunya didampingi oleh keluarga siswa.

**h. Demi terlaksana pembelajaran daring yang efektif bagi siswa, Strategi apa yang diterapkan oleh para pengajar / guru di sekolah**

Berkaitan dengan pembelajaran daring, strategi apa yang diterapkan oleh para pengajar / guru di sekolah pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, Armaini, S. Pd selaku kepala sekolah mengungkapkan:

“Dikarenakan juga banyak keluhan siswa yang tidak paham dengan penjelasan guru via daring, Strategi untuk mengoptimalkan pembelajaran daring agar berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan, setiap para siswa diwajibkan untuk mengambil buku buku paket setiap mata pelajaran di perpustakaan sekolah guna untuk menunjang pembelajaran dari rumah agar lebih terarah dalam belajar”<sup>80</sup>

Hasil wawancara diatas menjelaskan solusi untuk mengoptimalkan pembelajaran daring agar berjalan sesuai dengan yang direncanakan yaitu menghimbau seluruh siswa untuk mengambil buku panduan setiap mata pelajaran di perpustakaan sekolah, hal tersebut bertujuan agar pembelajaran kedepan lebih terarah, dengan melihat arahan guru via grup *WhatsApp* dan membuat tugasnya dengan memperhatikan dan membaca buku panduan dari sekolah. Hal senada juga diterangkan oleh Devi Dianna selaku Tenaga Pendidik/guru di sekolah :

“untuk mengoptimalkan pembelajaran di rumah, kami para guru menyuruh setiap para siswa untuk mengambil buku buku paket setiap mata pelajaran

---

<sup>80</sup> Hasil wawancara dengan Devi Dianna, S.Pd selaku Tenaga Pendidik/guru SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada 12 Juli 2021, pukul 16:20

di perpustakaan sekolah guna untuk menunjang pembelajaran dari rumah supaya lebih paham dan mengerti dalam belajar”

Ungkapan diatas menjelaskan bahwa untuk mengoptimalkan pembelajaran daring agar berjalan sesuai dengan yang direncanakan yaitu menghimbau seluruh siswa untuk mengambil buku panduan setiap mata pelajaran di perpustakaan sekolah, hal tersebut bertujuan agar pembelajaran kedepan lebih terarah.

**i. Bagaimana bentuk manajemen waktu yang dilakukan bagi pengajar/ guru agar seluruh para siswa atau siswa dapat belajar secara menyeluruh selama pandemi covid-19**

Berkaitan dengan pembelajaran daring, bagaimana bentuk manajemen waktu yang dilakukan bagi pengajar/ guru agar seluruh para siswa atau siswa dapat belajar secara menyeluruh pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, Armaini, S. Pd selaku kepala sekolah mengungkapkan:

“ibu dan guru-guru lain berusaha semaksimal mungkin dalam mengatasi hal ini. “ya setelah adanya kelonggaran pandemi adapun upaya yang dilakukan guru dan kepala sekolah yaitu pelaksanaan pembelajaran offline dan online kemudian dibagi lagi setiap kelas nya. membuat belajar offline secara bergilir atau ber shift, yaitu kelas A dan B hari senin hingga Sabtu secara bergantian, namun tetap mematuhi protocol kesehatan dari pemerintah”<sup>81</sup>

Hasil wawancara bersama kepala sekolah menunjukkan pembelajaran tidak hanya dilakukan secara online tapi juga dilakukan offline dengan pemberlakuan sifit belajar secara bergantian dengan kategori kelas A dan B, hal ini bertujuan agar para siswa dapat belajar secara menyeluruh selama pandemi

---

<sup>81</sup> Hasil wawancara dengan Armaini, S.Pd Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada 12 Juli 2021, pukul 14:40

covid-19, dan tetap mematuhi protokol kesehatan. Hal senada juga diterangkan oleh Devi Dianna, S.Pd Tenaga Pendidik di SMP Negeri 2 Meureubo :

“ya pastinya pembelajaran offline lebih efektif dilakukan, ketika setelah diberlakukan new normal oleh pemerintah kepala sekolah mengeluarkan peraturan sekolah tatap muka (luring) dengan sift belajar kelas A dan B”

Ungkapan diatas menjelaskan bahwa setelah dikeluarkan peraturan new normal oleh pemerintah, seluruh sekolah mulai diberlakukan sekolah sift agar tidak menimbulkan kerumunan di setiap kelas, sehingga proses pembelajaran dilakukan secara bergantian kelas A dan B agar seluruh siswa siswi dapat mengikuti pembelajaran secara menyeluruh,

**j. Menurut bapak/ibu efektif atau tidak pembelajaran daring saat ini dalam mengoptimalkan prestasi para siswa**

Berkaitan dengan pembelajaran daring, efektif atau tidak pembelajaran daring saat ini dalam mengoptimalkan prestasi para siswa pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, Armaini, S. Pd selaku kepala sekolah mengungkapkan:

“ jauh sangat kurang efektif, karena apa, tugas guru yang seharusnya mendidik dan membimbing anak anak siswa, nah kalau tidak dididik secara langsung tatap muka, itu mungkin akan berbeda, dan tidak akan maksimal dan jauh dari harapan jika dilakukan secara daring, dan rata rata prestasi siswa menurun dari sebelum dan sesudah pademi”<sup>82</sup>

Hasil wawancara diatas menjelaskan ketidakefektifan pembelajaran yang berpengaruh pada prestasi akademik maupun non akademik siswa, karena tidak dididik langsung berdampak pada nilai prestasi siswa dari sebelum dan sesudah pandemi

---

<sup>82</sup> Hasil wawancara dengan Rico Wijaya, S.Pd selaku Tenaga Pendidik/guru, pada 22 Juli 2021, pukul 17:00

**k. Usai mengupayakan kegiatan pembelajaran daring, Ada tidak evaluasi bersama para guru / pengajar untuk strategi berikutnya**

Berkaitan dengan pembelajaran daring, setelah mengupayakan kegiatan pembelajaran daring, Ada tidak evaluasi bersama para guru / pengajar untuk strategi berikutnya pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, Armaini, S. Pd selaku kepala sekolah mengungkapkan:

“ya tentu evaluasi menjadi hal yang sangat penting bagi kami pihak sekolah dalam setiap agenda perencanaan kegiatan, dan setiap sebulan sekali kami para guru bersama kepala sekolah senantiasa mengadakan evaluasi terkait upaya mengoptimalkan keberlangsungan pembelajaran daring kedepan”<sup>83</sup>

Hasil wawancara diatas menjelaskan bahwa evaluasi merupakan sebuah agenda terpenting dan harus dilakukan minimal 1 bulan sekali, untuk mengevaluasi setiap kegiatan yang dilakukan apakah sudah sesuai atau belum. Hal Hal senada juga diungkapkan oleh Rico Wijaya, S.Pd selaku Tenaga Pendidik/guru :

“ya kepala sekolah selalu melakukan agenda evaluasi terkait pembelajaran daring, dimana evaluasi tersebut akan membahas bagaimana keefektifan sekolah daring, dan memutuskan solusi yang akan diambil kedepan”<sup>84</sup>

Ungkapan diatas menunjukkan bahwa evaluasi kerap dilakukan untuk membahas terkait solusi bagaimana agar pembelajaran berjalan semakin efektif kedepannya sehingga meminimalisir kendala apapun nantinya

---

<sup>83</sup> Hasil wawancara dengan Armaini, S.Pd Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada 12 Juli 2021, pukul 14:55

<sup>84</sup> Hasil wawancara dengan Rico Wijaya, S.Pd selaku Tenaga Pendidik/guru, pada 22 Juli 2021, pukul 17:10

**1. Selama pembelajaran daring apakah sekolah ada memberikan fasilitas subsidi kuota untuk para siswa di rumah**

Berkaitan dengan pembelajaran daring, apakah sekolah ada memberikan fasilitas subsidi kuota untuk para siswa di rumah pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, Armaini, S. Pd selaku kepala sekolah mengungkapkan:

“ya masalah kuota atau data yang digunakan siswa dan orang tua dalam pembelajaran daring, beberapa bulan lalu kemendikbud menyalurkan bantuan kuota belajar jadi itu dapat meringankan orang tua yang memperlmasalahkan kuota ada pembagian pulsa juga untuk kouta belajar dirumah bagi para siswa dari kemendikbud”

Hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa subsidi kuota belajar bagi para siswa disediakan oleh kemendikbud, dan disalurkan langsung oleh pihak sekolah kepada semua siswa untuk menunjang pembelajaran di rumah serta membantu meringankan beban orang tua para siswa. Hal senada juga diungkapkan oleh Rico Wijaya, S.Pd selaku Tenaga Pendidik/guru :

“ya sekolah ada memberikan subsidi kuota dari kemendikbud untuk menunjang pembelajaran para siswa, berupa kartu paket dan pulsa”

Ungkapan diatas juga menunjukkan kemendikbud memfasilitasi subsidi kuota untuk para pelajar atau siswa dalam menunjang pembelajaran, selain itu salah satu siswa Abdul Rahman juga mengungkapkan hal yang sama :

“paket kuota ada kak, ada dikabarkan sama ibu guru di grup sekolah dan dikirim ke nomor hp masing masing kami yang ada di *WhatsaAp* di dalam grup”<sup>85</sup>

---

<sup>85</sup> Hasil wawancara dengan para siswa di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, pada 23 Juli 2021, pukul 17:00

Keterangan diatas menunjukkan bahwa siswa telah menerima subsidi kuota dari kemendikbud melalui sekolah, yang dikirimkan melalui nomor kontak yang tertera di grup *WhatsaAp* siswa.

Berdasarkan hal tersebut guru dan kepala sekolah telah melakukan upaya semaksimal mungkin, agar pemanfaatan gadget dalam pembelajaran daring ini terlaksana dengan baik.

#### **m. Apa sisi positif dan negatif dari pembelajaran via gawai masa pandemi**

Berkaitan dengan pembelajaran daring, apakah sekolah ada memberikan fasilitas subsidi kuota untuk para siswa di rumah pada masa pandemi covid-19 di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, Armaini, S. Pd selaku kepala sekolah mengungkapkan:

“kalau sisi positifnya anak anak siswa lebih dekat dan lebih tau yang namanya IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi) sehingga para siswa tau bagaimana melangsungkan pembelajaran melalui teknologi, sedangkan sisi negatifnya dari sisi kesehatan mata anak-anak sering memegang gadget dalam waktu yang terbilang lama, sehingga berdampak pada kesehatan mata dikarenakan pancaran radiasi dari gadget”

“seharusnya dalam pembelajaran daring dirumah orang tua juga ikut terlibat untuk mendampingi anak anak belajar, karena banyak orang tua atau wali siswa yang bekerja dari pagi sampai sore, sehingga tidak punya waktu untuk mendampingi anak anak mereka belajar”

Hasil wawancara di atas bersama para 15 siswa dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan gawai pada siswa masih jauh kurang efektif dalam pembelajaran, dikarenakan siswa yang kurang memahami proses belajar mengajar melalui grup *WhatsaAp*, sehingga membuat banyak para siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru.

### C. Analisis Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian, peneliti mereduksi data-data yang ada. kemudian menyajikan data dan mengambil kesimpulan, berdasarkan peneliti di atas, peneliti menganalisis hasil penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan gawai di kalangan siswa dalam proses pembelajaran SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo Aceh Barat.

Penggunaan gawai melalui aplikasi grup *WhatsApp* bagi siswa dalam pembelajaran daring tidak memiliki pengaruh yang signifikan, dimana hasil wawancara di bab sebelumnya penggunaan gawai tersebut terbilang tidak efektif dalam peningkatan prestasi akademik maupun non akademik siswa. Adapun yang menjadi fungsi media dalam pembelajaran masa pandemi di SMP Negeri 2 Meureubo yaitu sebagai bukti kehadiran dari dokumentasi kegiatan belajar para siswa dirumah, selain itu sebagai perantara informasi sekolah, pengiriman atau pengumpulan tugas.

2. Apa saja dampak dari penggunaan gawai sebagai media pembelajaran masa Pandemi Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo Aceh Barat.

Dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai sebagai media pembelajaran masa pandemi di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, berdasarkan hasil wawancara di bab sebelumnya dampak positif dari gawai adalah bertambahnya pengetahuan IPTEK Ilmu Pengetahuan



Teknologi bagi para siswa, adapun dari segi kesehatan dengan diberlakukan pembelajaran daring via *WhatsaAp* dapat terhindar dari penyebaran virus covid-19, sedangkan dampak negatif dari penggunaan gawai diantaranya adalah kelalaian para siswa dalam menggunakan gawai diluar jam belajar dalam waktu lama sehingga berpengaruh pada penglihatan mata para siswa yang diakibatkan pancaran radiasi gawai.

3. Apa saja upaya yang dilakukan dalam mengoptimalkan pembelajaran daring pada siswa SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo Aceh Barat

Kepala sekolah sebagai pemegang peran penting dan didukung oleh Tenaga Pendidik / Guru dalam mengoptimalkan pembelajaran daring sehingga gawai bisa bermanfaat sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat., seperti pemberlakuan fasilitas kuota bagi para siswa, selain itu membagikan buku buku paket pada seluruh siswa agar pembelajaran dirumah dapat berjalan efektif dan terarah. orang tua murid berupaya memberikan batasan waktu dalam penggunaan gawai, hal tersebut dilakukan agar para murid tidak lalai bermain gawai mereka, dan selama pembelajaran dirumah tentunya didampingi oleh keluarga siswa.

## BAB V

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan pada bab bab sebelumnya, maka dapat dikemukakan kesimpulan dan saran sebagai berikut:

#### A. Kesimpulan

- a. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama informan meliputi Kepala sekolah, Tenaga Pendidik/Guru, dan Siswa SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat pada 12 Juli 2020 dapat disimpulkan penggunaan gawai bagi siswa dalam pembelajaran daring tidak memiliki pengaruh yang signifikan, dimana hasil wawancara di bab sebelumnya penggunaan gawai tersebut terbilang tidak efektif dalam peningkatan prestasi akademik maupun non akademik siswa.
- b. Dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai sebagai media pembelajaran masa pandemi di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat, berdasarkan hasil wawancara di bab sebelumnya dampak positif dari gawai adalah bertambahnya pengetahuan IPTEK Ilmu Pengetahuan Teknologi bagi para siswa, adapun dari segi kesehatan dengan diberlakukan pembelajaran daring via *WhatsApp* dapat terhindar dari penyebaran virus covid-19, sedangkan dampak negatif dari penggunaan gawai diantaranya adalah kelalaian para siswa dalam menggunakan gawai diluar jam belajar dalam waktu lama sehingga berpengaruh pada penglihatan mata para siswa yang diakibatkan pancaran radiasi gawai.

- c. Apa saja upaya yang dilakukan dalam mengoptimalkan pembelajaran daring pada siswa SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo Aceh Barat

Kepala sekolah sebagai pemegang peran penting dan didukung oleh Tenaga Pendidik / Guru dalam mengoptimalkan pembelajaran daring sehingga gawai bisa bermanfaat sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat., seperti pemberlakuan fasilitas kuota bagi para siswa, selain itu membagikan buku buku paket pada seluruh siswa agar pembelajaran dirumah dapat berjalan efektif dan terarah. Orang tua murid berupaya memberikan batasan waktu dalam penggunaan gawai, hal tersebut dilakukan agar para murid tidak lalai bermain gawai mereka, dan selama pembelajaran dirumah tentunya didampingi oleh keluarga siswa.

Hasil wawancara di atas dapat dipahami bahwa penggunaan gawai pada siswa memiliki sisi positif dan negatifnya. Adapun ketergantungan gawai bagi para siswa berdasarkan hasil wawancara di bab sebelumnya dapat disimpulkan diantaranya para siswa senantiasa mencari solusi terkait tugas yang diberikan guru melalui browsing internet, dimana tidak sedikit guru menemukan bahasa internet di lembaran tugas para siswa. Dari penggunaan gawai kini tidak hanya sebagai media pembelajaran, tapi juga sebagai kunci jawaban bagi para siswa dalam menyelesaikan tugas sekolahnya.

Dengan demikian, perlu adanya bimbingan guru maupun orang tua dalam pembelajaran yang dapat mengakomodasi dan mengarahkan para siswa dalam memanfaatkan kemudahan yang disediakan oleh sekolah dan perkembangan teknologi informasi masa kini.

## **B. Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah penulis simpulkan diatas, maka penulis memiliki beberapa saran, yaitu:

### **a. Bagi penelitian**

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar penggunaan gawai bagi siswa dalam pembelajaran daring.

### **b. Bagi instansi pendidikan**

Instansi pendidikan atau pihak sekolah diharapkan memberikan edukasi tentang pemanfaatan gawai bagi siswa dalam pembelajaran daring, agar siswa dapat memanfaatkan gawai dengan sebaik mungkin

Kemudian bagi tenaga pendidik/ guru diharapkan dapat memberikan metode pelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan belajar dari rumah. Dimana guru juga dituntut agar menguasai teknologi informasi diantaranya gawai yang digunakan sebagai alat dan media pembelajaran selama masa pandemi covid-19.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Azhar Arsyad, 2004, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Hafied Cangara, 2015, *Pengantar Ilmu Komunikasi.*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Miles, dkk., 1992 *Analisis Data Kualitatif buku sumber tentang metode metode Baru.*, Jakarta: UIP.
- Abin Syamsyudin Makmun, *Psikologi Pendidikan.*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Albi Anggita dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif.*, Jawa Barat: CV. Jejak.
- Suryono, 2020, *Pengaruh Handphone Bagi Remaja.*, Jawa Timur: Universitas Jaya Raharja, Situbondo.
- Moleong, Lexy J., 2000, *Metodologi penelitian kualitatif.*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hastuti, 2012, *Psikolog Perkembangan Anak.*, Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Burhan Bugin, 2007, *Penelitian kualitatif.*, Jakarta: Prenada Media Grup.
- Pawit M. Yusup, 2009, *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan.*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Denis McQuail, 2010, *Teori Komunikasi Massa.*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Farida Nugrahani, 2014, *Metode Penelitian Kualitati.*, Surakarta: CV Jejak.
- Nur Sayidah, 2018, *Metodologi Penelitian.*, Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Soerjono Soekanto, 1988, *Sosiologi Penyimpangan.*, Jakarta: Rajawali.
- Achmad Mubarak, 2001, *Psikologi Dakwah. Cet 2.*, Jakarta: Penerbit Pustaka Firdaus.
- Abdul Kadir, Terra CH Triwahyuni, 2005, *Pengenalan Teknologi Informasi.*, Yogyakarta: ANDI.
- Yupi Supartini, 2004, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak.*, Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.

- Agoes Dariyo, 2004, *Psikologi Perkembangan Remaja.*, Bojongkerta Ciawi: Ghalia Indonesia.
- Sutrisna Dewi, 2007, *Komunikasi Bisnis.*, Yogyakarta: ANDI.
- Yosal Iriantara, 2018, *Komunikasi Bisnis.*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dedy Mulyana, 2007, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar.*, Bandung: Rosdakarya.
- Anwar Arifin, 2008, *Ilmu Komunikasi.*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Alo Liliweri, M.S, 2011, *Komunikasi Serba Ada Serba Makna.*, Jakarta: Kencana.
- John Fiske, *Pengantar Ilmu Komunikasi.*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- W. Widjaja, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat.*, Jakarta: Bumi Aksara
- H. Syaiful, *Konsep dan makna pembelajaran.*, Bandung: Alfabeta
- F.G. Winarno, 2020 -19., Jakarta: PT Gramedia.
- Abdullah, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Edisi Terbaru.*, Jakarta: Sandoro Jaya.

## **B. Jurnal**

- Alhadharah, *Mobile Phone: Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi, Hingga Prestise IAIN Antasari* Vol. 15 No. 30, Juli-Desember (2006)
- Heni Mulyani, *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penunjang Dalam Perkuliahan Anggaran Perusahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi*, Edisi 4, Agustus 2015.
- John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak, Buku 2* Edisi 11. (Jakarta: Salemba Humanika, 2011.
- Ahmad Rijali, *Analisis Data Kualitatif*, Jurnal: Alhadharah, Volume 17, Nomor 33, 2018.
- Beauty Manumpil *Jurnal Keperawatan* Volume 3. Nomor 2. April 2015.
- Gracia Rachmi Adiaris, "*Literasi Media Internet Di Kalangan* " *Humaniora* Vol.6 No.4 Oktober 2015
- Andriani Agustina Cahyaningsih "*Gadget Dan (Studi Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku di Universitas Brawijaya)*, Volume 13, No. 3, Tahun 2019

### C. Skripsi

Tutu April Ariani, *Komunikasi Keperawatan*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.

Qodrin Nurfaumi, *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Pembelajaran Berbasis Internet Terhadap Minat Belajar Siswa SMPN 30 Semarang* Semarang: IAIN Walisongo, 2011.

Dalillah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*, Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2019

Nurul Atikah, *Penggunaan Gadget dikalangan Anak Sekolah*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2019

Denak Sintia Rahmawati, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak*, Skripsi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta Fakultas Ilmu Agama Islam, 2018.

Rahma Istifadah, *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik di SMA*, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2018

Az Raharja Perkasa, *Penggunaan Ponsel di Kalangan Pelajar SMAN 1 Tanggul*, Skripsi Universitas Jember Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 2015

Ahmad Fadilah, *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMPN 66 Jakarta Selatan*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2011)

Aridal, *Fungsi Komunikasi Organisasi: Studi Kasus Tentang Fungsi Komunikasi Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai*, (Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Ali, 2018), hal 14.

### D. Sumber Lain

<https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=translite>

<https://www.prudential.co.id/id/pulse/article/apa-itu-sebenarnya-pandemi-covid-19-ketahui-juga-dampaknya-di-indonesia/>

## LAMPIRAN 1.1

### DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

#### Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi (Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Aceh Barat)

Sub Fokus Penelitian	Pertanyaan Penelitian	Informan
Peran dan fungsi kepala sekolah dalam mengimplementasikan pembelajaran agar tetap produktif pada masa Pandemi di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat	1. Setelah diberlakukan pembelajaran daring pemerintah, bagaimana tanggapan/pendapat ibu selaku kepala sekolah menyikapi hal tersebut	Kepala Sekolah
	2. Bagaimana peran ibu dalam memberikan arahan kepada guru/para pengajar dalam mengoptimalkan pembelajaran pada masa pandemi saat ini	Kepala Sekolah
	3. Bagaimana bentuk manajemen waktu yang dilakukan bagi pengajar/guru agar seluruh para siswa atau siswa dapat belajar secara menyeluruh selama pandemi covid-19	Kepala Sekolah
	4. Demi terlaksana pembelajaran daring yang efektif bagi siswa, Strategi apa yang diterapkan oleh para pengajar / guru di sekolah	Kepala Sekolah
	5. Dalam penerapan pembelajaran daring (work home) ada tidak faktor penghambat / kendala yang diadukan oleh pengajar/ guru kepada ibu	Kepala Sekolah
	6. Upaya kepala sekolah dalam menanggulangi faktor penghambat dalam penggunaan gawai selama pembelajaran daring	Kepala Sekolah



	7. Usai mengupayakan kegiatan pembelajaran daring, Ada tidak evaluasi bersama para guru / pengajar untuk strategi berikutnya.	Kepala Sekolah
	8. Selama pembelajaran daring ada tidak subsidi kuota untuk para siswa sekolah	Kepala Sekolah
<b>Sub Fokus Penelitian</b>	<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Informan</b>
Peran Guru / Tenaga Pendidik dalam mengoptimalkan pembelajaran Daring (dalam jaringan) selama pandemi Covid-19	1. Selama diterapkan pembelajaran daring (dalam jaringan) aplikasi apa saja yang digunakan oleh dalam proses belajar mengajar	Tenaga Pendidik/Guru
	2. Pandemi saat ini untuk tugas / soal bagi para siswa masih dikumpulkan ke sekolah atau via online	Tenaga Pendidik/Guru
	3. Tugas yang diberikan kepada para siswa biasanya dalam bentuk apa saja	Tenaga Pendidik/Guru
	4. Dari hasil pemeriksaan tugas para siswa yang sudah dikumpulkan bagaimana pendapat bapak/ibu apakah dominan dikerjakan menggunakan buku cetak atau internet (browsing)	Tenaga Pendidik/Guru
	5. Apakah sekolah memberikan subsidi kuota bagi para siswa dalam menunjang proses pembelajaran mereka	Tenaga Pendidik/Guru
	6. Menurut bapak/ibu efektif atau tidak pembelajaran daring saat ini dalam mengoptimalkan prestasi para siswa	Tenaga Pendidik/Guru
	7. Strategi apa yang digunakan dalam mengoptimalkan proses belajar	Tenaga Pendidik/Guru

	mengajar bagi para siswa	
	8. Kendala atau hambatan apa saja yang bapak/ibu alami dalam menjalani pembelajaran via gawai saat ini	Tenaga Pendidik/Guru
	9. Upaya apa saja yang dapat meminimalisir kendala dan hambatan tersebut	Tenaga Pendidik/Guru
	10. Menurut bapak/ibu ada tidak sisi positif dari pembelajaran via gawai saat ini	Tenaga Pendidik/Guru
	11. Dan adakah sisi negatifnya	Tenaga Pendidik/Guru
	12. Bagaimana bentuk komunikasi guru ke siswa atau sebaliknya di saat pembelajaran berlangsung secara virtual	Tenaga Pendidik/Guru
	13. Bagaimana perbandingan nilai / Prestasi siswa sebelum pandemi tidak menggunakan gawai dengan pandemi saat ini yang menggunakan gawai	Tenaga Pendidik/Guru
	14. Bagaimana bentuk manajemen waktu yang dilakukan bagi pengajar/guru agar seluruh para siswa atau siswa dapat belajar secara menyeluruh selama pandemi covid-19	Tenaga Pendidik/Guru
	15. Guru turut membantu dan mengarahkan siswa saat proses pembelajaran berlangsung	Tenaga Pendidik/Guru
	16. Diawasi dan didampingi ketika pembelajaran berlangsung	Tenaga Pendidik/Guru
	17. Persentase nilai siswa sebelum dan	Tata Usaha

	sesudah pandemi	
<b>Sub Fokus Penelitian</b>	<b>Pertanyaan Penelitian</b>	<b>Informan</b>
Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Daring (dalam jaringan) selama pandemi Covid-19	1. Bagaimana pembelajaran sekolah selama Pandemi saat ini, menyenangkan atau tidak	Siswa
	2. Selama belajar daring dirumah, biasanya menggunakan aplikasi apa saja	Siswa
	3. Saat belajar dirumah menggunakan gawai kalian didampingi keluarga atau sendiri	Siswa
	4. Guru turut membantu dan mengarahkan siswa saat proses pembelajaran berlangsung atau tidak	Siswa
	5. Jika ada tugas/latihan/soal bagaimana kalian mengerjakannya, apakah masih menggunakan buku paket dari sekolah atau internet	Siswa
	6. Biasanya tugas yang diberikan guru berupa apa saja	Siswa
	7. Setelah selesai membuat tugas dikumpulkan melalui online atau offline	Siswa
	8. Jika menggunakan rujukan buku, bagaimana kalian mengerjakan tugasnya	Siswa
	9. Jika menggunakan internet (browsing) bagaimana kalian mencari dan membuat tugas tersebut	Siswa
	10. Setelah mendapat rujukan internet adakah kalian membaca dan memilah / menyaring terlebih dahulu rujukan sumber yang ada di internet	Siswa

	tersebut	
	11. Biasanya tugas yang dikumpulkan berupa tulis tangan atau copy paste dari internet	Siswa
	12. Menurut kalian lebih dominan / banyak menggunakan rujukan buku atau internet (Browsing)	Siswa
	13. Dari sekolah ada tidak subsidi kuota bagi para pelajar/siswa selama pembelajaran daring	Siswa
	14. Menurut kalian lebih menyenangkan belajar disekolah atau dirumah	Siswa
	15. Rindu teman teman sekolah atau tidak	Siswa
	16. Ada tidak diberlakukan pembelajaran part time tatap muka di sekolah	Siswa
	17. Kalian lebih memilih membuat tugas individu atau kelompok bersama teman teman	Siswa
	18. Bagaimana bentuk komunikasi guru kepada para siswa, dan sebaliknya	Siswa
	19. Apa keluhan belajar daring dari para siswa siswi	Siswa
	20. Kalau disuruh pilih antara belajar tatap muka dan online dari rumah, kalian pilih yang mana	Siswa

## LAMPIRAN 1.2 SURAT KEPUTUSAN

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
Nomor: B.1768/Un.08/FDK/KP.00.4/05/2021

Tentang  
Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

### DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi.  
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;  
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;  
8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;  
10. Keputusan Menteri Agama No.89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;  
11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;  
12. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 tahun 2015 tentang Statuta UIN Ar-Raniry;  
13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam lingkungan UIN Ar-Raniry  
14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2021, Tanggal 23 November 2020

### MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.  
Pertama : Menunjuk Sdr. 1) Ridwan Muhammad Hasan, Ph. D .....(Sebagai PEMBIMBING UTAMA)  
2) Fairus, S. Ag., M. A.....(Sebagai PEMBIMBING KEDUA)

Untuk membimbing KGU Skripsi:

Nama : Anita Sari  
NIM/Prodi : 170401025/Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI)  
Judul : *Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi (Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Aceh Barat)*

- Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;  
Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2021;  
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.  
Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada Tanggal : 6 Mei 2021 M  
24 Ramadhan 1442 H

a.n. Rektor UIN Ar-Raniry,  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi,

  
Fakhril

Tembusan:  
1. Rektor UIN Ar-Raniry.  
2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry.  
3. Pembimbing Skripsi.  
4. Mahasiswa yang bersangkutan.  
5. Arsip.  
Keterangan:  
SK berlaku sampai dengan tanggal: 5 Mei 2022

**LAMPIRAN 1.3**  
**SURAT KETERANGAN REVISI JUDUL SKRIPSI**

: Istimewa  
: 1 (satu) eks.  
: **Permohonan Surat Keterangan Revisi Judul Skripsi**

Kepada,  
**Yth. Bapak Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam**  
**Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry**

Di –  
Darussalam – Banda Aceh

*Assalamualaikum wr.wb.*

Dengan Hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anita Sari  
NIM : 170401025  
Sem / Jur : VIII / Komunikasi dan Penyiaran Islam (Kpi)  
No. Hp : 082167569860  
Judul Skripsi : *Ketergantungan Penggunaan Gadget Terhadap Pembelajaran di masa Pandemi (Study di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat)*

Dengan ini memohon kepada bapak berkenan kiranya **merevisi** judul skripsi saya menjadi :

*“Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi (Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Aceh Barat)”*

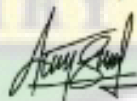
Sebagai bahan pertimbangan bapak, Bersama ini turut saya lampirkan :

- 1 (satu) Lembar fotokopi SK skripsi yang telah di legalisir.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatiannya dan pertimbangan bapak saya ucapkan terimakasih.

Darussalam, 29 April 2021

Pemohon,



Anita Sari

NIM : 170401025

Mengetahui / Menyetujui

Pembimbing Utama,



Ridwan Muhammad Hasan, Lc., M.Th., Ph.D  
NIP. 19710413 200501 1002

Pembimbing Kedua,



Fairus, S. Ag., M.Ag  
NIP. 19740504 200003 1002

## LAMPIRAN 1.4 SURAT PENELITIAN ILMIAH MAHASISWA



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.2472/Un.08/FDK.I/PP.00.9/06/2021  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
SMP Negeri 2 Meureubo

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : ANITA SARI / 170401025  
Semester/Jurusan : VIII / Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Alamat sekarang : Desa Limpok, Darussalam.

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi (Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Aceh Barat)*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 12 Juli 2021  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 31 Juli 2021*

Drs. Yusri, M.L.I.S.

**LAMPIRAN 1.5**  
**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BARAT**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SMP NEGERI 2 MEUREUBO**

Jalan : Meulaboh – T.Tuan Km 4,5 Aceh Barat, E-Mail : smpn2meureubo@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421.3 / 94 / 2021

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **ARMAINI, S.Pd**  
NIP : 19740926 200212 2 003  
Pangkat/Golongan : Pembina TK.I / IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Meureubo  
Unit Kerja : SMP Negeri 2 Meureubo, Kec. Meureubo, Kab. Aceh Barat

Menerangkan bahwa :

Nama : **ANITA SARI**  
NIM : 170401025  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Nama Mahasiswa/i tersebut diatas telah melakukan Penelitian Ilmiah pada tanggal 27 Juli 2021 s/d 28 Februari 2022 di SMP Negeri 2 Meureubo, Kec. Meureubo, Kab. Aceh Barat untuk penulisan skripsi dengan judul *Penggunaan Gawai Sebagai Media Pembelajaran Masa Pandemi (Studi di SMP Negeri 2 Meureubo, Kecamatan Meureubo, Aceh Barat)*.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Meureubo, 27 Juli 2021  
Kepala SMPN 2 Meureubo



**ARMAINI, S.Pd**  
NIP. 19740926 200212 2 003



**DOKUMENTASI**

Gambar 1. Keadaan Sekolah SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat  
Sumber : Koleksi Pribadi, 2021



Gambar 2. Perpustakaan SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat  
Sumber : Koleksi Pribadi, 2021



Gambar 3. Berlangsung Pembelajaran Sift, Kelas A dan B di SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat  
Sumber : Koleksi Pribadi, 2021



Gambar 4. Struktur SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat  
Sumber : Koleksi Pribadi, 2021



Gambar 5. Wawancara Bersama Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Meureubo  
Sumber : Koleksi Pribadi, 2021



Gambar 6. Wawancara Bersama Guru SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat  
Sumber : Koleksi Pribadi, 2021



Gambar 7. Wawancara Bersama Guru SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat  
Sumber : Koleksi Pribadi, 2021



Gambar 8. Wawancara Bersama Siswi SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat  
Sumber : Koleksi Pribadi, 2021



Gambar 9. Wawancara Bersama Siswi SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat  
Sumber : Koleksi Pribadi, 2021



Gambar 10. Wawancara Bersama Siswa SMP Negeri 2 Meureubo Aceh Barat  
Sumber : Koleksi Pribadi, 2021