PERILAKU BELAJAR SISWA PENGGUNA *GADGET* PADA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI SMAN 3 PADANG

SKRIPSI

Diajukansebagai Salah Satu Syarat Guna MemperolehGelar SarjanaPendidikanpada Jurusan Sosiologi FIS UNP

OLEH :

ROSY GUSMIARNI
NIM: 55316/2010

PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGIANTROPOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2016

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Perilaku Belajar Siswa Pengguna *Gadget* Pada Pembelajaran Sosiologi di SMA N 3 Padang

Nama	**: Rosy Gusmiarni**
Bp/Nim	**: 2010/55316**
Program Studi	**: Pendidikan Sosiologi-Antropologi**
Jurusan	**: Sosiologi**
Fakultas	**: Ilmu Sosial**

Padang, Februari 2016

Disetujui oleh:

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Junaidi, S.Pd., M.Si	**Ike Sylvia, S. IP., M.Si**
NIP. 19680622 199403 1 002	**NIP. 19770608 200501 2 002**

Mengetahui,
Dekan FIS UNP

Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd
NIP. 19621001 198903 1 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Tanggal 9 Februari 2016

Perilaku Belajar Siswa Pengguna *Gadget* Pada

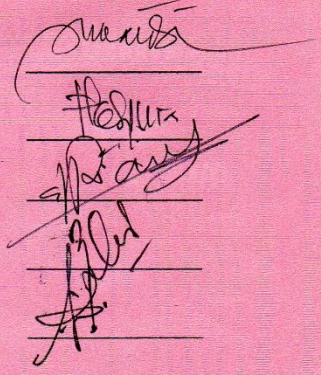
Pembelajaran Sosiologi di SMA N 3 Padang

Nama	**: Rosy Gusmiarni**
Bp/Nim	**: 2010/55316**
Jurusan	**: Sosiologi**
Program Studi	**: Pendidikan Sosiologi-Antropologi**
Fakultas	**: Ilmu Sosial**

Padang, Februari 2016

Tim Penguji:

Nama		**Tanda Tangan**
1. Ketua	**: Junaidi, S.Pd, M.Si**	
2. Sekretaris	**: Ike Sylvia, S.IP., M.Si**	
3. *Anggota*	**: *Dr. Erianjoni, M.Si***	
4. Anggota	**: Drs. Gusraredi**	
5. Anggota	**: Eka Asih Febriani, S.Pd, M.Pd**	



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Rosy Gusmiarni
NIM/BP	: 55316/2010
Program Studi	: Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan	: Sosiologi
Fakultas	: Ilmu Sosial
Program	: Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Perilaku Belajar Siswa Pengguna Gadget Pada Pembelajaran Sosiologi di SMAN 3 Padang"** adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggungjawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2016

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Sosiologi

Nora Susilawati, S.Sos., M.Si
NIP. 19730809 199802 2 001

Saya yang menyatakan

METERAI TEMPEL 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Rosy Gusmiarni
NIM:55316/2010

ABSTRAK

Rosy Gusmiarni. 2010/55316. Perilaku Belajar Siswa Pengguna *Gadget* Pada Pembelajaran Sosiologi di SMAN 3 Padang Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan peneliti dalam melihat penggunaan teknologi secara mudah salah satunya dapat ditemukan di sekolah dengan fasilitas wifi. Salah satu alat yang digunakan oleh siswa dalam menggunakan fasilitas wifi adalah *gadget*. Siswa pengguna *gadget* secara berlebihan dapat menggunakan *gadget*dalam belajar yang seharusnya digunakan untuk belajar dan dijadikan sebagai sumber belajar namun terlihat di SMA Negeri 3 Padang diketahui bahwa *gadget* dijadikan sebagai alat untuk berkomunikasi dan sebagai sumber belajar ketika pembelajaran sedang berlangsung. Berdasarkan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku belajar siswa pengguna *gadget* dalam mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Padang.

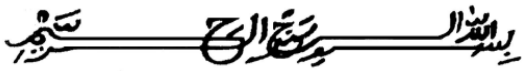
Dalam menganalisis penelitian ini, peneliti menggunakanTeori humanistik yang dikemukakan oleh Rogers, didasarkan pada proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri, yang berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka punya dan mengembangkan kemampuan tersebut.Rogers percaya bahwa manusia secara wajar mempunyai keinginan untuk belajar. Keinginan ini dapat mudah dilihat dengan memperhatikan keingintahuan yang sangat dari seorang anak ketika ia menjelajahi (mengeksplore) lingkungannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe studi kasus, teknik pemilihan informan *purposive sampling*dengan jumlah informan 29 orang.Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data dari Miles dan Huberman (reduksi data, *display* data dan penarikan kesimpulan).

Hasil penelitian menunjukan bahwa perilaku belajar pengguna *gadget*pada mata pelajaran sosiologi yaitu:(a) menggunakan *gadget* ketika menemukan kendala sumber(b) memilih sumber yang relevan,(c) mencari materi secara mandiri, d) penggunaan materi bersifat sementara, (e) menggunakan *gadget* sebagai hiburan membuka media sosial pada saat belajar.

KeyWord : perilaku belajar , gadget

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah dengan rasa syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita sehingga dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul: "Perilaku Belajar Siswa Pengguna *Gadget* Pada pembelajaran Sosiologi di SMAN 3 Padang." Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini terealialisasi berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis meyampaikan rasa terima kasih setulusnya kepada:

1. Teristimewa untukayahanda Helmi Gusri (Alm) dan ibunda Eni Rohaeni, nenek Yusnah, ayah Yudalfik A.Md, ibuEndang Setiawati S.Pd kemudiansaudara-saudara penulis yang telah memberikan do'a, dukungan moril dan materil kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Junaidi S.Pd, M.Si , selaku pembimbing I, dan Ibu Ike Sylvia S.IP,M.Si selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
3. Bapak Dr. Erianjoni, M.Si, bapak Drs. Gusraredi dan ibu Eka Asih Febriani, S.Pd, M.Pdselaku penguji yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran dan perhatian untuk menguji demi kesempurnaan skripsi ini.

4. Bapak Ketua Jurusan Ibu Nora Susilawati, S.Sos., M.Si dan Sekretaris Jurusan Sosiologi UNPIbu Ike Sylvia S.IP.,M.Si yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Drs. Emizal Amri, M.Pd, M.Si selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan selama perkuliahan.
6. Bapak dan ibu dosen serta staf pengajar jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah membimbing penulis selama perkuliahan.
7. Kepada Kantor Dinas Pendidikan Pemerintahan Kota Padang yang telah memberi izin tempat penelitian.
8. Kepala sekolah, staf pengajar dan peserta didik SMA N 3 Kota Padang yang telah memberi izin dan kemudahan dalam penelitian yang penulis lakukan.
9. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Jurusan Sosiologi Angkatan 2010 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang dan semua pihak yang ikut memberikan dorongan dalam penyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat dan dapat menambah khasanah keilmuan kita bersama. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik dan hidayahnya kepada kita semua. Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK…… **i**

KATA PENGANTAR…… **ii**

DAFTAR ISI…… **iv**

DAFTAR TABEL…… **vi**

DAFTAR GAMBAR..... **vii**

LAMPIRAN…… **viii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah…… 1
B. Batasan dan Rumusan Masalah……. 9
C. Tujuan……... 10
D. Manfaat…….. 10
E. Studi Relevan 11
F. Kerangka Konseptual
   1. Perilaku Belajar Siswa…….....……..... 12
   2. Pengguna Gadget..……..... 14
   3. Sumber Belajar 15
G. Kerangka Teoritis..... 16
H. Metode Penelitian
   1. Pendekatan dan Tipe Penelitian…….……... 20
   2. Lokasi Penelitian..... 21
   3. Teknik Pemilihan Informan Penelitian……...…….. 21
   4. Teknik Pengumpulan Data…..…….. 22
   5. Vasilitas Data…….……..... 25

6. Teknik Analisis Data……..... 26

BAB II GAMBARAN UMUM SMA NEGERI 3 KOTA PADANG

A. Identitas dan Sejarah Ringkas Sekolah..……..... 29
B. Visi dan Misi.....……..... 29
   1. Visi dan Misi SMA Negeri 3 Kota Padang..... 29
   2. Tujuan SMA Negeri 3 Padang..... 31
C. Sarana dan Prasarana..... 32
D. Keadaan Guru dan Siswa..... 34
E. Tata Tertib Sekolah..... 36
F. Administrasi Sekolah..... 38
G. Gambaran Penggunaan *Gadget* di SMAN 3 Padang..... 40

BAB III PERILAKU BELAJAR SISWA PENGGUNA GADGET PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI DI SMAN 3 PADANG

a. Menggunakan *Gadget* Ketika Menemukan Kendala Sumber…..... 43
b. Memilih Sumber yang Relevan.....49
c. Mencari Materi Secara Mandiri..... 54
d. Penggunaan Materi Bersifat Sementara..... 56
e. Menggunakan Gadget Sebagai Hiburan Membuka Media Sosial Pada Saat Belajar..... 58

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan……..... 68
B. Saran……..……..... 69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1: Jumlah Siswa Memiliki *Gadget* dan Tidak Memiliki *Gadget* ……5

Tabel 2: Jumlah Ruang dan Luas Sekolah 33

Tabel 3: Jumlah Siswa di SMA Negeri 3 Padang.....….....35

Tabel 4: Jumlah Perlengkapan SMAN 3 Padang...……..... 40

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1 : Skema analisis interaktif Miles dan Huberman..... 28

Gambar 2: Struktur Organisasi SMA Negeri 3 Kota Padang 39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.PedomanWawancara

2.Daftar Nama Informan Penelitian

3. Surat Keputusan Pembimbing

4. Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas

5. Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dinas Pendidikan

6. Surat Izin Melakukan Penelitian dari SMA Negeri 3 Kota Padang

7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

8. Dokumentasi Hasil Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses, belajar bukan satu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai suatu tujuan.[1] Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang komplek. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tindak terjadinya proses belajar.[2] Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.[3]

Perilaku belajar dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran dan perilaku belajar tidak terbentuk dengan sendirinya, ada beberapa faktor yang mempengaruhinya baik itu faktor internal maupun ekternal. Perilaku belajar siswa adalah proses belajar yang dihayati, dialami, dan sekaligus merupakan aktifitas belajar dari berbagai sumber belajar di lingkungannya. Pengertian ini lebih menekankan bahwa perilaku belajar memposisikan siswa tidak sebagai objek saja, akan tetapi juga sebagai objek.[4] Dalam proses pembelajaran guru bertindak menjelaskan dan siswa bertindak belajar, tindakan belajar tersebut dilakukan oleh siswa dan dapat diamati sebagai perilaku belajar.[5]

Pada saat pembelajaran berlangsung dalam kelas, segala aktifitas yang dilakukan oleh siswa dapat mencerminkan perilaku belajar yang baik

[1]Hamalik, Oemar. 2011 "Proses Belajar Mengajar". Bumu Aksara. Bandung.
[2]Dimyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta hal. 7
[3]*Ibid*
[4]Dimyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
[5]*Ibid*. hal 255

ataupun buruk. Untuk mencerminkan perilaku belajar siswa yang baik pada saat pembelajaran berlangsung siswa harus fokus dalam belajar, mendengarkan penjelasan dari guru, dimana dalam proses pembelajaran guru bertindak menjelaskan dan siswa bertindak belajar.

Pada proses pembelajaran di dalam kelas, perilaku belajar siswa pada saat mengikuti pelajaran sangatlah penting dalam pencapaian hasil belajarnya. Perilaku belajar ketika guru menerangkan materi pembelajaran, melakukan diskusi kelas, melakukan tes, tentunya siswa harus merespon dengan baik sehingga pencapaian hasil belajar akan memuaskan.

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran agar terciptanya perilaku belajar siswa yang baik tentunya sekolah harus menyediakan fasilitas-fasilitas yang menunjang pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam belajar. Salah satu fasilitas yang dapat menunjang siswa dalam belajar pada saat sekarang ini adalah jaringan internet. Kemajuan teknologi pada saat sekarang ini sangat berkembang dengan pesat salah satunya internet.

Fasilitas internet dalam dunia pendidikan salah satunya di sekolah yaitu dengan adanya Wifi, siswa dapat mengakses internet setiap hari agar dapat menunjang pembelajaran dan dijadikan sumber belajar dalam setiap pembelajaran.Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menyatakan bahwa sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar.[6] Aktifitas siswa dalam

[6]Tim Penyusun Bahan Ajar. 2006. Belajar dan pembelajaran. Fakultas Ilmu Pendidikan. UNP. Press. Hal 116

mengakses internet tentunya dapat memudahkan siswa dalam mencari materi atau bahan ajar.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yaitu*gadget*. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yangdapat menyajikan berbagai media berita,jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.Di era globalisasi ini perkembangan *gadget* semakin berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman sehingga *gadget* mudah didapatkan dengan berbagai merek dan harga yang terjangkau. Bagi kalangan remaja Indonesia, khususnya pelajar tingkat SMP dan SMA, *gadget* sudah tentu bukanlah hal yang asing lagi, terutama bagi pelajar diperkotaan. Menurutnya *gadget* bukan hanya sebagai wahana atau media komunikasi tapi dijadikan sebagai ajang bergengsi yang menuntut mereka untuk selalu mengikuti tren baru dan sudah menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari.

Gadget bagi pelajar seharusnya dijadikan sumber belajar yang dapat menunjang pembelajaran seperti menggunakan *gadget* untuk mencari materi-materi pelajaran dan untuk menambah referansi bacaan. Namun yang terlihat pada saat sekarang ini kebanyakan pelajar dalam menggunakan *gadget* hanya untuk mengikuti tren dan sebagai hiburan dalam mengisi waktu luang. Pada siswa SMA, mereka menggangap bahwa *gadget* merupakan bagian dari aktifitas mereka baik di sekolah maupun luar sekolah. Hal-hal yang banyak dilakukan oleh siswa SMA cenderung kepada rasa keingintahuan yang tinggi, selalu ingin mencoba hal-hal baru dan juga suka memperluas hubungan antar pribadi dan berkomunikasi

secara lebih dewasa dengan teman sebaya, baik laki-laki maupun perempuan.[7] Banyak kegiatannya berhubungan dengan *gadget* mulai dari membuat catatan harian, mengabadikan momen, *chatting*, bermain *game* sampai *gadget* menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa.

Sebagai sumber belajar keberadaan *gadget* pada siswa memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar mereka sebagai salah satu contoh terlihat ketika guru memberikan tugas, siswa dapat menggunakan *gadget* dengan cara *browsing* melalui internet dan mengambil referensi yang praktis karena siswa cenderung malas mencari referensi melalui buku atau bahan ajar lainnya. *Gadget* yang tidak digunakan untuk pendidikan membuat siswa semakin terlena dengan kesenangan yang didapatkan melalui *gadget.* Sebagian siswa merasa fitur yang disediakan *gadget* dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur, terkadang siswa cenderung menggunakan *gadget* tersebut secara berlebihan sehingga akan berdampak pada perilaku belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMAN 3 Padang, penggunaan *gadget* di sekolah terlihat pada saat pembelajaran dan diluar pembelajaran. SMA Negeri 3 Padang termasuk sekolah yang memiliki standar yang cukup tinggi dengan fasilitas yang lengkap sehingga banyak siswa yang berminat masuk ke sekolah tersebut. Dilihat dari kehidupan ekonomi banyak siswa yang berasal dari keluarga menengah keatas, sehingga siswa dilengkapi dengan fasilitas yang cukup seperti

[7]Sarwono, Sarlito Wirawan. 2004. "Psikologi Remaja". Raja Grafindo Persada, Jakarta.

kendaraan, laptop, dan alat komunikasi seperti *gadget*canggih yang marak pada saat sekarang ini. Berdasarkan aturan sekolah di SMAN 3 Padang mengenai penggunaan *gadget* di sekolah bahwa sekolah tersebut memperbolehkan siswa membawa *handphone* ke sekolah. Sesuai dengan penuturan yang disampaikan oleh bapak ED[8] yaitu

> "...Aturan mengenai masalah *handphone* bahwasanya sekolah SMAN 3 Padang memperbolehkan siswa untuk membawa HP, laptop karena sangat menunjang dalam pembelajaran asalkan tidak dipakai untuk hal negatif seperti menggunakan HP pada saat ujian untuk mencontek..."

Berdasarkan observasi[9] jumlah kelas di SMA Negeri 3 Padang terdiri dari 27 kelas, dimana dari 25 orang per kelas 24 diantaranya sudah menggunakan *gadge*t dari berbagai merek seperti *Advan, Smartfren, Ever cross, Samsung, Oppo, Asus, Iphone* dan merek terkenal lainnya. Berikut rincian siswa yang mempunyai *gadget*di sekolah SMAN 3 Padang.

Tabel 1. Jumlah siswa memiliki *gadget* dan tidak memiliki di SMA Negeri 3 Padang

Kelas	Memakai *gadget*	Tidak memakai *gadget*
X S1-X S2	48	5
XI S1	32	-
XII S1-XII S2	45	1

Sumber: observasi dan wawancara peneliti pada bulan Agustus-Oktober

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa jumlah siswa yang menggunakan *gadget* terlihat seperti di kelas XI IS pada umumnya semua siswa sudah menggunakan *gadget*. Dilihat dari karakteristik tingkatan

[8]*Wawancara* ED Wakil Kurikulum SMAN 3 Padang. Wawancara tanggal 13 Oktober 2015
[9] Observasi pada tanggal 26 April 2015 di SMAN 3 Padang

siswa, bahwa pada kelas X karakteristik siswa dalam belajar masih dalam tahap aman, terlihat ketika belajar mereka masih menuruti apa yang menjadi perintah guru ketika dalam belajar. Berbeda dengan kelas XI bahwa emosi dan jiwa belum stabil, maksudnya ketika segala sesuatu yang diperintahkan oleh guru siswa tidak memperdulikan apa yang telah menjadi aturan dalam belajar. Kemudian pada siswa kelas XII, mereka sudah mulai sadar yang pada kenyataannya siswa kelas XII dalam berlajar akan terlihat serius dan sungguh-sungguh karena mereka akan mengikuti Ujian Nasional.

Penggunaan *gadget* di sekolah oleh siswa SMA Negeri 3 Padang dilakukan di luar pembelajaran dan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Di luar pembelajaran *gadget* digunakan oleh siswa SMA Negeri 3 Padang, seperti adanya kegiatan sekolah ektrakurikuler yaitu SSC (*Smantri Sport Competition*) yaitu kegiatan olahraga yang melibatkan pelajar se Kota Padang baik itu siswa SMP dan SMA. Dalam kegiatan tersebut tentunya siswa harus menjalin relasi yang lebih intim dan cenderung menggunakan *gadget* dalam keperluan berkomunikasi dengan intensitas yang cukup sering di dalam sekolah.

Pada proses pembelajaran di dalam kelas, perilaku belajar siswa pada saat mengikuti pelajaran sangatlah penting dalam pencapaian hasil belajarnya. Perilaku belajar ketika guru menerangkan materi pembelajaran, melakukan diskusi kelas, melakukan tes, tentunya siswa harus merespon dengan baik sehingga pencapaian hasil belajar akan memuaskan.

Berdasarkan observasi[10] yang peneliti lakukan di SMA Negeri 3 Padang yaitu peneliti melihat bahwa perilaku belajar siswa dalam merespon materi pembelajaran kurang baik, hal ini terlihat dari adanya siswa yang tertidur di dalam kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung, siswa tidak memperhatikan guru pada saat menerangkan meteri, siswa keluar masuk pada saat pembelajaran dan siswa bermain *gadget* di dalam kelas seperti *chatting*, *update* status, *uploadphoto* sehingga tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan materi.

Aktifitas belajar siswa pun mulai menurun ketika siang hari terlihat ketika pembelajaran sedang berlangsung, semangat siswa pada saat pembelajaran sudah hilang karena pembelajaran yang membosankan sehingga siswa tidak bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Dalam wawancara dengan siswa di SMA Negeri 3 Padang yaitu SC[11] yang mengatakan bahwa ketika guru menerangkan materi yang membosankan dan menjadi ngantuk dia tidak segan-segan untuk mendengarkan musik dengan *headset* melalui *gadgetnya* dan membuka fitur *Blackberry Messenger*. Kemudian ketika guru memberi tugas kelompok yang harus didiskusikan siswa cenderung aktif mengambil bahan ajar melalui internet dengan cara *browsing* melalui *gadget*, namun hanya siswa yang cenderung aktif yang benar-benar menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar, sedangkan siswa lainnya menggunakan *gadget* sebagai kebiasaan dalam bermain *game*, membuka media sosial seperti *Blackberry Messenger*,

[10]Observasi peneliti tanggal 22 September 2015 di SMAN 3 Padang
[11]*Wawancara*dengan salah satu siswa SMAN 3 Padang pada tanggal 18 Mei 2014 di SMAN 3 Padang

Facebook, *youtube* dan berbagai media sosial lainnya. Kadangkala penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar siswa menjadi jalan pintas secara praktis dalam mencari tugas namun di sisi lain sumber-sumber seperti buku paket tidak menjadi titik fokus bagi siswa sehingga minat membaca buku-buku pelajaran menurun.

Berdasarkan fenomena di atas terlihat bahwa penggunaan *gadget* bagi siswa dalam belajar masih tidak sesuai dengan apa yang menjadi fungsi *gadget* itu sendiri dalam belajar yaitu sebagai sumber belajar yang dapat menunjang pembelajaran. Namun masih terlihat perilaku belajar siswa yang kurang baik dalam menggunakan *gadget* dalam belajar. Dengan melihat hal di atas menarik perhatian peneliti untuk melakukan suatu penelitian terutama tentang perilaku belajar siswa pengguna *gadget* dalam pembelajaran sosiologi di SMAN 3 Padang.

Studi relevan mengenai penelitian ini yaitu penelitian oleh Nelvira Susanti[12] yang meneliti tentang "perilaku belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Tanjung Mutiara Kabupaten Agam" dalam penelitiannya Nelvira menemukan bahwa perilaku belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi mencerminkan perilaku belajar yang kurang baik. Hal ini terjadi karena mereka lebih banyak yang tidak belajar di rumah dan mereka banyak yang menghabiskan waktu untuk bermain dengan teman-temannya serta membantu orang tua mereka bekerja.

[12]Nelvira Susanti, 2013. Perilaku Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Tanjung Mutiara Kabupaten Agam.Skripsi. Padang: FIS UNP

Relevansi dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang perilaku belajar, akan tetapi perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan akan lebih memfokuskan pada perilaku belajar siswa pengguna *gadget* pada pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Padang.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Perilaku belajar siswa merupakan sebuah proses belajar untuk mencapai atau mewujudkan tujuan pembelajaran. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tentunya sekolah harus menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran. Salah satu fasilitas sekolah yang dapat dimanfaatkan oleh siswa demi meningkatkan hasil belajar yaitu jaringan internet atau *Wifi*.

Di SMA Negeri 3 Padang fasilitas *Wifi* banyak dimanfaatkan oleh siswa dengan menggunakan *gadget* yang mereka punya. Penggunaan *gadget* bagi pelajar di sekolah digunakan di dalam pembelajaran dan di luar pembelajaran seperti kegiatan ektrakurikuler. Penggunaan *gadget* dalam belajar oleh siswa dapat dimanfaatkan dengan baik untuk menunjang pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sedangkan di luar pembelajaran siswa dapat menggunakan *gadget* tanpa batas sesuai dengan kebutuhan mereka. Penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh siswa dalam belajar adalah salah satunya sebagai sumber belajar, dan penggunaan *gadget* ini akan terlihat menyimpang ketika siswa sudah menggunakannya untuk hiburan atau hobi dalam mencari

kesenangan seperti *chatting*, *update* status, *upload* photo sehingga tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan materi.

Agar lebih terarahnya penelitian ini, maka peneliti membatasinya penggunaan *gadget* pada saat belajar dalam kelas karena lebih mudah untuk diteliti dibandingkan penggunaan *gadget* di luar pembelajaran yang akan lebih luas pembahasannya. G*adget* yang digunakan oleh siswa yaitu *Android* dengan fitur *browser*, siswa hanya bisa *searching* mencari materi didalamnya. Berdasarkan hal ini, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yakni **bagaimana perilaku belajar siswa pengguna *gadget* dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Padang**?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku belajar siswa pengguna *gadget* pada pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Padang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi manfaat secara teoritis, akademis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Akademis

a. Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang serta dapat menambah pengetahuan dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.

b. Untuk peneliti lain dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian sejenis

2. Manfaat Praktis

Bagi guru dan sekolah penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan dan meninjau kembali perilaku belajar siswa di dalam kelas.

E. Studi Relevan

Beberapa studi relevan mengenai penelitian ini yaitu penelitian oleh Defrizal[13] yang berjudul perilaku belajar siswa penambang timah Inkonvensional di SMPN 10 Pangkalpinang menunjukkan bahwa perilaku siswa penambang timah dalam proses belajar mengajar di kelas adalah suka mengantuk, kurang fokus, malas belajar, ribut, suka mengganggu teman, bolos ke kantin pada jam pelajaran. Penelitian berikutnya oleh Wihda Ayu Masyitoh[14] yang berjudul penggunaan *blackberry* sebagai sarana akses informasi di kalangan mahasiswa menyimpulkan bahwa *blackberry* dapat memberi kemudahan bagi mahasiswa sebagai sarana akses informasi yang dibutuhkan secara *up to date* terutama informasi mengenai berbagai jenis informasi yang dibutuhkan bagi para mahasiswa FISIP Universitas Airlangga. Penelitian berikutnya oleh Rike Emdes Rani[15] yang berjudul pola perilaku belajar mahasiswa yang bekerja mahasiswa FIS UNP, dalam penelitiannya Rike menemukan bahwa mahasiswa A. Belajar di kampus,

[13]Defrizal, 2013. Perilaku Belajar Siswa Penembangtimah Inkonvensional di SMA Negeri 10 pangkalpinang. Tesis. Programasca Sarjana UNP.
[14]Wihda ayu masyitoh (2013) yang berjudul penggunaan blackberry sebagai sarana akses informasi di kalangan mahasiswa. Jurnal
[15]Rike Emdes Rani, 00470/2008. Pola perilaku belajar mahasiswa yang bekerja. FIS UNP.

(1). Datang tepat waktu, (2) menghindari duduk dibelakang, (3) mencatat dan mendengar point-point, (4) sumber belajar. B) bejar di kost, C) Belajar di tempat kerja. Pada beberapa penelitian diatas memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang perilaku belajar dan pola, akan tetapi perbedan penelitian ini yaitu tentang pola perilaku belajar siswa pengguna *gadget*.

F. Kerangka Konseptual

1. Perilaku Belajar Siswa

Kata perilaku sering digunakan untuk mengungkapkan tingkah laku seseorang atau kelompok yang secara kontiniu dalam satu tempat atau jangka waktu tertentu. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, perilaku diartikan sebagai tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerak atau sikap yang tidak saja badan atau ucapan. Perilaku adalah suatu proses mental seseorang yang mendorong dirinya untuk berbuat sesuatu didalam proses perubahan perilaku berkembang mulai dari timbulnya sikap dan perbuatan.[16]

Perilaku belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi siswa dalam pencapaian hasil belajarnya. Hal ini dikarenakan perilaku cerminan kebiasaan seseorang dalam merespon sesuatu berdasarkan pemahamannya, suasana hati untuk melakukan atau tidak melakukan, menolak atau menerima sesuatu dalam belajar.

Skinner menyatakan bahwa “belajar sebagai proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif”. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk

[16]Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta

memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengamatan sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[17]

Perilaku belajar siswa adalah proses belajar yang dihayati, dialami, dan sekaligus merupakan aktifitas belajar dari berbagai sumber belajar di lingkungannya. Pengertian ini lebih menekankan bahwa perilaku belajar memposisikan siwa tidak sebagai objek saja, akan tetapi juga sebagai objek.[18] Dalam proses pembelajaran guru bertindak menjelaskan dan siswa bertindak belajar, tindakan belajar tersebut dilakukan oleh siswa dan dapat diamati sebagai perilaku belajar.[19]

Perilaku belajar dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran dan perilaku belajar tidak terbentuk dengan sendirinya, ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Menurut Dollar dan Miller[20] menegaskan bahwa keefektifan perilaku belajar itu dipengaruhi oleh empat hal, yaitu:

1. Adanya motivasi, siswa harus menghendaki sesuatu
2. Adanya perhatian dan mengetahui sasaran, siswa harus memperhatikan sesuatu.
3. Adanya usaha, siswa harus melakukan sesuatu
4. Adanya evaluasi dan pemantapan hasil, siswa harus memperoleh sesuatu.

Axelrod mengemukakan bahwa perilaku belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh murid, mulai dari duduk sampai segala

[17] Asri Budiningsih. 2012. *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta hlm 24
[18]Dimyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
[19]*Ibid*. hal 255
[20] Syamsuddin, Mohd. 2002. *Teori Psikologi Pengajar*. Jakarta:Djambatan.

aktivitas seperti melakukan kegiatan membaca, menulis, maupun menghitung.[21]

Perilaku belajar siswa dalam penelitian ini adalah segala aktifitas atau kegiatan siswa yang dilakukan pada saat pembelajaran sosiologi dimulai ketika awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran yang merupakan kebiasaan yang sering siswa lakukan.

2. Pengguna *Gadget*

Pengguna berarti orang yang menggunakan, sedangkan *gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan pengertian *gadge*t pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap smartphone adalah sebuah *gadget* dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadge*t.[22]

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai "acang". Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih

[21]Vera Ginting. 2005. *Penguatan membaca, fasilitas sekolah dan keterampilan dasar membaca serta minat baca murid*. Jakarta: Jurnal Pendidikan

[22]http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.com/2013/12/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anak.html di akses tanggal 28 April 2015

praktis.[23]Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti iphone dan blackberry, serta netbook.

Berdasarkan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di *gadget* seperti kamera, berbagai media sosial (*Bworser*, *Blackberry Messenger*, *Facebook*, *Youtube*, *Instagram),* permainan(*games*) akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah, tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, sms, miscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan terlihat dengan banyaknya siswa yang menggunakan *gadget* untuk mencontek (curang) dalam ulangan dan bermain game saat guru menjelaskan pelajaran dan sebagainya.

Gadget yang digunakan oleh siswa SMA Negeri 3 Padang yaitu berupa tablet, *Smarphone Android*, *Blackberry*, dan *Iphone*. Perilaku belajar siswa pengguna *gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu siswa yang membawa *gadget* ke sekolah dan menggunakannya pada saat pembelajaran sedang berlangsung di dalam kelas.

3. Sumber Belajar

Nana Sudjana dan Ahma Rivai menyatakan bahwa sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajar. Sumber belajar dapat disengaja dirancang atau dibuat untuk membantu proses belajar, biasanya disebut *learning resource by design* sumber belajar yang dirancang). Sumber belajar lain

[23]*Ibid*

yang membantu proses belajar siswa adalah sumber belajar yang walaupun tidak sengaja dirancang untuk pembelajaran tetapi dapat dimanfaatkan langsung untuk itu.[24] Salah satu manfaat sumber belajar adalah memberikan kemungkinan terlaksananya pembelajaran yang sifatnya lebih individual. Sumber belajar yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu internet, siswa mencari dan menemukan bahan pelajaran dari internet melaui *gadget* sehingga dapat membrikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.

G. Kerangka Teoritis

Untuk menjelaskan permasalahan pada penelitian penulis menggunakan Teori Belajar Humanistik. Menurut Teori Humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri.[25] Pendekatan humanistik dalam pendidikan menekankan pada perkembangan positif. Pendekatan yang berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka punya dan mengembangkan kemampuan tersebut. Dalam teori belajar humanistik, belajar dianggap berhasil jika sipelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan

[24]Tim Penyusun Bahan Ajar. 2006. Belajar dan pembelajaran. Fakultas Ilmu Pendidikan. UNP. Press.
[25] Asri Budiningsih. 2012. *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta hlm 68

sebaik-baiknya.[26] Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Teori humanistik[27] ini menunjukkan bahwa

1. Tingah laku individu pada mulanya ditentukan oleh bagaimana mereka merasakan dirinya sendiri dan dunia sekitarnya.
2. Individu bukanlah satu-satunya hasil dari lingkungan mereka melainkan langsung dari dalam (internal), bebas memilih, dimotivasi oleh keingian untuk aktualisasi (*self actualization*) atau memenuhi potensi keunikan mereka sebagai manusia.

Ada beberapa pandangan para ahli yang menganut teori humanistik. Dalam penelitian ini teori yang digunakan peneliti yaitu teori humanistik menurut Rogers. Melalui bukunya '*freedom to learn and freedom to learn for the 80's',* dia menganjurkan pendekatan pendidikan sebaiknya, mencoba membuat belajar dan mengajar lebih manusiawi, lebih personal dan berarti. Teori Roger ini dapat diterapkan dalam pendidikan untuk mengembangkan individu yang merdeka yang dapat memilih dengan bebas atas tanggung jawab penuh, manusia yang kreatif yang dapat senantiasa menyesuaikan diri dengan perubahan dunia.[28]

[26]http://novinasuprobo.wordpress.com/2008/06/15/teori-belajar-humanistik/ diakses tanggal 6/9/2015
[27]Esti, Sri. W.D. 1989. Psikologi Pendidikan. Grasindo: Jakarta hal: 181-187
[28]S. Nasution. 2015. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta hal 84

Pendekatan Rogers dapat dimengerti dari prinsip-prinsip penting belajar humanistik yang diidentifikasi sebagai sentral dari filsafat pendidikannya.

1. Keinginan untuk belajar (*the desire to learn*)

   Rogers percaya bahwa manusia secara wajar mempunyai keinginan untuk belajar. Keinginan ini dapat mudah dilihat dengan memperhatikan keingintahuan yang sangat dari seorang anak ketika ia menjelajahi (mengeksplore) lingkungannya. Anak diberi kebebasan untuk untuk memuaskan keingintahuan mereka, untuk mengikuti minat mereka yang tak bisa dihalangi, untuk menemuan diri mereka sendiri, serta apa yang penting dan berarti tentang dunia yang mengelilingi mereka. Orientasi ini sangat berlawanan dengan kelas tradisional, dimana guru atau kurikulum menentukan apa yang harus siswa pelajari.

2. Belajar secara signifikan (*significant Learning*)

   Bahwa belajar secara signifikan terjadi ketika belajar dirasakan relevan terhadap kebutuhan dan tujuan siswa.

3. Belajar tanpa ancaman (*learning without threat*)

   Bahwa belajar yang paling baik adalah memperoleh dan menguasai suatu lingkungan yang bebas dari ancaman. Proses belajar dipertinggi ketika siswa dapat menguji kemampuan mereka, mencoba pengalaman baru, bahkan membuat kesalahan tanpa mengalami sakit hati karena kritik dan celaan.

4. Belajar atas inisiatif sendiri (*self initiated threat*)

Untuk teori humanistik, belajar akan paling signifikan dan meresap ketika belajar itu atas inisiatifnya sendiri, dan ketika belajar melibatkan perasaan dan pikiran si pelajar sendiri. Belajar atas inisiatif sendiri juga mengajar siswa untuk mandiri dan percaya diri. Ketika siswa belajar atas inisiatifnya, mereka mempunyai kesempatan untuk membuat pertimbangan, pemilihan, dan penilaian. Mereka lebih tergantung pada diri mereka sendiri dan kurang tergantung pada penilaian orang lain.

5. Belajar dan berubah (*learning and change*)

   Pengetahuan berada dalam keadaan yang terus berubah secara konstan. Belajar seperti waktu yang lalu tidak cukup lama untuk memungkinkan seseorang akan sukses dalam dunia modern. Apa yang dibutuhkan seseorang, menurut Rogers, adalah individu yang mampu belajar dalam lingkungan yang berubah.

Alasan peneliti menggunakan teori humanistik karena dijelaskan bahwa teori ini berusaha memahami perilaku belajar siswa dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Dalam teori ini siswa bebas memilih bagaimana cara mereka belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Begitu halnya dengan perilaku belajar siswa pengguna *gadget* bahwa siswa menggunakan *gadget* sudah menjadi kebiasaan yang menjadikan siswa lebih dapat mengembangkan kemampuan belajarnya. Kemudian menurut Rogers bahwa teori humanistik ini membebaskan siswa dalam belajar dan memberikan pengajaran yang lebih manusia. Jadi dalam perilaku belajar siswa

pengguna *gadget* guru telah memberikan kebebasan terhadap siswa dalam belajar contohnya dalam penggunaan *gadget* untuk mencari sumber belajar.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor seperti yang dikutip oleh Moleong bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau pelaku yang diamati.[29] Melalui pendekatan kualitatif ini, peneliti dapat memperoleh informasi lebih luas dan mendalam tentang perilaku belajar siswa pengguna *gadget* dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Padang.

Pemilihan penelitian kualitatif dalam penelitian ini karena dengan pendekatan ini bisa mengetahui, mempelajari, mengamati tindakan-tindakan siswa dan alasan siswa menggunakan *gadget* untuk pembelajaran. Dalam melakukan penelitian, peneliti lebih memperhatikan siswa yang menggunakan gadget dan berinteraksi dengan informan guna memperoleh data yang akurat. Peneliti juga mengikuti beberapa aktifitas infornan seperti masuk ke dalam kelas, ikut mendengarkan materi yang diberikan oleh guru bidang studi.

Tipe penelitian ini adalah Studi Kasus, adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengkaji gejala-gejala sosial dari suatu kasus dengan cara menganalisanya secara mendalam. Jenis studi kasus yang penulis pilih

[29]Lexy Moleong. Metodologi Pendidikan Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007

adalah studi kasus instrinsik. Alasan penggunaan studi kasus instrinsik dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan menyeluruh mengenai kasus tertentu khususnya tentang perilaku belajar siswa pengguna *gadget* dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Padang.

2. Lokasi Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan latar belakang di atas, maka penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Padang. Adapun yang menjadi alasan dilaksanakannya penelitian di SMA Negeri 3 Padang karena SMA Negeri 3 Padang merupakan salah satu SMA favorit di Kota Padang yang antusias siswa tinggi untuk masuk ke SMA tersebut. Siswa-siswi SMA Negeri 3 Padang dilengkapi oleh berbagai fasilitas yang menunjang bagi pendidikan mereka, karena terlihat dari kemampuan ekonomi orang tua yang tergolong menengah ke atas (*highclass*).

Selain itu berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMA Negeri 3 Padang peneliti melihat bahwa banyak siswa menggunakan *gadget* ketika proses pembelajaran sedang berlangsungSelain itu peneliti memilih lokasi ini karena interaksi peneliti dengan beberapa informan yang sudah berjalan lama, sehingga dengan adanya keadaan tersebut diharapkan memudahkan peneliti dalam mendapatkan data dan dapat menjawab seluruh tujuan dari penelitian.

3. Pemilihan Informan

Untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan permasalahan penelitian, maka teknik pemilihan informan yang digunakan adalah *Purposive Sampling* (sampel bertujuan) di mana sampel ditetapkan secara sengaja oleh peneliti. Purposive dapat diartikan sebagai maksud, tujuan, atau kegunaan. Untuk jumlah informan yang akan diambil pada dasarnya adalah berdasarkan azas kejenuhan data, artinya tidak ada pembatasan berapa jumlah informan yang akan diambil. Pengambilan infoman akan dihentikan jika dalam proses penelitian tidak ditemukan lagi variasi-variasi jawaban sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian.

Setelah dilakukan penelitian informan dalam penelitian ini adalah 25 orang siswa SMAN 3 Padang, 2 orang guru sosiologi SMAN 3 Padang, dan 1 orang waka kurikulum SMAN 3 Padang, 1 orang guru PPLK STKIP PGRI, jumlah informan akhirnya 29 orang setelah dilakukan pengumpulan data sampai mendapatkan jawaban dari permasalahan penelitian.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan yang kemudian dicatat seobjektif mungkin. Tujuannya adalah mendeskripsikan *setting* yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan

makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlibat dalam kejadian yang diamati tersebut. Adapun observasi yang peneliti lakukan adalah observasi partisipasi pasif. Dalam hal ini peneliti akan datang ke tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.[30]

Alasan peneliti menggunakan teknik observasi pasif karena individu pada umumnya akan menyembunyikan sikap aslinya jika tahu sedang di amati. Jadi pada observasi awal peneliti terlihat sebagai observer, namun pada observasi lanjutan peneliti hanya bertingkah laku biasa sambil mengamati perilaku belajar siswa pengguna *gadget* pada pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Padang.

Observasi awal yang peneliti lakukan adalah pada tanggal 8 Sepember 2015 pada sekitar pukul 10.00 WIB peneliti sampai di SMA Negeri 3 Padang. Ada beberapa tempat yang peneliti amati seperti kantin sekolah, taman sekolah dan kelas tempat siswa belajar. Pada observasi awal yang peneliti lakukan peneliti hanya mengamati dari aktivitas siswa pada jam keluar main, di dalam kelas dan terlihat oleh peneliti bahwa siswa menggunakan *gadget* dapat dikatakan marak di sekolah tersebut.

Pada tanggal 23 September 2015, peneliti meminta izin masuk kelas XI S1, XII S2 kepada guru sosiologi agar dapat mengamati siswa dalam kelas, dan peneliti mengamati siswa dengan duduk di belakang kelas melihat pola perilaku belajar siswa pengguna *gadget* pada saat pembelajaran berlangsung.

[30]Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Hal* 312.

b. Wawancara

Menurut Esterberg[31] wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan langsung mengadakan tanya jawab kepada objek yang diteliti atau kepada perantara yang mengetahui persoalan dari objek yang diteliti. Adapun maksud mengadakan wawancara, seperti ditegaskan Licoln dan Guba[32] antara lain untuk mengonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian tentang situasi sosial (*setting sosial*).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah berisikan pertanyaan pokok yang kemudian dikembangkan ketika wawancara berlangsung. Dengan demikian, diperoleh informasi yang detail dan dapat mengungkapkan data yang dibutuhkan. Dalam teknik wawancara ini peneliti menggunakan alat berupa catatan lapangan**.**

Melalui wawancara ini peneliti mengumpulkan data atau informasi langsung bertatap muka dengan informan. Pada saat wawancara peneliti menggunakan *handphone* sebagai alat perekam, setelah melakukan wawancara penulis menulis kembali hasil wawancara agar memudahkan peneliti dalam menganalisis data. Wawancara dengan informan dilakukan dengan cara mendatangi keberadaan informan di sekolah seperti di kelas,

[31]*Ibid* hal 317
[32]Lexy Moleong. Metodologi Pendidikan Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007, hal:132.

taman sekolah, kantin, dan halaman mesjid. Wawancara dilakukan dengan informan berlangsung beberapa kali tergantung kepada kedekatan dan keterbukaan informan menceritakanpenggunaan *gadget* pada pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Padang.

5. Validitas Data

Agar data yang diperoleh lebih valid, maka dalam penelitian ini digunakan triangulasi, yang terdiri dari dua teknik yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan memeriksa kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui orang-orang yang berbeda dan sumber yang berbeda. Data yang diperoleh dari satu informan, maka penullis membandingkan dengan data yang didapatkan dari informan atau sumber lainnya. Dalam hal ini data sejenis dikumpulkan dari sumber yang berbeda seperti dari kepala sekolah, wakil kesiswaan, guru-guru bidang studi, kemudian siswa di SMA Negeri 3 Padang dan lebih lanjut dilakukan pembuatan kesimpulan dari sumber yang berbeda tersebut.

Triangulasi metode adalah pengecekan kepercayaan penemuan hasil penelitian dengan beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan kepercayaan sumber data. Dalam hal ini untuk mendapatkan validitas maka dilakukan kombinasi data hasil observasi, wawancara dan data dokumentasi.

6. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman bahwa aktivitas dalam analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Adapun langkah-langkah penelitian dalam model interaktif ini, yaitu:

a. Reduksi Data

Reduksi data sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan data, pengabstrakan dan transformasi "kasar" yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Reduksi data terjadi secara terus menerus selama proses penelitian berlangsung. Setiap pengumpulan data, data dianalisis dengan rapi, terinci dan sistematis. Kemudian dibaca, dipelajari dan dipahami agar data-data yang telah didapat bisa dimengerti dengan baik.

Reduksi data dengan menerangkan data yang sudah terkumpul tentang perilaku belajar siswa pengguna gadget pada saat proses pembelajaran oleh guru bidang studi. Setelah itu, jawaban yang sama dari informan dikelompokkan sehingga tampak perbedaan-perbedaan informasi yang didapatkan di lapangan. Jika masih ada data yang belum lengkap maka kembali dilakukan wawancara dengan informan.

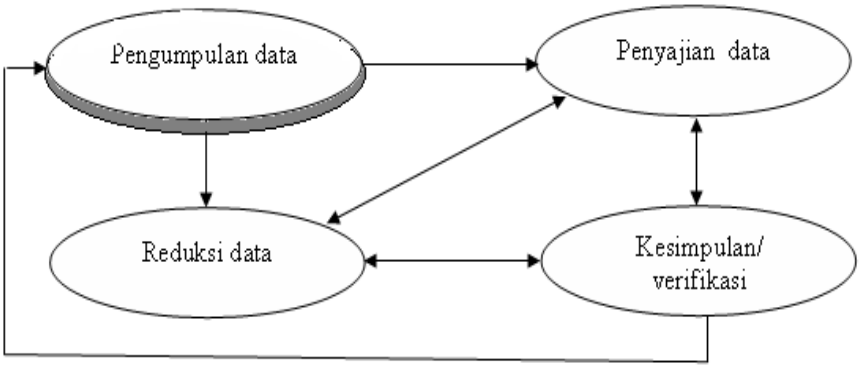
b. Display Data *(data display)*

Dalam penyajian data penelitian ini, peneliti berusaha untuk menyimpulkan kembali data-data yang telah disimpulkan pada tahap reduksi data sebelumnya, dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang ditampilkan melalui observasi dan wawancara dikelompokkan berdasarkan subjek penelitian untuk diambil kesimpulan. Data yang telah disimpulkan diperikasa kembali dan dibuat dalam bentuk laporan penelitian. Jadi dengan adanya penyajian data, peneliti dapat memahami bagaimana perilaku belajar siswa pengguna *gadget* pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

c. Penarikan Kesimpulan *(verifikasi)*

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan yang dilakukan setelah reduksi data dan penyajian data, sehingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan. Informasi yang diperoleh di lapangan melalui wawancara disusun dengan baik sesuai dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai perilaku belajar siswa pengguna *gadget* pada pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Padang.

Gambar 1. Skema model analisis data interaktif dari Milles dan Huberman



Sumber : Mathew, G Miles dan Michael, Huberman. 1992 : 20

BAB II

GAMBARAN UMUM SMA NEGERI 3 KOTA PADANG

A. Identitas dan Sejarah Ringkas Sekolah

Pada akhir tahun ajaran 1976 hanya ada 2 buah SMA Negeri di Kota Padang yang menampung siswa tamatan SMP dalam daerah Kota Padang. Jumlah tersebut sangat sedikit dibandingkan dengan jumlah tamatan SMP Negeri dan Swasta. Kemudian, setiap tahunnya timbul kecemasan, kegelisahan bagi orang tua siswa yang berminat untuk melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri. Pemerintah melalui Proyek Pelita Nasional tahun 1976/1977 membangun gedung SMA Negeri 3 Padang yang berlokasi di Gunung Pangilun dengan biaya Rp. 86.387.091 yang terakreditasi A, dengan Nomor Statistik Sekolah yaitu NISN: 300040.

Pada awal pembangunan gedung SMA Negeri 3 Padang pada tahun 1997 terdiri dari 15 ruang belajar, 2 ruang perpustakaan, 2 ruang kantor kepala sekolah dan wakil kepala sekolah, 3 laboratorium, 1 ruang workshop, 1 ruang majelis guru, 1 ruang bimbingan dan koseling, 2 ruang kantor, 1 gudang, 2 WC guru dan 2 WC siswa.

B. Visi dan Misi

1. Visi dan Misi SMA Negeri 3 Kota Padang
   a) Visi

      Bertaqwa, berprestasi, mandiri dan kompetitif serta berbudaya lingkungan.

b) Misi SMA Negeri 3 Padang

a. Melaksanakan nilai-nilai agama dan berprilaku akhlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari.
b. Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif sesuai dengan tuntutan kurikulum.
c. Melaksanakan program ekstrakurikuler sesuai minat dan bakat siswa untuk mencapai prestasi.
d. Melaksanakan manajemen berbasis sekolah yang partisipatif.
e. Menyiapkan lulusan yang menguasai Imtaq dan Iptek yang mampu bersaing di tengah masyarakat
f. Melaksanakan program adiwiyata.
g. Menciptakan sekolah berlingkungan hijau, bersih, rindang, asri yang membuat warga sekolah menjadi sehat, nyaman, betah di sekolah untuk PBM.

Strategi Pencapaian Misi SMA Negeri 3 Kota Padang

a. Melaksanakan shalat zuhur berjamaah di Mesjid Sekolah, memperingati hari besar Islam dan membuka, menutup kegiatan pembelajaran dengan do`a bersama.
b. Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan model pembelajaran menyenangkan.
c. Melaksanakan kegiatan ektrakurikuler sesuai minat dan bakat siswa.
d. Melaksanakan konsep manajemen ISO : 9001 : 2008.

e. Mengitegrasikan Imtaq dan Iptek dalam pembelajaran.
f. Mengintegrasikan pendidikan lingkungan hidup kepada setiap mata pelajaran.

2. Tujuan SMA Negeri 3 Padang

Tujuan sekolah sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Secara lebih rinci tujuan SMA Negeri 3 Padang adalah sebagai berikut :

a. Terlaksananya kegiatan ibadah 100% di sekolah serta pembinaan Imtaq yang terprogram dan berkesinambungan bagi seluruh warga sekolah
b. Tercapainya pengembangan kurikulum 100% yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter kebangsaan dan berwawasan lingkungan
c. Tercapainya proses belajar mengajar 100% secara efektif dan efisien berdasarkan semangat keunggulan lokal dan global yang berkarakter dan peduli lingkungan
d. Tercapainya rata-rata UN 8,00 untuk setiap mata pelajaran, memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi untuk masuk PTN yang ternama minimal 90%
e. Tercapainya pelaksanaan program ekstrakurikuler 90% sesuai dengan minat dan bakat peserta didik baik akademis maupun

non akademis sehingga menjuarai setiap lomba dan mampu sampai di tingkat nasional

f. Tercapainya 80% siswa memiliki kemampuan berbahasa Inggris dengan nilai TOEFL≥ 450

g. Terwujudnya SMA N 3 Padang sebagai sekolah Adiwiyata Mandiri tahun 2015

C. Sarana dan Prasarana

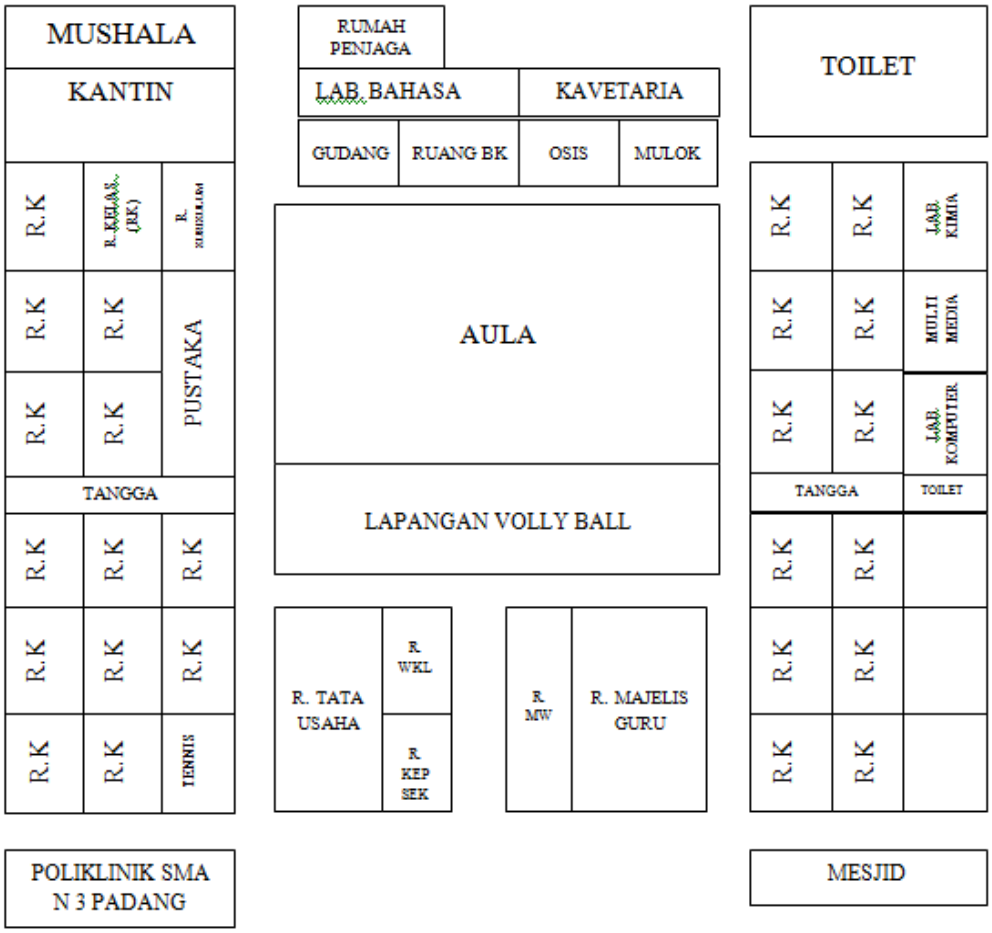
SMA Negeri 3 Padang merupakan salah satu sekolah yang menjalankan program Adiwiyata di Kota Padang. Oleh karena itu, keadaan lingkungan sekolah selalu dijaga keasrian, kerindangan dan kebersihannya. Adanya pelaksanaan program adiwiyata menjadikan sekolah ini sebagai sekolah yang nyaman, sejuk, dan bersih.

Dilihat dari segi pembangunan, SMAN 3 Padang mengalami peningkatan dalam membangun beberapa fasilitas sekolah dibandingkan dari awal berdirinya sekolah ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Jumlah ruang dan luas
di SMAN 3 Padang Tahun Ajaran 2014/2015

No	Ruang	Jumlah	Luas/m	Ket
1	Kepala sekolah	1	32	Permanen
2	Wakil kepala sekolah	5	32	Permanen
3	Guru mata pelajaran	1	160	Permanen
4	Guru BK/BP	1	144	Permanen
5	Tata usaha	1	144	Permanen
6	Kelas(ruang belajar)	27	1944	Permanen
7	Pratikum fisika	1	144	Permanen
8	Pratikum kimia	1	144	Permanen
9	Labor komputer	2	144	Permanen
10	Pratikum biologi	1	144	Permanen
11	Labor bahasa	1	144	Permanen
12	Ruang mulok	1	144	Permanen
13	Labor seni	1	190	Permanen
14	Perpustakaan	1	190	Permanen
15	Media belajar	1	16	Permanen
16	Data	1	56	Permanen
17	OSIS	1	54	Permanen
18	Koperasi	1	56	Permanen
19	UKS	1	144	Permanen
20	KOPSIS	1	50	Permanen
21	Kantin sekolah	2	400	Permanen
22	Ruang ibadah	2	400	Permanen
23	Ruang pertemuan	2	432	Permanen

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa terdapat sarana dan prasarana sekolah yang lengkap yang bersifat permanen dan dapat menunjang aktifitas belajar secara efektif. Berikut denah SMA Negeri 3 Padang :



D. Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Guru

Jumlah tenaga pengajar (guru): 88 orang, dengan perincian 80 orang Pegawai Negeri Sipil (PNS), dan 8 orang tenaga honorer. Sebagai rincian masing-masing guru terdiri dari 4 orang guru PAI, 4 orang guru KWN, 10 orang guru Bahasa Indonesia, 9 orang guru Bahasa Inggris, 9 orang guru Matematika, 7 orang guru Fisika, 5 orang guru Biologi, 7 orang guru Kimia, 6 orang guru Sejarah, 3 orang guru Geografi, 5 orang guru Ekonomi, 2 orang guru Sosiologi, 4 orang guru Seni, 4 orang guru

Penjaskes, 3 orang guru TIK, 3 orang Bahasa Jepang, dan 3 orang guru Mulok. Pada umumnya guru di SMAN 3 Padang telah menyelesaikan pendidikan sarjana (S1) berjumlah 79 orang, 4 orang menyelesaikan pendidikan magister (S2) dan D3 sebanyak 5 orang.

b. Keadaan Siswa

Jumlah siswa dari tahun pelajaran 2011/2012 sampai tahun pelajaran 2014/2015 mengalami penurunan, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3. Jumlah Siswa di SMA N 3 Padang
Tahun Ajaran 2011/2012- Tahun Ajaran 2014/2015

Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa			Jumlah Siswa	Jumlah Romb.belajar
	Kelas X	Kelas XI	Kelas XII		
2011/2012	279	305	343	927	27 Romb.Belajar
2012/2013	288	278	298	864	27 Romb.Belajar
2013/2014	288	292	287	867	27 Romb.Belajar
2014/2015	287	285	291	863	27 Romb.Belajar

Berdasarkan tabel di atas jumlah siswa SMAN 3 Padang tahun pelajaran 2014/2015 yaitu 863 lebih sedikit jika dibandingkan dengan tahun pelajaran 2011/2012 yaitu 927, ini karena sekolah tidak ingin terlalu banyak siswa yang nantinya tidak terkontrol dan menerima siswa yang benar-benar berprestasi dan layak untuk menduduki sekolah. Rincian jumlah siswa pada tahun pelajaran 2014/2015 terdiri dari kelas X yaitu 287 orang, kelas XI yaitu 285, dan kelas XII 291 orang.

NO	NAMA	MATA PELAJARAN	STATUS	PENDIDIKAN	KET

E. Tata Tertib Sekolah

Tata Tertib Siswa

a. Setiap siswa wajib mentaati tata tertib disiplin, peraturan dan pengumuman sekolah.
b. Setiap siswa wajib mengenakan pakaian seragam sekolah lengkap sesuai dengan ketentuan Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdikbud No. 052/Kep/D.82 tanggal 17 Maret 1982 dan No. 100/C/Kep/D/1991 tanggal 16 Pebruari 1991.
c. Memakai sepatu hitam polos dan memakai tali, Menyesuaikan hari Jum'at dan Sabtu).
d. Memakai kaos kaki putih polos setinggi minimal 10 cm di atas mata kaki. (Senin, Selasa dan Rabu), hitam (Kamis)
e. Siswa yang mengikuti kegiatan olah raga wajib mengenakan pakaian olah raga sebagaimana yang ditentukan oleh perguruan.
f. Setiap siswa tidak dibenarkan terlambat tiba di sekolah.
g. Setiap siswa tidak dibenarkan memakai perhiasan, berkuku panjang, memakai pewarna kuku, bertato, mewarnai rambut atau berambut panjang bagi siswa laki-laki.
h. Setiap siswa tidak dibenarkan membawa rokok atau merokok di mana saja berada.
i. Setiap siswa tidak dibenarkan berkelahi baik secara individu atau berkelompok.
j. Setiap siswa tidak dibenarkan melakukan segala permainan yang bersifat judi

k. Setiap siswa tidak dibenarkan membawa makanan atau minuman ke dalam kelas dan laboratorium.

l. Setiap siswa wajib melakukan 7-K dengan sungguh-sungguh.

m. setiap siswa wajib melaksanakan persatuan dan kesatuan serta persaudaraan dalam keluarga besar SMA Negeri 3 Padang khususnya dan warga negara umumnya.

n. Setiap siswa wajib menggunakan Bahasa Indonesia di komplek sekolah dan setiap hari Sabtu pembiasaan menggunakan Bahasa Inggris.

o. Setiap siswa tidak dibenarkan meninggalkan kelas pada saat Kegiatan Belajar Mengajar sedang berlangsung kecuali bagi yang sedang sakit secara tiba-tiba dan telah mendapat izin dari guru yang bertugas pada saat itu. Jika karena suatu keadaan sehingga siswa harus meninggalkan komplek sekolah maka harus mendapat izin dari guru Bimbingan Konseling.

p. Setiap siswa yang tidak mengikuti pelajaran karena sakit ataupun karena keperluan lainnya hendaklah memberitahukan kepada pihak sekolah dengan sepengetahuan orang tua.

q. Setiap siswa hanya dibenarkan meninggalkan ruang kelas se-izin guru yang mengajar dan meninggalkan sekolah se-izin guru piket

r. Setiap siswa tidak dibenarkan untuk absen secara massal (lebih dari 10 orang per kelas), bagi yang kedapatan melanggar ketentuan ini akan dijatuhi hukuman berupa skorsing.

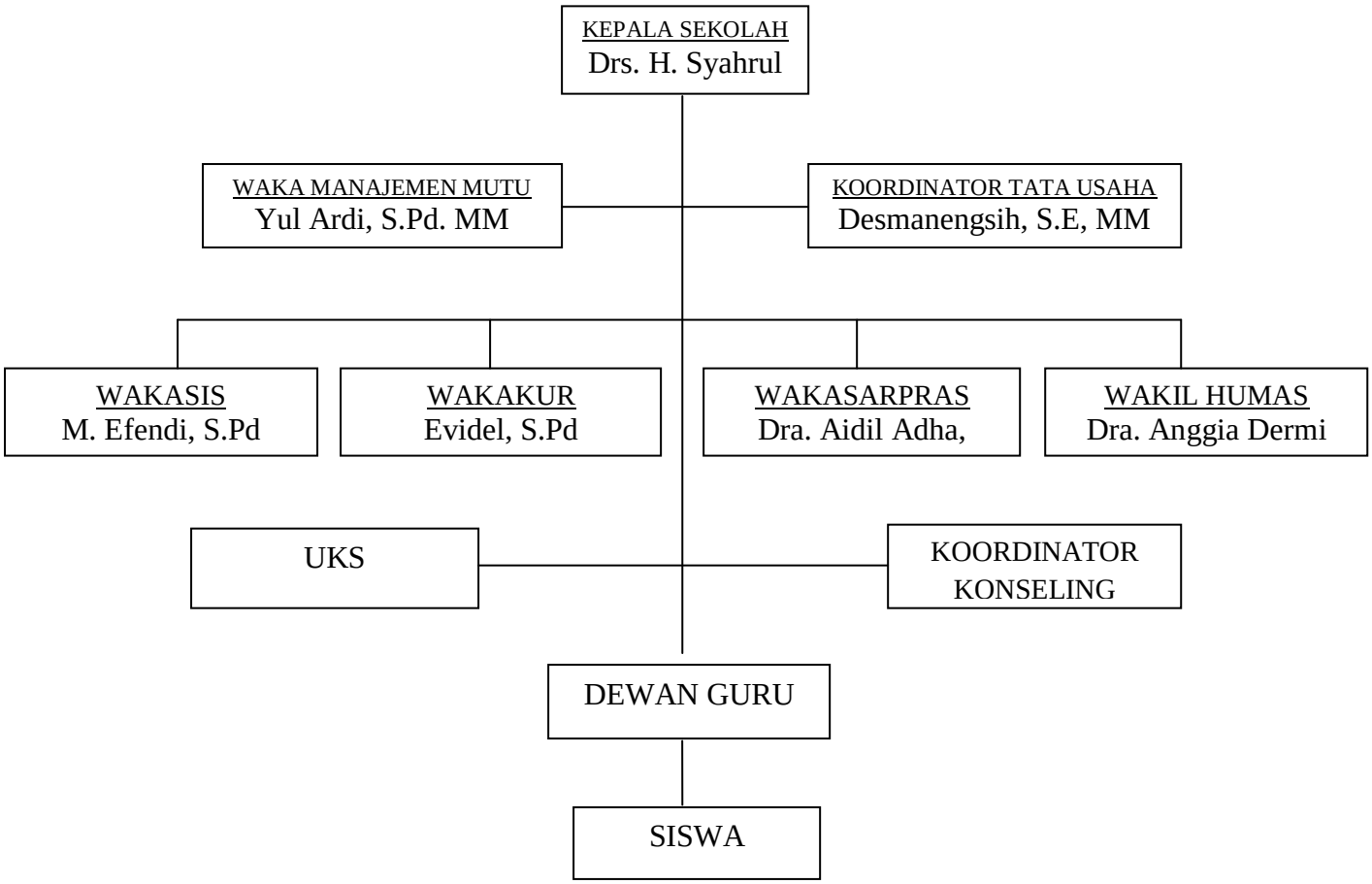
s. Setiap siswa tidak dibenarkan membawa segala sesuatu yang tidak berkaitan dengan pelajaran di sekolah.

t. Setiap siswa tidak dibenarkan untuk melakukan kecurangan pada saat mengikuti ujian.

F. Administrasi Sekolah

SMA N 3 Kota Padang memiliki kepala sekolah yaitu Drs. H. Syahrul, Koordinator Tata Usaha Desmanengsih, S.E, MM. SMA N 3 Kota Padang memeiliki 5 orang Wakil Kepala, Wakil Manajemen Mutu yaitu Yul Ardi, S.Pd. MM, Wakil Kurikulum yaitu Evidel, S.Pd, Wakil Kesiswaan yaitu M. Efendi, S.Pd, S.Pd. MM, Wakil Humas yaitu Dra. Anggia Dermi, M.Pd, dan Wakil Sarana Prasarana yaitu Dra. Aidil Adha, M.Si.

Gambar 2 : Struktur Organisasi SMA Negeri 3 Padang



Dalam proses administratif sekolah, terdapat tiga jenis tenaga kependidikan yaitu tenaga TU (administrasi) sebanyak 8 orang, tenaga laboran sebanyak 5 orang dan tenaga jaga dan kebersihan sebanyak 6 orang. Perlengkapan yang dimiliki SMA N 3 Padang dalam menjalankan administrasi sekolah yaitu :

Tabel 4. Jumlah Pelengkapan SMAN 3 Padang

No.	Jenis Perlengkapan	Jumlah Total	Kondisi Baik	Rusak Sedang	Rusak Berat
1.	Komputer PC Kantor	10 Unit	10		
2.	Printer	10 Unit	10		
3.	Scanner	6 Unit	6		
4.	Telepon	1 Unit	1		
5	Laptop/Notebook	7 Unit	7		
6	OHP	27 Unit	27		
7	Internet/Schoolnet	ADA	-		

Berdasarkan tabel diatas terdapat beberapa pelengkapan seperti komputer PC kantor 10 unit, printer 10 unit, scanner 6 unit, telepon 1 unit, laptop/notebook 7 unit, dan OHP 27 unit. Semua perlengkapan tersebut dalam kondisi baik dan SMAN 3 Padang memiliki jaringan internet/schoolnet yang memberikan manfaat kepada baik itu guru maupun siswa.

G. Gambaran penggunaan*Gadget* di SMAN 3 Padang

Pembelajaran di SMAN 3 Padang berlangsung 06.45-14.45 WIB. Kegiatan sebelum pembelajaran yang dilakukan oleh siswa terlihat di dalam kelas, di kantin sekolah, di depan kelas, dan di tempat ibadah. Di dalam kelas ketika sebelum pembelajaran baik itu sedang jam istirahat atau ketika pergantian jam pembelajaran, banyak aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh siswa seperti mengobrol dengan teman, bermain *gadget*, tidur di dalam kelas, dan makan di dalam kelas. Aktifitas tersebut salah satu faktor yang mengganggu ketika pembelajaran akan dimulai dan guru sudah masuk dalam kelas, guru kesulitan dalam mengkondisikan kelas karena

sebagian siswa masih terfokus pada aktifitas-aktifitas diluar jam pembelajaran.

Sesuai dengan peraturan sekolah di SMAN 3 Padang bahwasanya sekolah tersebut, memperbolehkan siswanya untuk membawa *handphone* ke sekolah dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam mencari sumber belajar dan materi-materi yang berhubungan dengan pelajaran. Berdasarkan kurikulum 2013 dimana siswa harus lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator dan siswa dituntut harus lebih agresif dalam pembelajaran.

Penggunaan *gadget* di SMA Negeri 3 Padang oleh siswa itu sendiri sangat membantu dalam pembelajaran. Dalam satu kelas siswa SMA Negeri 3 Padang sudah memakai *gadget* dalam bentuk *android* dan tidak jarang siswa tersebut memanfaatkannya dalam pembelajaran. Berikut rincian siswa yang memiliki *gadget* dan tidak memiliki *gadget*:

Berdasarkan tabel diatas hampir seluruh siswa SMA Negeri 3 Padang mempunyai *gadget* dan berdasarkan peraturan sekolah yang sesuai dengan kurikulum 2013 *gadget* menjadi sebuah kebutuhan yang sulit dihilangkan dari siswa. Disamping *gadget* menjadi salah satu alat yang menunjang kebutuhan belajar namun sering terjadi penyimpangan yang telah terpola dalam belajar.

BAB IV

PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan di lapangan, ditemukan bahwa perilaku belajar siswa pengguna gadget dapat dilihat dari waktu siswa menggunakan *gadget*, cara pengambilan materi menggunakan *gadget*, penyimpanan materi menggunakan *gadget*, dan sifat menggunakan *gadget*. *Pertama*menggunakan *gadget* ketika menemukan kendala sumber, peggunaan *gadget* ketika pembelajaran sosiologi digunakan pada saat di tengah pembelajaran sedang berlangsung, awalnya guru bidang studi menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari kemudian pada saat ditengah-tengah pelajaran mulai terlihat siswa menggunakan *gadget*.

Kedua memilih sumber yang relevan, siswa lebih suka mencari materi, membaca materi dibandingkan dengan mencatat materi karena bagi mereka materi sosiologi terlalu banyak untuk di catat dalam buku. Jadi ketika mereka mencari materi melalui internet, sebagai bahan ajar sosiologi tentunya materi yang di ambil tidak sembarangan, sumber yang digunakan harus jelas agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami materi.

*Ketiga*mencari materi secara mandiri, pada dasarnya perilaku belajar siswa pengguna *gadget* juga bisa dilihat dari bagaimana pola

bekerja, apakah lebih senang sendiri-sendiri atau berkelompok. Pengguna gadget dalam belajar oleh siswa SMAN 3 padang yaitu siswa lebih senang bekerja sendiri, karena lebih luwes dalam mencari materi di internet.

Keempat penggunaan materi bersifat sementara, cara pengambilan materi dan pemahaman materi setiap siswa berbeda-beda. Namun kebanyakan siswa SMAN 3 Padang lebih pada membaca materi yang di ambil, tidak mengarsipkan materi tersebut dalam sebuah tugas yag nantinya bisa hialng begitu saja.

Kelima menggunakan gadget sebagai hiburan membuka media sosial pada saat belajar, aktifitas *gadget* marak terjadi di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung, karena gadget bukan hanya sekedar untuk dijadikan sumber belajar oleh siswa melainkan sebagai pelampiasan hobi untuk berkomunikasi dengan dunia luar seperti dengan menggunakan media sosial contohnya *Blackberry Mesangger, Instagram, Path, Twitter, Facebook, Line.*

b. Saran

Dalam penggunaan gadget oleh siswa, disatu sisi dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap pengetahuan siswa, namun di sisi lain penggunaan gadget juga mengakibatkan siswa kurang fokus mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan guru tegas dalam mengendalikan siswa agar siswa belajar dengan baik.

Kepada peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti masalah penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah, peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengkaji tentang bagaimana dampak penggunaan *gadget* oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta

Tim Penyusun Bahan Ajar. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Pendidikan. UNP. Press.

Dimyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta

Esti, Sri, W.D. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Grasindo: Jakarta hal: 181-187

Elly M. Setiadi dan Usman Kolip. *Pengantar Sosiologi*. 2011. Jakarta: Kencana. Hal 101

Hamalik, Oemar.*Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.2004. Hal 194

Iskandar.2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Ciputat Mega Mall

Moleong, Lexy. J. 2005.*Metodologi Pendidikan Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Miles dan Huberman. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia. 1992.

Soewadji, Jusuf 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Syamsuddin, Mohd. 2002. *Teori Psikologi Pengajar*. Jakarta:Djambatan.

Sarwono, Sarlito. 2004. *Psikologi Remaja*. Raja Grafindo Persada:Jakarta

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

S. Nasution. 2015. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta

Vera Ginting. 2005. *Penguatan Membaca, Fasilitas Sekolah dan Keterampilan Dasar Membaca serta Minat Baca Murid*. Jakarta: Jurnal Pendidikan.

Internet

http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.com/2013/12/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anak.html (di akses tanggal 28 April 2015)

http://blackalpha5.blogspot.com/2014/03/karya-tulis-ilmiah-dampak-gadget-di.html(diakses tanggal 06 Mei 2015)

Skripsi

Defrizal, 2013. Perilaku Belajar Siswa Penembangtimah Inkonvensional di SMA Negeri 10 pangkalpinang. Tesis. Programasca Sarjana UNP.

Rendhy. 2011.*bimbingan belajar dan prilaku belajar siswa*.online. di akses tanggal 26/05/2015

Rike Emdes Rani, 00470/2008. Pola perilaku belajar mahasiswa yang bekerja. FIS UNP.

Nelvira Susanti, 2013. *Perilaku Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Tanjung Mutiara Kabupaten Agam*. Skripsi. Padang: FIS UNP

Wihda ayu masyitoh (2013). *Penggunaan Blackberry Sebagai Sarana Akses Informasi Di Kalangan Mahasiswa*. Jurnal