

**PENGGUNAAN GADGET OLEH PESERTA DIDIK DALAM KEGIATAN  
PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI KOTA PADANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**Strata Satu (S1)**



Oleh

Emilia Utama

NIM. 18045099

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI**

**DEPARTEMEN GEOGRAFI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

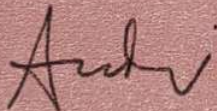
**PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**Judul** : Penggunaan *Gadget* Oleh Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran Geografi di SMA Negeri Kota Padang  
**Nama** : Emilia Utama  
**NIM / TM** : 18045099/ 2018  
**Program Studi** : Pendidikan Geografi  
**Departemen** : Geografi  
**Fakultas** : Ilmu Sosial

Padang, November 2023

Disetujui Oleh

**Ketua Departemen Geografi**



**Dr. Febriandi, S.Pd, M. Si**  
NIP. 197102222002121001

**Pembimbing**



**Prof. Dr. Syafril Anwar, M. Pd**  
NIP.196210011989031002



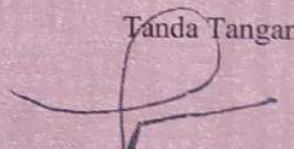
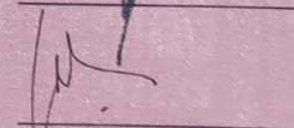
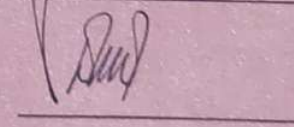
## PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Emilia Utama  
TM/NIM : 2018/18045099  
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi  
Departemen : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

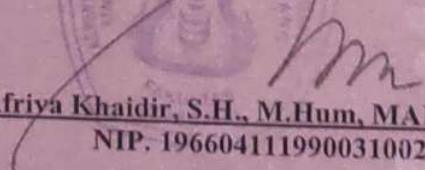
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Geografi  
Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang  
Pada hari Rabu, Tanggal Ujian 01 November 2023 Pukul 14.30-15.30 WIB  
dengan judul

### PENGGUNAAN *GADGET* OLEH PESERTA DIDIK DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI KOTA PADANG

Padang, November 2023

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji :	Prof. Dr. Syafril Anwar, M.Pd	1. 
Anggota Penguji :	Dr. Afdhal, M.Pd	2. 
Anggota Penguji :	Dr. Deded Chandra, S.Si., M.Si	3. 

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Padang

  
Afriya Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D  
NIP. 196604111990031002



UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
DEPARTEMEN GEOGRAFI

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751-7875159

**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Emilia Utama  
NIM/BP : 18045099/2018  
Program Studi : Pendidikan Geografi  
Departemen : Geografi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul :

**“Penggunaan Gadget Oleh Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran Geografi di SMA Negeri Kota Padang”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,  
Ketua Departemen Geografi

Dr. Febriandi, S.Pd., M.Si  
NIP. 197102222002121001

Padang, November 2023  
Saya yang menyatakan



Emilia Utama  
NIM. 18045099

## ABSTRAK

**Emilia Utama. 2023. Penggunaan *Gadget* Oleh Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran Geografi di SMA Negeri Kota Padang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Geografi, Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.**

Tujuan penelitian ini agar mengetahui 1) persentase penggunaan *gadget* oleh peserta didik di SMA Negeri Kota Padang untuk mendukung kegiatan pembelajaran geografi, 2) persentase penggunaan *gadget* oleh peserta didik di SMA Negeri Kota Padang untuk kepentingan lainnya, 3) penggunaan *gadget* mempengaruhi proses dan hasil belajar geografi peserta didik, 4) upaya guru dalam mengatasi permasalahan penggunaan *gadget* di SMA Negeri Kota Padang, 5) penggunaan *gadget* di tingkat SMA antara pusat dan pinggiran Kota Padang.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah *purposive sampling*. Pengumpulan data diperoleh dengan wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini berupa analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan 1) penggunaan *gadget* untuk kepentingan pembelajaran geografi pada sekolah di pusat kota memiliki persentase 71% dan sekolah di pinggir Kota Padang memiliki persentase 72%. 2) Penggunaan *gadget* untuk kepentingan lainnya pada sekolah di pusat maupun di pinggir Kota Padang memiliki persentase yang sama yaitu 76%. 3) Penggunaan *gadget* pada proses belajar dan hasil belajar geografi peserta didik di sekolah pusat kota maupun pinggiran Kota Padang menunjukkan hasil persentase yang sama yaitu 75%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori tinggi dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sekolah pusat dan sekolah pinggir kota. 4) Guru melakukan upaya kuratif melalui kegiatan sosialisasi. 5) Penggunaan *gadget* di sekolah pusat maupun pinggir kota tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

**Kata Kunci: *Gadget*, Geografi, Pembelajaran, Peserta Didik**

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Penggunaan *Gadget* Oleh Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Geografi di SMA Negeri Kota Padang”**. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, karena beliau kita dapat mempelajari ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua tercinta Bapak Temanta Sembiring (Alm) dan Ibu Herlina Kaban serta Adik penulis Aliif Arihta S. Meliala yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Drs. H. Ganefri, M.Pd., Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang
3. Bapak Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, serta Dr. Hasrul, M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Dr. Arie Yulfa, ST, M.Sc selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial.

4. Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Afdhal, M.Pd selaku dosen penguji I yang telah memberikan masukan dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Deded Chandra, S.Si., M.Si selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen penguji II yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ketua Departemen Geografi, beserta Bapak dan Ibu Dosen Departemen Geografi, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi ini.
8. Seluruh Guru Mata Pelajaran Geografi, Staf Tata Usaha serta pihak lainnya di SMA Negeri 1 Padang, SMA Negeri 2 Padang, SMA Negeri 6 Padang, SMA Negeri 8 Padang, SMA Negeri 10 Padang dan SMA Negeri 13 Padang yang telah meluangkan waktu dan memberikan kemudahan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
9. Sahabat serta orang terdekat penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat dan motivasi kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa Departemen Geografi FIS UNP serta semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberi masukan dan membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
11. Terakhir tetapi tidak kalah penting, saya ingin berterima kasih kepada diri saya sendiri yang telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Terima

kasih telah percaya pada diri sendiri bahwa saya bisa melalui semua ini. Terima kasih sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan yang datang dan tetap memutuskan untuk tidak pernah menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini, dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi banyak pihak khususnya bagi penulis dan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini, tidak ada yang dapat penulis berikan selain ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya serta untaian doa. Semoga amal baik semua pihak diterima oleh Allah SWT dan mendapat balasan berlipat ganda oleh Allah SWT. Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Oktober 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS.....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori.....	12
1. Penggunaan <i>Gadget</i> .....	12
2. Pembelajaran .....	18
3. Guru Geografi.....	21
4. Peserta Didik .....	26
5. Mata Pelajaran Geografi.....	28
B. Penelitian Relevan .....	33
C. Kerangka Konseptual .....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Jenis Penelitian .....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	41
D. Instrumen Penelitian.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data .....	42
F. Teknik Analisis Data.....	44

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	46
B. Hasil Penelitian .....	56
C. Pembahasan .....	81
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>90</b>
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 1.</b> Penelitian Terdahulu.....	33
<b>Tabel 2.</b> Rentang Nilai Persentase .....	45
<b>Tabel 3.</b> Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	57
<b>Tabel 4.</b> Waktu Penggunaan <i>Gadget</i> .....	57
<b>Tabel 5.</b> Pemanfaatan <i>Gadget</i> .....	58
<b>Tabel 6.</b> Mengetahui Fungsi dan Jenis Aplikasi <i>Gadget</i> .....	61
<b>Tabel 7.</b> Mampu Mengoperasikan <i>Gadget</i> .....	62
<b>Tabel 8.</b> Pemanfaatan Fungsi <i>Gadget</i> .....	62
<b>Tabel 9.</b> Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> .....	63
<b>Tabel 10.</b> Perasaan Senang .....	66
<b>Tabel 11.</b> Ketertarikan Peserta Didik .....	67
<b>Tabel 12.</b> Perhatian Peserta Didik .....	67
<b>Tabel 13.</b> Keterlibatan Peserta Didik.....	68
<b>Tabel 14.</b> Kutipan Wawancara Mengenai Keterlibatan Peserta Didik.....	69
<b>Tabel 15.</b> Kutipan Wawancara Mengenai Perhatian Peserta Didik.....	71
<b>Tabel 16.</b> Kutipan Wawancara Mengenai Penggunaan <i>Gadget</i> .....	73
<b>Tabel 17.</b> Kutipan Wawancara Mengenai Efek Penggunaan <i>Gadget</i> .....	76
<b>Tabel 18.</b> Kutipan Wawancara Mengenai Upaya Guru Geografi .....	78

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 1.</b> Kerangka Konseptual.....	38
<b>Gambar 2.</b> Lokasi Penelitian.....	40
<b>Gambar 3.</b> Diagram Penggunaan <i>Gadget</i> untuk Kepentingan Pembelajaran.....	59
<b>Gambar 4.</b> Diagram Penggunaan <i>Gadget</i> untuk Kepentingan Lainnya .....	64
<b>Gambar 5.</b> Diagram Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Proses dan Hasil Belajar .....	69
<b>Gambar 6.</b> Diagram Penggunaan <i>Gadget</i> di Sekolah Pusat dan Pinggir Kota....	81



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>Lampiran 1.</b> Peta Administrasi Kota Padang .....	99
<b>Lampiran 2.</b> Surat Izin Penelitian .....	100
<b>Lampiran 3.</b> Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	101
<b>Lampiran 4.</b> Kisi-Kisi Angket Penggunaan <i>Gadget</i> .....	106
<b>Lampiran 5.</b> Angket Penggunaan <i>Gadget</i> .....	108
<b>Lampiran 6.</b> Hasil Tabulasi Data Angket .....	113
<b>Lampiran 7.</b> Panduan Wawancara Guru Geografi .....	116
<b>Lampiran 8.</b> Panduan Wawancara Peserta Didik .....	118
<b>Lampiran 9.</b> Hasil Wawancara Guru Geografi.....	120
<b>Lampiran 10.</b> Hasil Wawancara Peserta Didik.....	131
<b>Lampiran 11.</b> Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	134

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Sehingga saat ini kemajuan teknologi tersebut tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Tentu saja, kemajuan teknologi ini telah menyebabkan perubahan besar dalam kehidupan manusia dan semua peradaban serta budayanya (Wahyudi & Sukmasari, 2014). Perubahan yang terjadi memberikan dampak yang begitu besar contohnya saja saat ini dapat kita lihat betapa kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup, pola pikir maupun perilaku masyarakat. Oleh karena itu, dikhawatirkan dampak kemajuan teknologi yang pesat akan berdampak negatif terhadap perilaku kehidupan sosial (Yoga S, 2018).

Kini di Indonesia, kita bisa melihat dampak besar kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai budaya yang dianut masyarakat, baik perkotaan maupun pedesaan (modernisasi). Kemajuan teknologi seperti televisi, telepon dan *gadget*/ponsel bahkan internet yang tidak hanya berdampak pada masyarakat perkotaan tetapi juga telah dinikmati oleh masyarakat di pelosok desa. Oleh karena itu, semua informasi, baik positif maupun negatif, mudah diakses.

Tujuan diciptakannya kemajuan teknologi adalah untuk membantu dan mempermudah segala aspek kehidupan manusia, baik itu ketika manusia bekerja, berkegiatan, bahkan berkomunikasi. Sebagai contoh, dampak positif dari teknologi komunikasi menunjukkan bahwa teknologi di Indonesia mulai berkembang dan

meningkatkan produktivitas. Keberadaan dan perkembangan teknologi komunikasi menjadikan pembelajaran lebih mudah dan dekat dengan sumber informasi (Yoga S, 2018).

Teknologi telah menjadi salah satu alasan utama perubahan di banyak bidang kehidupan. Perkembangan teknologi bergerak ke arah digital, dimana segala aktivitas manusia dipenuhi oleh teknologi yang ada. Sebelumnya kita telah mengenal Era Revolusi Industri 4.0 yang merupakan transformasi besar-besaran dari semua aspek produksi industri menggunakan teknologi digital dan internet. Tidak lama setelah era ini berjalan, muncul atau lahir kembali konsep baru yang diprakarsai langsung oleh negara Jepang yaitu *Society 5.0*.

Konsep ini memungkinkan manusia untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan yang berbasis modern seperti *Big Data*, *Robot*, *Artificial Intelligence* (AI) dan *Internet of Things* (IoT) yang nantinya akan memenuhi kebutuhan serta meningkatkan kualitas hidup manusia agar hidup dengan nyaman (Indarta et al., 2022). Dari ke empat indikator yang telah dipaparkan diatas *Internet of Things* memiliki potensi dalam mendukung transformasi digital pendidikan. Di bidang pendidikan *Internet of Things* memiliki peran yang penting untuk membantu organisasi dalam memantau dan mengontrol aktivitas pendidikan.

Pertumbuhan *Internet of Things* (IoT) telah mengubah model tradisional transfer informasi dalam pendidikan menjadi model yang mandiri dan kolaboratif. Banyak institusi telah mengubah cara belajar mengajar saat ini sebagai akibat dari pengaruh teknologi di sektor pendidikan. Perubahan signifikan dalam cara peserta

didik memperoleh pengetahuan didukung oleh *Internet of Things*. *Internet of Things* adalah bagian dari teknologi yang mendukung pembelajaran dengan menggunakan internet. Bagaimana peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran kolaboratif dengan guru, menunjukkan bagaimana teknologi mempengaruhi pendidikan (Kristianti, 2019).

Jumlah pengguna internet di seluruh dunia berkembang pesat. Pengembangan dan penggunaan teknologi internet bertambah luas sehingga telah menyentuh banyak golongan, tidak terbatas pada kelas sosial atau usia (Tri Rizki et al., 2021). Salah satunya Indonesia, di Indonesia nilai dasar mempengaruhi kepuasan pada penggunaan Internet (Singh, 2017). Indonesia menggunakan *Internet of Things* dalam berbagai cara, sehingga mendorong terciptanya aplikasi yang dapat diterapkan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pembuatan dan pemanfaatan perangkat *Internet of Things* kini berkembang pesat. Laptop, *smartwatch*, *gadget*, dan perangkat lain termasuk di antara perangkat *Internet of Things*.

*Gadget* merupakan teknologi baru dan mutakhir yang dapat mempermudah kehidupan sehari-hari di masa sekarang. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi mengirimkan atau menerima informasi baru menggunakan berbagai teknologi untuk membuat hidup manusia lebih praktis (Syaroh, 2019). Kini masyarakat berlomba-lomba untuk memiliki *gadget*, karena *gadget* bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga sebagai *lifestyle* (gaya hidup), tren dan penghargaan. Begitu pula di Indonesia, *gadget* merupakan barang yang hampir dimiliki setiap orang baik tua maupun muda sudah menggunakannya (Marpaung, 2018). Peminat *gadget* di Indonesia pun bertumbuh sangat pesat



ditandai dengan berita yang dikemukakan media bahwa Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna *gadget* di dunia (Simamora et al., 2016).

Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan pembelajaran saat ini justru membutuhkan teknologi untuk mengakses atau mempermudah pembelajaran. Begitu pula halnya dengan pembelajaran Geografi yang memanfaatkan teknologi berupa *gadget* sehingga dapat membantu untuk menghasilkan proses belajar mengajar yang sukses dan efisien. Dimana dalam pembelajaran Geografi sendiri *gadget* dapat menunjang pembelajaran yang dimanfaatkan untuk mengakses aplikasi terkait pemetaan seperti *Google Maps*, *Google Earth* dan *GPS Essentials* yang mendukung materi terkait pemetaan yaitu sistem informasi geografi maupun penginderaan jauh. Tidak hanya materi pemetaan saja namun semua materi dapat dengan mudah didapatkan dengan menggunakan bantuan *gadget*.

Hal ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan dapat membangkitkan keaktifan peserta didik. Ilmu geografi sebagai bidang pengetahuan yang luas juga memerlukan pembaruan agar mendukung proses pembelajarannya. Dalam konteks ini, geografi tidak hanya mencakup aspek teoritis, melainkan juga perlu mencakup praktik guna mengembangkan keterampilan dalam bidang geografi (Handayani Putri & Sriyanto, 2022).

Secara khusus, keuntungan menggunakan perangkat untuk menyediakan konten akan mudah diterima oleh peserta didik, dan menggunakan perangkat akan membantu peserta didik menyerap konten dengan lebih baik. *Gadget* dapat

menyampaikan pengetahuan melalui suara, visual, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun buatan, membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik yang tidak membosankan atau berulang. Pembelajaran menjadi lebih partisipatif sebagai hasilnya karena ada komunikasi dua arah yang aktif dengan menggunakan *gadget* (Mahfud & Wulansari, 2018).

*Gadget* memiliki dampak pada peserta didik, selain berfungsi sebagai sumber informasi dan komunikasi. Ketidakmampuan peserta didik untuk membatasi penggunaan *gadget* pada akhirnya berdampak negatif pada kehidupan mereka. Beberapa peserta didik mengaku menggunakan *gadget* mengakibatkan pemborosan, membuat orang lesu, lupa waktu, dan mengganggu kesehatan. Penggunaan *gadget* yang tidak bijaksana atau berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental seseorang (Indraswari, 2019).

Menurut Indraswari (2019) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa beberapa peserta didik sering menggunakan *gadget* untuk bermain game daripada belajar. Penggunaan *gadget* di kelas dapat mengganggu kemampuan peserta didik untuk fokus pada pekerjaan mereka, yang dapat memengaruhi cara mereka belajar. Sebagian besar peserta didik sering mengakses internet dan berkomunikasi untuk tujuan yang kurang bermanfaat yang dapat menghambat pembelajaran mereka.

Sikap peserta didik juga dipengaruhi oleh *gadget*, yang memiliki kecenderungan pelupa dan malas, sulit menyesuaikan diri dengan materi baru, dan lebih fokus berbicara di media sosial daripada belajar. Remaja yang kecanduan *gadget* terlibat dalam perilaku antisosial. Penyalahgunaan teknologi dapat

menyebabkan kerugian finansial. Kerugian termasuk yang terkait dengan ekonomi dan kesehatan.

Perkembangan teknologi mau tidak mau mesti diikuti, *gadget* sendiri merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi. Begitu pula dengan penggunaan *gadget* suatu hal yang tidak dapat dihindari pada masa sekarang. Namun teknologi khususnya *gadget* seperti dua mata pisau, pada satu sisi dapat digunakan untuk keperluan yang semestinya atau hal-hal yang positif tetapi disisi lain *gadget* dapat digunakan juga pada keperluan yang bersifat negatif.

Hal ini sesuai berdasarkan pengalaman peneliti selama melakukan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) disekolah yaitu terdapat beberapa peserta didik yang kedapatan menggunakan *gadget* diluar keperluan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak fokus dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga sering ditemukan pada saat jam istirahat peserta didik yang ketergantungan dengan *gadget*, mereka hanya fokus dengan *gadget* masing-masing yang mengakibatkan kurangnya sosialisasi terhadap sesama dan minimnya kepedulian terhadap sekitarnya. Dampak negatif yang juga dijumpai peneliti terhadap penggunaan *gadget* adalah terbentuknya sikap kurang jujur yaitu disaat ujian dengan menggunakan *google form* terdapat beberapa peserta didik yang menyalahgunakan kecanggihan *gadget* tersebut dengan melakukan kecurangan dengan cara membelah layar *gadget* dengan *google*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti dengan mewawancarai guru mata pelajaran geografi dan yang telah diamati oleh peneliti,

diketahui bahwa pihak sekolah memperbolehkan peserta didik membawa *gadget*, selain itu *gadget* juga digunakan dalam proses belajar mengajar. Para guru beranggapan penggunaan *gadget* dalam proses belajar mengajar tidak sepenuhnya mengganggu, dikarenakan peserta didik dapat mudah mencari informasi terkait materi yang disampaikan menggunakan *gadget* apabila penjelasan di buku dirasa kurang jelas. Sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi terkait materi yang dibahas pada saat pembelajaran geografi.

Selain itu peserta didik yang menggunakan *gadget* diluar kegiatan pembelajaran terhitung 5-6 peserta didik saja, selebihnya masih fokus terhadap pembelajaran geografi. Sehingga langkah yang diambil oleh guru untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memberi pengertian serta teguran ringan kepada peserta didik untuk tetap fokus dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun setelah proses belajar mengajar berakhir, dapat dilihat bahwa terdapat peserta didik mulai fokus kembali dengan *gadgetnya* masing-masing. Sehingga peserta didik bisa mengakses *game*, media sosial ataupun aplikasi lainnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut terkait “Penggunaan *Gadget* oleh Peserta Didik dalam Kegiatan Pembelajaran Geografi di SMA Negeri Kota Padang”



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi menyebabkan terjadinya perubahan diberbagai sektor kehidupan.
2. Peminat *gadget* di Indonesia bertumbuh sangat pesat sehingga *gadget* hampir dimiliki setiap orang baik tua maupun muda sudah menggunakannya.
3. Penggunaan *gadget* secara berlebihan oleh peserta didik akan mengakibatkan dampak yang kurang baik seperti menjadi tidak fokus pada pembelajaran.
4. Belum diketahui penggunaan *gadget* oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran geografi di SMA Negeri Kota Padang.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan *gadget* oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran geografi di SMA Negeri Kota Padang.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Seberapa besar persentase penggunaan *gadget* oleh peserta didik di SMA Negeri Kota Padang untuk mendukung kegiatan pembelajaran geografi?

2. Seberapa besar persentase penggunaan *gadget* oleh peserta didik di SMA Negeri Kota Padang untuk kepentingan lainnya?
3. Sejauh mana penggunaan *gadget* mempengaruhi proses dan hasil belajar geografi peserta didik di SMA Negeri Kota Padang?
4. Apa saja upaya guru dalam mengatasi permasalahan penggunaan *gadget* di SMA Negeri Kota Padang?
5. Bagaimana penggunaan *gadget* di sekolah yang berada di pusat kota dengan sekolah yang berada di pinggiran Kota Padang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan data terkait persentase penggunaan *gadget* oleh peserta didik di SMA Negeri Kota Padang untuk mendukung kegiatan pembelajaran geografi.
2. Untuk mendapatkan data terkait persentase penggunaan *gadget* oleh peserta didik di SMA Negeri Kota Padang untuk kepentingan lainnya.
3. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* mempengaruhi proses dan hasil belajar geografi peserta didik di SMA Negeri Kota Padang.
4. Untuk mengetahui upaya guru dalam mengatasi permasalahan penggunaan *gadget* di SMA Negeri Kota Padang.
5. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* di sekolah yang berada di pusat kota dengan sekolah yang berada di pinggiran Kota Padang.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi ilmu pengetahuan dan pihak-pihak terkait. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kepentingan dunia pendidikan tentang penggunaan *gadget* oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu literatur bagi penelitian yang akan datang.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

#### **a. Bagi peneliti**

Dalam hal ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan *gadget* oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran geografi, selain itu penelitian ini juga dapat memberikan peningkatan kompetensi dalam bidang penelitian.

#### **b. Bagi peneliti lain**

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi dan juga pijakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berfokus pada penggunaan *gadget* oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, serta data dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan serta dapat memberikan arahan kepada para pendidik agar senantiasa memberikan ajaran atau arahan yang baik tentang dampak *gadget* agar peserta didik mampu memanfaatkan dengan baik. Sehingga tidak mengganggu keberlangsungan proses belajar mengajar di kelas.

d. Bagi Lembaga Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan arahan serta pandangan terhadap penggunaan *gadget* oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga meningkatkan mutu lembaga sekolah.