

**OPTIMALISASI GURU DALAM PENGGUNAAN *IPAD* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA
SISWA SMP IT AR-RAIHAN
BANDAR LAMPUNG**

Tesis

Oleh:

DINI NOVITA SARI (2023031009)



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2024**

**OPTIMALISASI GURU DALAM PENGGUNAAN *IPAD* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
DIGITAL PADA SISWA SMP IT AR-RAIHAN
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

DINI NOVITA SARI

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

OPTIMALISASI GURU DALAM PENGGUNAAN *iPad* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA SMP IT AR-RAIHAN BANDAR LAMPUNG

Oleh:

DINI NOVITA SARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran siswa SMP IT Ar-Raihan di Bandar Lampung untuk meningkatkan literasi digital, dan mengetahui optimalisasi guru dalam penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP IT Ar-Raihan di Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara dalam pengumpulan data penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru dan Peserta Didik SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung. Hasil Penelitian ini adalah penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran di SMP IT Ar Raihan dapat optimal melalui strategi guru dalam pembelajaran berbasis teknologi, *iPad* digunakan dalam kolaborasi guru dan siswa melalui LMS, dan adanya integrasi teknologi *iPad* dalam TPACK. Kemampuan literasi digital siswa yang mengalami peningkatan terbesar pada *digital skill* karena siswa terbiasa menggunakan *iPad* dalam pembelajaran. Optimalisasi guru dalam penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran dengan memaksimalkan dalam memilih, menyusun, dan mengkurasi konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Pemahaman mengenai optimalisasi guru yang didukung dengan latar belakang pendidikan dan usia muda menjadikan guru dapat memaksimalkan penggunaan *iPad* dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dan memberikan pengawasan maksimal dengan memanfaatkan *apple classroom* saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: Optimalisasi Guru, Penggunaan iPad, Literasi Digital

ABSTRACT

TEACHER OPTIMIZATION OF THE USE OF IPAD AS A SCIENCE LEARNING MEDIA TO IMPROVE DIGITAL LITERACY IN AR-RAIHAN IT MIDDLE SCHOOL STUDENTS IN BANDAR LAMPUNG

By:

DINI NOVITA SARI

This research aims to determine the use of iPads as a learning medium for Ar-Raihan IT Middle School students in Bandar Lampung to increase digital literacy, and to find out the role of teachers in optimizing the use of iPads as learning media for Ar-Raihan IT Middle School students in Bandar Lampung to increase digital literacy. This research is qualitative research using interview techniques in collecting research data. The subjects in this research were teachers and students at SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung. The results of this research are that the use of the iPad as a learning medium in SMP IT Ar can achieve optimal results through teacher strategies in technology-based learning, the iPad is used in collaboration between teachers and students through LMS, and there is integration of iPad technology in TPACK. Students' digital literacy abilities experienced the greatest increase in digital skills because students were accustomed to using iPads in learning. Optimizing teachers in using iPad as a learning medium by maximizing selecting, compiling and curating learning content that is in accordance with the curriculum and learning objectives. An understanding of teacher optimization supported by an educational background and young age allows teachers to maximize the use of iPads in improving students' digital literacy skills and providing maximum supervision by utilizing Apple Classroom during the learning process.

Keywords: *Teacher Optimization , iPad Usage, Digital Literacy*

Judul Tesis : **OPTIMALISASI GURU DALAM
PENGGUNAAN IPAD SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL
PADA SISWA SMP IT AR-RAIHAN BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Dini Novita Sari**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2023031009

Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Pujiati, M.Pd
NIP. 19770808 200604 2 001

Dr. Sugeng Widodo, M.Pd
NIP. 19750517 200501 1 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan IPS

Ketua Program Studi
Pascasarjana Pendidikan IPS

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd
NIP. 19741108 200501 1 003

Prof. Dr. Risma M.Sinaga., M. Hum
NIP. 19620411 198603 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Pujiati, M.Pd**

Sekretaris : **Dr. Sugeng Widodo, M.Pd**

Penguji Anggota : **Dr. Pargito, M.Pd**

Prof. Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

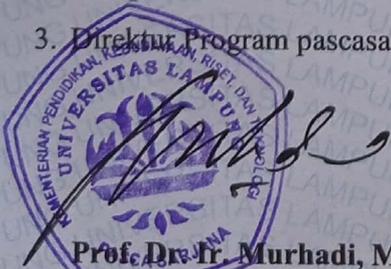
NIP. 19651230 199111 1 001

3. Direktur Program pascasarjana Universitas Lampung

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP. 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : **19 Maret 2024**



LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dini Novita Sari
NPM : 2023031009
Prodi : Magister Pendidikan IPS
Jurusan/Fakulta : Pendidikan IPS/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini, saya menyatakan sebenarnya bahwa :

1. Tesis dengan judul "Optimalisasi Guru dalam Penggunaan *iPad* Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Siswa SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan pengutipan atas karya tulis lain dengan cara tidak sesuai tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau disebut plagiatisme.
2. Hak atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran didalamnya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Bandar Lampung, 5 April 2024
Pembuat Pernyataan,



Dini Novita Sari
NPM 2023031009

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Tanjung Karang pada tanggal 31 Januari 1988, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, dari Bapak Supardi dan Ibu Harni (Almh).

Menjalani Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) Ibnu Rusyid pada tahun 1992-1993, Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Kelapa Tujuh pada tahun 1993-1999, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kotabumi pada tahun 1999-2002, Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Kotabumi pada tahun 2002-2005, dan S1 Pendidikan Ekonomi di Universitas Lampung pada tahun 2005-2009.

Tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung. Penulis bekerja di SMP dan SMA IT AR RAIHAN Bandar Lampung sejak 2011 sampai sekarang, sebagai guru mata pelajaran IPS dan Seni Budaya.

MOTTO

**“Apapun yang menjadi takdirmu,
akan mencari jalannya menemukanmu.”**

(Ali Bin Abi Thalib)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, ku persembahkan karya ini sebagai tanda bakti dan cinta kasihku kepada:

- Suamiku Dede Darmawan Saputra, S.IP tersayang yang senantiasa mendukung, memotivasi, dan mendoakan keberhasilanku.
- Anak-anakku tercinta Hideska Alhanan Shankara dan Arshaka Edgard Syailendra yang senantiasa menjadi penyemangatku, dan menjadi obat lelah dan sedih ku.
- Bapakku Serka (purn) Supardi dan Ibuku Harni (almh) yang telah membesarkan, mendidik, dan selalu mendoakan, mencurahkan kasih sayangnya, serta selalu ada dikalaku sedih dan senang dengan pengorbanan yang tulus ikhlas demi kebahagiaan dan keberhasilanku.
- Mamas ku Hendri Handiko dan Mbak Indah, Adik ku Adep Stiawan, dan Vita yang selalu memberikan semangat dan mendoakan keberhasilanku.
- Bapak mertuaku Momon Saputra (Alm) dan Ibu mertuaku Muisah, kakak iparku, adik-adik ipar ku serta seluruh saudara-saudaraku tersayang.
- Teman seperjuangan Magister Pendidikan IPS dan sahabatku yang selalu mendukung, mendoakanku untuk selalu menjadi yang terbaik dalam menjalani kehidupan.
- Bapak dan Ibu Dosen Magister Pendidikan IPS yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat.
- Abi dan Umi keluarga besar Arraihan Islamic School yang selalu memotivasi dan mendoakan kelancaran dalam menyelesaikan perkuliahan saya.
- Almamaterku tersayang, Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, karena atas rahmat dan hidayah-Nya tesis ini dapat diselesaikan. Tesis dengan judul “Optimalisasi Penggunaan *iPad* sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam penulisan tesis ini, mulai dari proses perkuliahan, mempersiapkan dan proses penyusunan tesis, penulis banyak mendapat doa, bantuan pengarahan, motivasi dari orang tua, sahabat, rekan kerja, pembimbing, penguji, dan pembahas. Semuanya sangat berarti dalam proses penyelesaian tesis ini, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., ASEAN Eng selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidangn Keuangan, Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Bapak Hermi Yanzi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
7. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

8. Ibu Prof. Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembahas II.
9. Bapak Dr. Pargito, M.Pd., selaku Dosen Pembahas I atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian tesis ini;
10. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian tesis ini;
11. Ibu Dr. Pujiati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik dalam proses penyelesaian tesis ini;
12. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Dosen yang pernah menjadi Pembimbing I pada Seminar Proposal Tesis saya. Terima kasih untuk masukan dan saran- sarannya dalam proses penyelesaian tesis ini;
13. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
14. Bapak dan Ibu Staf Administrasi Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
15. Abi Dr. Gunadi Rusyidi, M.Kom dan Umi Mariani Fourina Moeis. G, S.E (Almh), selaku pemilik yayasan Arraihan Lampung Cerdas yang telah memberikan kesempatan dan pembiayaan dalam pelaksanaan studi pascasarjana di Universitas Lampung;
16. Umi Citra Puspita Andrian, S.E., M.M dan Abi Zaiyad Namiri, M.Pd.I sebagai perwakilan Yayasan, terimakasih atas motivasi dan doa yang selalu diberikan.
17. Abi Ahmad Qory Mubarak, M.Pd, sebagai Kepala SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung yang telah memberikan banyak saran dan semangat kepada saya.
18. Abi, Umi, Mister dan Miss keluarga besar Ar Raihan, yang selalu direpotkan untuk menggantikan jam mengajar dikelas saat saya bimbingan dikampus, dan tentunya selalu menyemangati saya dalam penyelesaian tesis ini.

19. Peserta didik SMP IT AR RAIHAN Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023 yang telah berpartisipasi dalam penulisan tesis ini;
20. Bapak dan Mamak di rumah, terimakasih atas doa dan semangat nya yang selalu mengiringi.
21. Suami dan anak-anak ku tersayang, terimakasih atas doa, semangat dan pengertian nya.
22. Ayah Nyoman, Abah Nuryamin, Ibu Budi, Dian, Novy, Tri, Adi, dan Duroh selaku mahasiswa MPIPS angkatan 2020 yang telah membantu dan menyemangati saya dalam penyelesaian tesis ini.
23. Novi, Arna, Umi Hera, Viki, Mb Dila, Juli, selaku sahabat terbaik yang telah mendukung, menyemangati dan menjadi ruang keluh kesah dalam penyelesaian tesis ini;
24. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas semua dukungan dan bantuannya dalam penyelesaian tesis ini.

Saran dan kritik sangat diharapkan untuk memperbaiki kekurangan tesis ini, semoga pihak yang telah membantu penulisan tesis ini dapat memperoleh berkah kesehatan, kebahagiaan, dan kekuatan. Semoga karya ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, 5 April 2024
Penulis

Dini Novita Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
MENYETUJUI.....	iv
MENGESAHKAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Fokus Penelitian.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Teori Belajar Konstruktivisme.....	16
Optimalisasi Guru dalam Pembelajaran	18
2.2 Media Pembelajaran.....	22
2.2.1. Jenis-jenis Media Pembelajaran	23
2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran.....	24
2.3 Penggunaan Gadget	26
2.3.1 Jenis-Jenis Gadget.....	27
2.3.2 Fungsi Gadget	29
2.3.3 Faktor Gadget.....	30
2.3.4 Dampak Penggunaan Gadget	31

2.3.5 Indikator Penggunaan <i>IPad</i>	34
2.4 Literasi Digital	35
2.4.1 Kompetensi Inti Literasi Digital.....	39
2.4.2 Indeks Literasi Digital.....	42
2.5 Penelitian yang Relevan.....	43
2.6 Kerangka Berpikir.....	49
III. METODE PENELITIAN	52
3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian	52
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	53
3.4 Key Infroman	54
3.5 Alat Pengumpulan Data	56
3.5.1. Wawancara.....	56
3.5.2. Dokumentasi	57
3.5.3. Observasi.....	58
3.5.4. Tahap Penelitian Optimalisasi Penggunaan <i>IPad</i> Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa untuk Meningkatkan Literasi Digital	59
3.6 Uji Keabsahan Data	61
3.7 Teknik Analisis Data.....	63
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1. Gambaran Umum SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.....	67
4.1.1. Sejarah Singkat SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.....	67
4.1.2. Visi, Misi dan Tujuan SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.....	68
4.1.3. Keadaan Guru SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.....	69
4.1.4. Keadaan Peserta Didik SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung	70
4.1.5. Sarana dan Prasarana SMP IT Ar-Raihan	71
4.2. Hasil Penelitian	72
4.2.1. Optimalisasi Penggunaan <i>iPad</i> Sebagai Media Pembelajaran IPS di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung untuk Meningkatkan Literasi Digital.....	72
4.2.2. Optimalisasi Guru dalam Penggunaan <i>IPad</i> Sebagai Media Pembelajaran Siswa di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung untuk Meningkatkan Literasi Digital	93
4.3. Pembahasan.....	120

4.3.1	Optimalisasi Penggunaan <i>iPad</i> sebagai Media Pembelajaran di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung.....	121
4.3.2	Optimalisasi Guru dalam Penggunaan <i>iPad</i> Sebagai Media Pembelajaran Siswa di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung untuk Meningkatkan Literasi Digital	134
4.4.	Keterbatasan Penelitian.....	141
V.	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	143
5.1.	Simpulan	143
5.2.	Implikasi	145
5.3.	Saran	146
	DAFTAR PUSAKA.....	147
	LAMPIRAN.....	154

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Interval Kelas	6
3. 1 Daftar Informan.....	53
4.1 Keadaan Guru SMP IT Ar-Raihan Bandar lampung	68
4.2 Keadaan Peserta Didik SMP IT Ar-Raihan Bandar lampung.....	68
4.3 Sarana dan Prasarana SMP IT Ar-Raihan Bandar lampung	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1.	Indeks Literasi Digital	40
2.	Kerangka Berpikir Penelitian	49
3.	Analisis data oleh Creswell (2015)	63
4.	Peserta Didik Memanfaatkan <i>IPad</i> Sebagai Sarana Mencari Informasi dan Materi Tambahan.....	72
5.	Siswa Menggunakan <i>IPad</i> Untuk Membuat PPT	76
6.	Aplikasi dalam <i>IPad</i> Digunakan untuk Mengevaluasi Peserta Didik	79
7.	Gambar Siswa Menggunakan <i>iPad</i> Untuk Membuat PPT.....	81
8.	Guru Menjawab Pertanyaan Siswa Mengenai Materi Tambahan Yang Ditugaskan.....	92
9.	Pengawasan dan Evaluasi Guru Melalui Apple Classroom (Jamschool).	113
10.	Penilaian guru melalui aplikasi di <i>IPad</i>	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara.....	176
2. Lembar Observasi.....	182
3. Pedoman Dokumentasi.....	187
4. Dokumentasi Penelitian.....	189
5. Dokumentasi Wawancara dengan Siswa.....	192
6. Dokumentasi Wawancara dengan Guru.....	193
7. Dokumentasi Wawancara dengan Kepala Sekolah.....	197
8. Pengisian Lembar Observasi.....	198
9. Kuesioner 4 Pilar.....	204
10. Kategorisasi Literasi Digital.....	210
11. Matriks Wawancara.....	211
12. Pilar Literasi Digital.....	231

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam dunia pendidikan salah satunya dipengaruhi oleh perkembangan IPTEK khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, yang telah berdampak pada beberapa sektor dan berkontribusi terhadap perluasan globalisasi yang semakin pesat. Transfer informasi dan teknologi transnasional dapat difasilitasi dengan penghapusan batas negara. Jaringan internet telah memudahkan penyebaran informasi ke seluruh penjuru dunia. (Nurfirdaus & Risnawati, 2019).

Tuntutan dalam Revolusi Industri, pendidikan berbasis teknologi tidak dapat dinegosiasikan atau diperbaiki. Pendekatan pembelajaran abad ke-21 kami didasarkan pada gagasan bahwa siswa harus mampu bersaing dan beradaptasi di tempat kerja, yang memerlukan keterampilan dasar seperti kreativitas, berpikir kritis, kerja tim, dan komunikasi yang juga dikenal sebagai "4C".Risdianto (2019) mengatakan bahwa sistem pendidikan harus siap membekali anak-anak dengan Keterampilan Abad 21 ketika mereka memasuki masa disruptif seperti yang kita alami sekarang. Selain itu, kemampuan literasi digital yaitu, kapasitas untuk menemukan, mengatur, dan mengkomunikasikan informasi serta kemahiran dalam menggunakan teknologi dan informasi, juga sangat dihargai. Penting untuk

merencanakan ke depan dan memasukkan pembelajaran ke dalam kurikulum untuk membekali siswa dengan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk memasuki era industri 4.0. Hal ini menimbulkan permasalahan bagi para pendidik dan dosen (Iswatiningsih et al., 2021).

Melaksanakan literasi digital dibutuhkan tanggung jawab diberbagai pihak mulai dari pendidikan, pegiat literasi, dan pemerintah, hingga masyarakat. Literasi digital perlu ditanamkan sejak dini. Contohnya dalam rumah tangga orang tua harus memberikan contoh dan melihatkan anak dalam pengambilan keputsa. Contohnya di rumah tangga, misalnya, orang tua perlu memberikan contoh dan melibatkan anak dalam pengambilan keputusan mengenai konsumsi media digital. Harus ada pergeseran di sekolah-sekolah yang menawarkan pengajaran berbasis digital (Munir, 2017). Hal tersebut juga sesuai dengan gagasan pembelajaran IPS yang menekankan pada mempelajari kehidupan manusia. Karena keberadaan manusia bersifat dinamis dan aktif terus-menerus, maka diperlukan regenerasi dalam setiap tahapan proses pembelajarannya. Oleh karena itu, akses sederhana terhadap pengetahuan dan informasi diperlukan agar pengajaran IPS menjadi efektif (Ginangjar, 2019). Kaitannya dengan pembelajaran IPS, literasi digital menjadi salah satu pendukung untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik terhadap isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat secara *real-time* (Munir, 2017).

Penggunaan media pembelajaran berupa teknologi dalam hal ini sangatlah penting sebagai penunjang proses pembelajaran, mengacu pada UU nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar

yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan negara. Dalam penunjang sistem pendidikan sosial (SisDikNas) tersebut dibutuhkan alat atau media pembelajaran, media tersebut bisa berupa teknologi. Teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan bisa berupa laptop, proyektor, dan gadget (Kurniawan et.al, 2019). Secara umum manfaat *gadget* dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya gadget penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa. *Gadget* juga memiliki manfaat yaitu proses belajar mengajar yang akan berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas (Azizah & Humaisi, 2021).

Peran guru yang bertugas mendidik peserta didik sesuai dengan perkembangan zaman, tujuan nasional, dan tujuan sekolah. Di era teknologi modern, pendidik menggunakan perangkat dengan koneksi internet untuk memudahkan pembelajaran. Saat ini gadget tidak hanya dipakai sebagai teknologi komunikasi saja akan tetapi dapat menjadi sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan. Di era abad 21 ini, gadget menjadi sebuah tantangan baru bagi guru dalam kemajuan teknologi informasi yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas, karena mengingat guru saat ini bukanlah satu-satunya sumber informasi pada aktivitas pembelajaran. Salah satu bentuk gadget tersebut yang dapat dijadikan

sebagai media pembelajaran adalah *iPad*. Penggunaan *iPad* ini tentunya sangat membantu dalam proses pembelajaran, dengan harapan pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan dengan maksimal oleh guru maupun peserta didik dalam mendapatkan informasi dan kreatif dalam mengolah materi pembelajaran.

Guru yang mempunyai peran paling besar dalam bidang pendidikan perlu meresponnya dengan cepat (Sulaeman, 2022), Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa perubahan seringkali mempunyai aspek positif dan negatif. Instruktur perlu membimbing dan memastikan bahwa siswanya bisa memperoleh banyak informasi yang dibutuhkannya, selanjutnya Kemahiran dalam literasi digital merupakan kebutuhan penting yang tidak dapat diabaikan sebagai salah satu gerakan literasi sekolah yang digulirkan, menghadirkan penggunaan *iPad* di sekolah merupakan langkah solutif untuk mengatasi masalah kesulitan siswa dalam mengakses sumber belajar yang mana masalah tersebut dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari (Rosanti et al., 2022).

Penggunaan *iPad* dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa di kelas, ketika individu menggunakan *iPad* tersebut tidak sesuai dengan waktu dan tempat yang semestinya. Ketika *iPad* dipergunakan di dalam kelas saat pembelajaran siswa akan terganggu pada saat proses belajar sedang berlangsung, dan biasanya mereka mengabaikan apa yang dikatakan gurunya (Khodijah & Nurizzati, 2018). Penggunaan *iPad* ataupun gadget yang tidak terkontrol dan tidak sesuai kegunaannya dapat berpengaruh terhadap konsentrasi anak selama jam pelajaran berlangsung di sekolah. Menurut Iswanti et.al., (2020) bahwa nilai anak-anak

mungkin menurun akibat perangkat yang mengganggu fungsi otak atau menyebabkan melemahnya otak, dan bahwa mereka cenderung tidak berinteraksi dengan teman sekelas karena terlalu asyik menggunakan perangkat atau biasa disebut dengan gadget.

Observasi atau pengamatan awal dilakukan oleh peneliti di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung, dimana dalam 3 tahun terakhir telah memakai *iPad* sebagai media pembelajaran disekolah, *iPad* digunakan oleh guru maupun peserta didik. Menurut temuan wawancara awal studi dengan salah satu manajemen SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung pada tanggal 31 Agustus 2022 mengungkapkan bahwa sebelum penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran, di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung sudah memakai Laptop sebagai media pembelajarannya dari tahun pembelajaran 2007 sampai dengan tahun pembelajaran 2018/2019. Penggunaan perangkat Laptop dianggap kurang efektif dan kurang fleksibel pada saat proses kegiatan pembelajaran. Sehingga, yayasan memutuskan untuk mengevaluasi penggunaan Laptop agar diganti dengan perangkat yang lebih efektif, fleksibel dan simpel yaitu dengan penggunaan gadget salah satunya yaitu *iPad*, disamping itu SMP IT Ar-Raihan tetap menggunakan buku cetak dan buku elektronik sebagai bahan pendukung. Tujuan SMP IT Ar-Raihan memilih *iPad* sebagai media pembelajaran di sekolah adalah untuk mengadaptasi penggunaan teknologi dalam media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan paradigma bahwa teknologi gadget dapat digunakan untuk media pembelajaran serta untuk mengurangi penggunaan kertas (*paperless*), sehingga guru diwajibkan untuk menyediakan sumber-sumber bacaan yang terkait dengan materi pembelajaran tertentu.

Berdasarkan penelitian pra survey yang dilakukan oleh peneliti melalui kuesioner, Temuan studi ini memperlihatkan bahwa nilai interval kelas yang dipisahkan menjadi tiga kategori sesuai dengan tingkat literasi digital rendah, sedang, dan tinggi. Hasil berikut bisa dilihat dengan memakai rumus interval kelas:

$$\begin{aligned} \text{Interval Kelas} &= \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah} + 1}{\text{Jumlah kelas}} \\ &= \frac{60 - 12 + 1}{3} = 16 \end{aligned}$$

Nilai interval kelas pada kelompok tingkat literasi digital rendah adalah 12-28. Nilai interval kelas kategori tingkat literasi sedang adalah 28-44. Nilai interval kelas pada kategori tingkat literasi digital tinggi lebih besar dari 44. Hal ini terlihat dari tabel berikut:

Tabel 1.1 Tingkat Literasi Digital Siswa SMP IT Ar Raihan

Interval kelas	Kategori	Jumlah	Persentase (%)
12-28	Rendah	24	72,22%
28-44	Sedang	7	19,44%
>44	Tinggi	5	13,89%

Sumber: data diolah (2023)

Temuan kuesioner memperlihatkan bahwa terdapat 24 narasumber yang mempunyai literasi digital yang rendah dengan persentase senilai 72,22%. Adapun kategori sedang sebesar 7 responden atau sebesar 19,44%. Hasil yang didapatkan mayoritas responden tidak atau belum memiliki kemampuan untuk dikatakan mampu dalam literasi digital yang sesuai dengan temuan wawancara dengan pengajar bahwa siswa belum mampu mengelola informasi yang diberikan oleh guru sehingga masih terdapat siswa yang mempertanyakan kembali instruksi yang diberikan, ataupun kesadaran literasi digital yang dimiliki oleh siswa kurang sehingga memungkinkan terjadinya diinformasi.

Berdasarkan hasil pra survey pada saat proses pembelajaran di kelas terkait penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang fokus. Permasalahan yang muncul dimana guru kurang berperan dalam melakukan tugasnya terhadap penggunaan *iPad* oleh siswa-siswi SMP IT Ar-Raihan seperti kurangnya pengawasan siswa-siswi dalam mendownload aplikasi *game* dan sosial media lainnya, sehingga upaya yang dipakai oleh pengajar kurang maksimal.

Menurut temuan studi yang telah dilakukan kebijakan yang diterapkan SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung menggunakan *iPad* guna peserta didik juga gurunya tentunya memiliki tujuan tersendiri, salah satunya adalah selain meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik, penggunaan *iPad* juga dapat difungsikan sebagai salah satu bentuk SMP IT Ar-Raihan dalam memfasilitasi peserta didik dalam kemajuan teknologi yang berkembang saat ini dan tentunya *iPad* ini mendukung atas fasilitas yang diberikan oleh SMP IT Ar-Raihan. Seperti yang dikatakan oleh Umi Viki salah satu guru di SMP IT Ar-Raihan yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu sebagai berikut:

“kebijakan yang diterapkan SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung menggunakan *iPad* untuk peserta didik dan gurunya tentunya memiliki tujuan tersendiri, salah satunya adalah selain meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik, penggunaan *iPad* juga dapat difungsikan sebagai salah satu bentuk SMP IT Ar-Raihan dalam memfasilitasi peserta didik dalam kemajuan teknologi yang berkembang saat ini dan tentunya *iPad* ini mendukung atas fasilitas yang diberikan oleh SMP IT Ar-Raihan.”¹

Menurut Abi Angga dalam penerapannya terdapat beberapa beberapa gangguan seperti misalnya, anak-anak fokusnya teralihkan dengan adanya *iPad* ini karena ketika belajar atau mendengarkan penjelasan guru, sering ditemukan anak-anak

¹ Wawancara Umi Viki guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tanggal 07 maret 2023 pukul 15.19

sedang bermain gadgetnya atau *iPad*nya, sehingga tidak fokus pada gurunya atau pembelajaran di kelas. Walaupun sudah diterapkannya kebijakan dan penerapan aplikasi *jamschool* yang dapat membatasi penggunaan aplikasi-aplikasi lain yang tidak sesuai pada proses pembelajaran.²

Pernyataan diatas didukung oleh pernyataan yang disampaikan oleh umi Putri dimana praktik dalam penggunaan *iPad* masih terdapat beberapa siswa yang menggunakan gadget atau *iPad*nya, sehingga tidak fokus pada pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaannya belum optimal dan belum tepat guna, dikarenakan kesadaran siswa untuk memanfaatkan media yang ada belum cukup, karena masih terdapat siswa yang walaupun sudah diberikan tugas melalui *iPad*, siswa masih bertanya kepada guru, tidak membaca dengan baik perintah yang sudah tertulis, siswa masih suka menyalahgunakan *iPad* seperti bermain game menggunakan *iPad* sekolah, berfoto, dan lainnya. Sehingga perlu adanya peran serta dari guru supaya penggunaan *iPad* ini dapat dimaksimalkan oleh siswa.³ Seseorang dikatakan mampu secara literasi digital dilihat dari beberapa aspek yaitu mengakses, menyeleksi, memahami dan mendistribusikan. Dalam penelitian ini peneliti berupaya untuk menganalisis dan mendapatkan data penelitian sehingga dapat dilakukan tindak lanjut yang cepat dan tepat kepada pendidik yang belum memiliki kompetensi literasi digital dengan baik. Mengingat literasi digital sangat penting sekali untuk mendidik anak agar dapat memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan hingga masa mendatang.

² Wawancara Abi Angga guru mata pelajaran IPA pada tanggal 07 Maret 2023, pukul 10.04

³ Wawancara Umi Putri guru mata pelajaran IPS pada tanggal 07 Maret

Berdasarkan hal tersebut, melihat kondisi seperti saat ini masalah-masalah pendidikan terjadi karena semakin besar dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru sebagai pendidik dan orang tua diharapkan mampu mengawasi penggunaan *iPad* dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan untuk memberikan kontrol ataupun pengawasan yang lebih ketat pada anak didik yang menggunakan *iPad* dalam media pembelajaran terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Seperti guru dalam memberikan pelajaran diharapkan untuk berkeliling diantara siswa untuk mengawasi dan memastikan bahwa siswa membuka aplikasi yang digunakan untuk belajar tidak menggunakan aplikasi lain, sehingga pembelajaran lebih efektif. Apabila terdapat anak yang menggunakan aplikasi lain maka diharapkan guru dapat memberikan hukuman ataupun sanksi kepada anak agar jera.

Berdasarkan beberapa masalah yang terjadi akibat dari penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran di SMP IT Ar Raihan, maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian untuk mengupas lebih jauh tentang bagaimana penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital, dengan judul “Optimalisasi Guru dalam Penggunaan *iPad* Pada Siswa SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung Sebagai Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Literasi Digital”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi bahwa peran guru yang kurang maksimal sebagai pengawas, motivator dan peran lainnya dalam penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran dapat menyebabkan timbulnya berbagai dampak negatif dalam meningkatkan literasi digital di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun fokus penelitian dalam penelitian ini adalah membahas mengenai optimalisasi guru dalam penggunaan *iPad* pada siswa SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan literasi digital.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana optimalisasi penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran pada siswa di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung untuk meningkatkan literasi digital?
2. Bagaimana optimalisasi guru dalam penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital siswa di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah di atas, maka secara spesifik penelitian ini ditujukan untuk:

1. Untuk mengetahui optimalisasi penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran siswa SMP IT Ar-Raihan di Bandar Lampung untuk meningkatkan literasi digital.
2. Untuk mengetahui optimalisasi guru dalam penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital siswa di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Temuan studi ini diharapkan memiliki penerapan teoritis dan praktis..

1. Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini diyakini akan memperluas dan memberikan kontribusi pemahaman keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya ilmu IPS, sebagai sumber referensi yang bisa dipakai oleh peneliti lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai sarana untuk menumbuhkan mutu pendidikan sehubungan dengan pendidikan dengan pendidikan karakter anak di lingkungan sosial dan kebijakan yang diterapkan berkaitan dengan penggunaan teknologi dengan mengawasi setiap mahasiswa di sekolah

untuk memastikan terciptanya siswa yang cerdas dan tepat pada saat memakai perkembangan teknologi yang berupa gadget.

b. Bagi pendidik

Temuan penelitian ini diyakini akan membantu guru di masa depan untuk memantau penggunaan teknologi oleh siswa di kelas dengan lebih dekat dan menyeluruh.

c. Bagi peserta didik

Terdapat penelitian ini dan perkembangan teknologi, diharapkan siswa memiliki kesadaran dalam memakai teknologi ataupun gadget secara tepat dalam pembelajaran.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek studi ini yaitu Guru dan Peserta Didik SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.

2. Objek Penelitian

Objek studi ini yaitu optimalisasi guru dalam penggunaan *iPad* yang ditunjukkan oleh siswa-siswi SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.

3. Waktu Penelitian

Studi ini dilaksanakan pada waktu bulan Mei - Juli 2023

4. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian akan dilaksanakan pada SMP IT Ar-Raihan, Jalan Purnawirawan No. 114, Gunung Terang, Langkapura, Bandar Lampung.

5. Ruang Lingkup Keilmuan

Penelitian ini masuk ke dalam ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial. IPS mengajarkan ilmu-ilmu sosial yang merupakan integrasi dari berbagai bidang ilmu sosial yang dijadikan dalam satu materi pokok yang diajarkan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Penelitian dalam IPS ini diharapkan dapat membantu guru-guru IPS, wali kelas dan orang tua untuk bisa mengoptimalkan penggunaan gadget dan memberikan dukungan sosial kepada siswa agar dalam proses hasil belajar dan perilaku yang diterapkan di lingkungan sosial dapat lebih baik lagi.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari *social studies*. *Social Studies* merupakan ilmu terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi sipil. Dalam Program Sekolah, Studi Sosial menyediakan gambar studi sistemik yang terkoordinasi, berdasarkan disiplin ilmu seperti antropologi, archaeology, Ekonomi, Geografi, Sejarah, Hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu alami (Karim, 2015 : 3-4).

Terdapat lima hakikat dalam IPS (*social studies*), yaitu IPS sebagai transmisi Kewarganegaraan (*Social studies as citizenship transmission*), IPS Sebagai Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial (*social studies as social sciences*), IPS Sebagai Pendidikan Reflektif (*social studies as reflective inquiry*), IPS Sebagai kritik kehidupan sosial (*social studies as social criticism*), IPS

Sebagai pengembangan pribadi seseorang (*social studies as personal development of the individual*) (Karim, 2015 : 15-20).

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup hakikat IPS yaitu 1) Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai transmisi kewarganegaraan. Penelitian dikaitkan dengan transmisi kewarganegaraan, Pembelajaran IPS sebagai transmisi kewarganegaraan merupakan strategi pengajaran IPS yang berhubungan dengan penanaman tingkah laku, pengetahuan, pandangan, dan nilai yang harus dimiliki oleh peserta didik. Tingkah laku, pengetahuan, pandangan dan nilai yang akan diajarkan harus sesuai dengan kekayaan nilai-nilai budaya yang berkembang di lingkungan peserta didik dan guru yang mengajarkan IPS. Hal ini dimaksudkan agar nilai-nilai budaya yang ada.

Dalam masyarakat dapat ditransmisikan dari generasi ke generasi. Pembelajaran IPS sebagai transmisi kewarganegaraan merupakan proses pewarisan budaya dalam suatu masyarakat tertentu. Pewarisan budaya ini merupakan budaya yang memiliki nilai-nilai yang baik dan disepakati oleh masyarakat. Penanaman tingkah laku yang baik diharapkan dapat mencapai Tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yaitu membimbing remaja agar memiliki perilaku yang baik dalam keluarga maupun di masyarakat. 2) Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai media untuk mengembangkan pribadi individu. Pada penelitian ini mencoba untuk mengetahui peran dan fungsi keluarga dan lingkungan masyarakat serta sekolah.

Menurut uraian yang disebutkan, ruang lingkup IPS meliputi seluruh kegiatan mendasar manusia, meliputi agama, ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan humaniora, ekonomi, dan sebagainya. Akibatnya, materi yang dicakup oleh IPS melampaui ilmu-ilmu sosial dan humaniora. dapat meningkatkan pengajaran IPS.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri (Rangkuti, 2014:66). Konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasaan berfikir kepada siswa dan siswa diuntut untuk bagaimana mempraktikkan teori yang sudah di ketahuinya dalam kehidupannya (Suparlan, 2019:82). Yang terpenting dalam teori konstruktivisme adalah dalam proses pembelajaran, peserta didiklah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pengajar atau orang lain (Sumantri & Oktaria, 2014:51). Pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih menfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Bukan kepatuhan siswa dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru (Rangkuti, 2014:71).

Dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang mengedepankan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran untuk menemukan konsep berdasarkan pengalaman langsung dan bermakna. Siswa harus

aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari.

Terdapat asumsi-asumsi dari konstruktivisme antara lain: *pertama*, manusia merupakan siswa aktif yang mengembangkan pengetahuan bagi diri mereka sendiri. Di mana siswa diberikan keluasaan untuk mengembangkan ilmu yang sudah didapatkan tersebut, baik dengan melakukan latihan, melakukan eksperimen maupun berdiskusi sesama siswa. Dengan hal seperti itu maka ilmu-ilmunya tersebut akan berkembang dan bertambah (Suparlan, 2019:83).

Kedua. Guru sebaiknya tidak mengajar dalam artian menyampaikan pelajaran dengan cara tradisional kepada sejumlah siswa. Guru seharusnya membangun situasi-situasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dengan materi pelajaran melalui pengolahan materi-materi dan interaksi sosial. Maksudnya seorang pendidik atau guru dituntut untuk lebih aktif dan menarik dalam menjelaskan, selain itu juga guru harus bisa menggunakan media dalam proses pembelajaran. Jangan hanya menggunakan metode-metode yang sudah lama atau jaman dulu, seperti ceramah, mencatat sampai habis, akan tetapi guru harus mengajar dengan cara bagaimana supaya siswa harus di buat aktif dan masuk dalam pembelajaran tersebut (Suparlan, 2019:84).

Guru merupakan unsur penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru adalah seorang pendidik yang profesional, guru merupakan salah satu faktor utama bagi terciptanya generasi penerus bangsa. Guru adalah seseorang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39

Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi (Aswan, 2016).

2.2 Optimalisasi Guru dalam Pembelajaran

Guru adalah salah satu komponen terpenting dalam sistem pendidikan, tanpa interaksi guru dan siswa yang efektif sepanjang proses pembelajaran, komponen-komponen lainnya tidak akan terlalu berarti. Peran dan tanggung jawab pendidik dalam meningkatkan taraf pendidikan melibatkan serangkaian kegiatan antara pendidik dan peserta didik yang didasarkan pada hubungan timbal balik dan terjadi dalam lingkungan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik memainkan berbagai peran dalam proses ini (Harahap et al., 2022).

Peranan guru digambarkan sebagai komunikator, sahabat pemberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai, orang yang menguasai bahan yang diajarkan (Sudirman et al., 2014). Selain memberikan bimbingan dan pengajaran, tanggung jawab seorang guru adalah bertindak sebagai motivator dengan memberikan saran dan membangkitkan semangat belajar siswa. Khususnya tanggung jawab pengajar pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial mengajar dan mendidik dengan membimbing, menuntun, memberi teladan dan membantu mengantarkan anak didiknya ke arah kedewasaan. Supaya siswa menjadi makhluk sosial yang berakhlak mulia yang bisa bermanfaat

Peran guru dalam meningkatkan mutu pendidikan merupakan salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk memperbaiki dan memajukan sumber daya manusia. Lembaga pendidikan formal merupakan suatu lembaga pendidikan yang harus dikembangkan dan dibina secara terus menerus. Dalam hal ini sangat diperlukan peran guru dalam menanamkan keteladanan para siswa.

Guru harus berupaya secara optimal selama kegiatan pembelajaran. Djamarah, 2000 dalam Widayati, (2022:3-5) menjelaskan bahwa guru berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan cara sebagai berikut:

1. Korektor

Pengajar mengevaluasi dan melacak perilaku, sikap, dan aktivitas setiap siswa baik di dalam maupun di luar sekolah evaluator.

2. Inspirator

Guru memberi motivasi siswa untuk belajar dengan baik.

3. Informator

Guru memberikan informasi yang akurat dan berguna kepada siswa mengenai mata pelajaran yang telah diprogramkan serta update kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

4. Organisator

Merupakan tanggung jawab guru untuk mengawasi berbagai kegiatan akademik, baik ekstrakurikuler maupun intrakurikuler, untuk memaksimalkan efektivitas dan efisiensi siswa.

5. Motivator

Guru harus mampu memotivasi siswanya untuk belajar secara aktif dan dengan inspirasi yang terus-menerus.

6. Inisiator

Ide-ide inovasi dalam pengajaran dan pendidikan berasal dari guru.

7. Fasilitator

Guru perlu menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswanya belajar sebanyak mungkin.

8. Pembimbing

Guru membantu siswanya mengatasi hambatan dan mengatasi masalah belajar.

9. Demonstrator

Untuk menjamin siswa memperoleh pelajaran secara utuh, guru harus mampu mengilustrasikan apa yang diajarkan secara didaktis.

10. Pengelola kelas

Karena ruang kelas berfungsi sebagai area pertemuan bagi guru dan siswa, guru harus dapat mengontrol ruang secara efektif.

11. Mediator

Dalam proses membantu siswa belajar, guru dapat bertindak sebagai perantara dan pemasok media.

12. Supervisor

Untuk memastikan bahwa pembelajaran seefektif mungkin, guru harus mampu membantu, meningkatkan, dan mengevaluasi proses secara kritis.

13. Evaluator

Merupakan syarat bagi guru untuk mampu mengevaluasi baik proses pembelajaran maupun produk pembelajaran.

Berdasarkan beberapa cara partisipasi guru yang disampaikan diatas, perlu adanya strategi optimalisasi yang dilakukan oleh guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran yang akan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Setiani (2023:3) Strategi dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran secara digital tersebut antara lain:

a. Strategi pembelajaran berbasis teknologi

Memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru untuk menguasai teknologi serta memahami potensi dan kegunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran dikelas.

b. Akses yang memadai

Memiliki akses yang memadai terhadap peralatan dan infrastruktur yang diperlukan. Sekolah harus memastikan bahwa guru dan siswa memiliki akses terhadap perangkat komputasi, internet, dan platform pembelajaran digital yang relevan. Dengan akses yang tepat, media digital dapat memperlancar proses pembelajaran dengan lancar dan efektif.

c. Memasukkan media pembelajaran digital ke dalam kurikulum.

Dengan memasukkan media pembelajaran digital ke dalam kurikulum, siswa menjadi lebih terlibat dan tertarik dengan cerita pembelajaran.

d. Guru merencanakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran untuk memanfaatkan media digital secara efektif. Misalnya, membuat presentasi interaktif, tugas online, atau proyek kolaboratif menggunakan media digital.

Selain itu, penting untuk terus memantau perkembangan teknologi dan media pembelajaran digital. Dunia teknologi terus berkembang dengan pesat, dan terdapat inovasi baru yang dapat digunakan saat mengajar. Guru hendaknya terus memantau tren tersebut dan mencari cara baru untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran dikelas.

e. Evaluasi dan perbaikan berkelanjutan

Merupakan strategi yang penting, guru hendaknya mengevaluasi penggunaan media pembelajaran digital baik dari segi keefektifan maupun respon siswa. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, guru dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian agar penggunaan media pembelajaran digital lebih optimal dan efektif serta meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap pembelajaran.

Dengan menerapkan strategi-strategi tersebut diharapkan penggunaan media pembelajaran digital akan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran dikelas.

2.3 Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pendidikan merupakan aspek yang sangat penting. selain metode atau pendekatan yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik, hal ini menjadi penunjang terhadap penentuan pendekatan yang di desain pendidik untuk proses pembelajaran. Secara umum, media dipahami sebagai segala bentuk pengantar dalam menyampaikan suatu pesan dan gagasan kepada penerima. Hal ini seperti yang dijelaskan National Education Association (NEA) yang mengklaim

bahwa media adalah instrumen yang bisa dipakai guna memanipulasi, mendengar, melihat, membaca atau mendengarkan dalam kegiatan pembelajaran (Mukminan, 2019).

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi yang dilakukan antara pengajar, pelajar dan bahan ajar. Hal ini tidak bisa berjalan dengan efektif jika tidak terdapat bantuan sarana dalam penyampaian pesan dan bentuk-bentuk yang dapat menstimulusi untuk penggunaan media seperti hubungan atau interaksi manusia, gambar, realitas tulisan maupun suara (Sanaki, 2015). Dalam konteks pembelajaran, media dapat dikatakan sebagai alat yang bertujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Mengacu pada berbagai pengertian yang telah disebutkan sebelumnya, dapat dipahami bahwasanya media bergambar merupakan alat yang dipakai untuk menjadi perantara pembelajaran dalam penyampaian pesan yang lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan saran dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa secara visual karena memiliki foto/gambar yang dapat melambangkan suatu benda, kejadian dan rangkaian peristiwa.

2.2.1. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Adanya berbagai bentuk dari media pembelajaran Sinta, (2018) menjelaskan beberapa bentuk atau macam media yang dapat dipakai pada saat berlangsungnya belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Media grafis atau yang dipahami sebagai media dua dimensi karena secara bentuk memiliki ukuran berdasarkan Panjang dan lebar. Contoh atau bentuk media grafis antara lain diagram grafik, atau bagan, kartun, poster, gambar, komik, foto, dan lain sebagainya.
2. Model tiga dimensi, yaitu berupa model antara lain diorama, model padat, model fungsional, model susun, model penampang, dan maket.
3. Media proyeksi antara lain film, slide, film strip, dan OHP dengan transparansi.
4. Lingkungan, yaitu segala sesuatu yang di sekitar atau lingkungan kebun, siswa perilaku,, pasar, pedagang, hewan dan lain-lain.

Nasution, (1982) menjelaskan beberapa media pembelajaran atau alat dalam suatu pendidikan yaitu gramofon, fotografi, film (baik dalam bentuk radio, televisi, komputer, video, laboratorium bahasa dan lainnya). Secara prinsip, klasifikasi media pembelajaran bertujuan agar memudahkan pengguna media untuk mengelola dan memanfaatkan media pembelajaran sehingga memiliki dampak yang positif.

2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran

Media mempunyai tanggung jawab yang sangat penting pada saat berlangsungnya pembelajaran Menurut Sudjana, (2011) merinci manfaat media pembelajaran yang meliputi:

1. Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian siswa maka berdampak pada pertumbuhan motivasi belajar.

2. Materi pembelajaran menjadi lebih jelas membuat para peserta pendidik dapat memahami dan menguasai tujuan pembelajaran lebih baik
3. Metode dalam pembelajaran lebih variatif, tidak hanya mengandalkan komunikasi secara verbal. Hal ini dapat membuat siswa tidak merasakan kejenuhan dan guru tidak mudah lelah karena harus mengajar di banyak jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih aktif pada saat kegiatan belajar mengajar karena siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi dapat melakukan pengamatan, praktik, demonstrasi dan lain sebagainya.

Selain dari itu, media memiliki kebermanfaatan, (Ningsih, 2015) mengungkapkan terdapat beberapa manfaat dalam menggunakan media pembelajaran baik bagi pendidik maupun peserta didik, yaitu:

1. Bagi pendidik, yaitu:
 - a. Menyediakan arah atau pedoman yang jelas dalam mencapai tujuan pembelajaran.
 - b. Menjelaskan struktur atau alur pengajaran dengan baik.
 - c. Menyampaikan kerangka pengajaran secara sistematis dengan baik.
 - d. Memberikan kemudahan dalam mengendalikan materi pembelajaran.
 - e. Meningkatkan kualitas serta rasa percaya diri seorang pendidik dalam pembelajaran
2. Bagi Peserta didik, yaitu:
 - a. Menambah motivasi belajar siswa

- b. Menumbuhkan dan mendapatkan variasi dalam proses pembelajaran
- c. Mendapatkan sistematika materi belajar secara mudah untuk dipahami dalam proses pembelajaran
- d. Mendapatkan pokok atau inti informasi secara terstruktur yang mempermudah siswa untuk memahami.
- e. Memberikan stimulan belajar mengajar dalam berpikir dan analisis.
- f. Menghadirkan situasi dan kondisi pembelajaran yang tanpa tekanan
- g. Peserta didik dapat mengerti materi dengan sistematik terkait materi yang ditampilkan dengan media belajar.

Mengacu pada berbagai pendapat di atas, sehingga bisa diambil kesimpulan dalam pemakaian media belajar mengajar pada saat pendidikan membantu pendidik untuk memperjelas dan menyederhanakan pesan yang ingin disampaikan, hal ini berdampak pada kelancaran dan peningkatan dalam pembelajaran. Media yang sering digunakan dalam media pembelajaran dewasa ini adalah gadget.

2.4 Penggunaan Gadget

Secara umum, gadget adalah suatu benda teknis, seperti alat atau perangkat, yang memiliki tujuan tertentu dan sering dianggap sebagai sesuatu yang baru. Kata “gadget” juga mengacu pada suatu barang yang berukuran sangat kecil dan murah, memiliki unit yang berperforma tinggi, dan memiliki ciri khas (Firdaus & Marsudi, 2021).

Gadget adalah suatu alat atau perangkat yang dimaksudkan lebih maju dari teknologi yang dikembangkan sebelumnya, dengan tujuan dan fungsi tertentu.

Contoh gadget yaitu *iPad*, laptop, tablet atau smartphone (Wijanarko & Setiawati, 2016). Kecanduan gadget merupakan sikap ketergantungan kepada gadget yang berdampak negatif maka bisa mengganggu fungsi/aktivitas kehidupan sehari-hari. Widayani, (2020) Faktor “kebaruan” menjadi salah satu faktor yang membedakan gadget dengan peralatan elektronik lainnya. Hal ini berarti bahwa perangkat-perangkat baru dengan teknologi mutakhir terus bermunculan, membuat hidup lebih mudah dan praktis bagi masyarakat (Anggraeni, A., & Hendrizal, 2018).

Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa gadget merupakan media masa kini yang dipandang sebagai alat yang sangat penting yang dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, seperti halnya perangkat elektronik dan gadget lainnya, yang dapat digunakan baik secara positif maupun negatif.

2.3.1 Jenis-Jenis Gadget

Gadget mempunyai skala yang dapat dibidang cukup luas. Gadget adalah segala perangkat elektronik kecil yang mampu menghadirkan teknologi dan memiliki ciri khas. Ini adalah beberapa kategori perangkat yang umum. (Rosiyanti, 2018), yaitu:

1. *iPhone*, merupakan salah satu smartphone yang didesain dan dikeluarkan oleh organisasi apple juga iPhone ini mempunyai koneksi internet dan multimedia.
2. *iPad*, merupakan produk komputer tablet yang dapat dibawa kemana-mana dan praktis, dimana *iPad touch* dan iPhone memiliki desain serupa, namun perangkat ini lebih besar dan memiliki lebih banyak fitur, seperti fungsionalitas sistem operasi.

3. *Blackberry* adalah sebuah perangkat genggam nirkabel yang mempunyai kompetensi layanan surat elektronik (push email), Faksimile Internet, telepon seluler, internet, menjelajah SMS, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.
4. *Netbook* dan laptop alat teknologi utama yang sering digunakan untuk rapat, kerja, tugas, dan tugas kantor lainnya.
5. *Handphone* merupakan perangkat digunakan untuk bermain game, perangkat berukuran kecil yang sering digunakan masyarakat juga bisa dimanfaatkan untuk mengirim pesan SMS dan melakukan panggilan video.
6. Kamera digital juga termasuk dalam kamera digital ini adalah untuk merekam video. perangkat jenis ini. Tujuan dan dari menangkap gambar dan video.
7. Earphone atau Alat Bantu Dengar Penggunaan alat bantu dengar merupakan hal yang lumrah. Perangkat earbud semacam ini juga hadir dengan kedua gadget tersebut. atau Pengguna gadget dapat memanfaatkan kedua aplikasi untuk video dan musik. tuk mendengarkan musik dan video.

Gadget ada beberapa macamnya seperti penjelasan di atas. Dari kategori gadget tersebut terlihat bahwa masih terdapat kategori lain dalam kategori gadget tersebut, antara lain laptop, *iPad*, netbook, dan telepon. Kami menganggap diri kami sebagai pengguna gadget jika kami menggunakan salah satu teknologi yang disebutkan. Ketersediaan perangkat pada masa sekarang sangat membantu individu dalam

menjalankan tugasnya sehari-hari. Mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang gadget, termasuk jenis dan kegunaannya, akan memudahkan kita dalam mengenalnya. Tujuan dari gadget adalah untuk mempermudah proses dalam melakukan tugas-tugas tertentu. Namun kita harus menggunakan teknologi dengan bijak jika kita ingin teknologi tersebut tidak berdampak negatif pada kehidupan kita nantinya.

2.3.2 Fungsi Gadget

gadget juga bisa digunakan sebagai saluran komunikasi. Melihat jenis gadget adalah langkah awal untuk menentukan tujuannya. Karena sebenarnya ada beberapa macam perangkat dengan tujuan yang berbeda-beda. Berikut merupakan fungsi gawai menurut (Amalia & Setiaji 2017 : 837).

1. Memperlancar Komunikasi

Tujuan utama gadget, menurut pandangan pengguna, adalah untuk memfasilitasi komunikasi. Seseorang dapat menggunakan perangkat lain untuk berkomunikasi meskipun mereka tidak berada di lokasi yang sama hanya dengan berada di dekat satu perangkat.

2. Mengakses Informasi

Perangkat juga dapat digunakan untuk mengakses informasi. Informasi dapat diperoleh saat menggunakan perangkat seperti ponsel cerdas, jam tangan pintar, dan perangkat serupa lainnya.

3. Menambah Wawasan

Gadget memudahkan untuk mengakses informasi, sehingga memudahkan untuk menambah wawasan dan sedikit lebih maju dikarenakan informasi yang diinginkan atau diperlukan cepat didapatkan.

Apabila komunikasi yang dilakukan lancar, maka informasi yang mudah akan memudahkan menambah wawasan.

4. Hiburan

Selain digunakan untuk menambah wawasan, gadget juga dapat digunakan sebagai hiburan, yaitu untuk mengakses video dari berbagai aplikasi dan musik MP3 dan lainnya.

5. Gaya Hidup

Fungsi yang lainnya yaitu gadget dapat memperkuat kepercayaan diri seseorang. Semakin mewah dan mahal gadget yang dimiliki maka semakin terlihat pula gaya hidup seseorang (Dewi & Sumarni, 2020).

2.3.3 Faktor Gadget

Faktor yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan gadget menurut (Firdaus & Marsudi, 2021) adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal dapat berupa kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, dan kesempatan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan gadget.

2. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas penyebab yang mengarah pada penggunaan gadget sebagai sarana untuk membuat individu merasa nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan,

mengalami kejenuhan belajar, dan leisure boredom (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan gadget.

3. Faktor Sosial

Faktor penyebab kecanduan handphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain.

4. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang handphone dan berbagai fasilitasnya. Penggunaan gadget bagaimanapun juga, memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana siswa memaknai penggunaan gadget tersebut.

2.3.4 Dampak Penggunaan Gadget

Gadget mempunyai berbagai manfaat dan kelebihan serta dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Sedangkan bagi siswa yaitu siswa menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman. Siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman dibanding orang dewasa. Teknologi dalam berbagai bentuk dan jenisnya memiliki kekuatan tersendiri yang dapat mengubah perilaku individu, sikap, pendapat, ataupun keyakinan seseorang. Adapun dampak penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatifnya menurut Harfiyanto, (2015) sebagai berikut:

1. Dampak positif

- a. Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.
- b. Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan gadget yang canggih yang didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan.
- c. Mempermudah dalam mengetahui informasi-informasi mengenai mata pelajaran dan kegiatan yang diadakan sekolah.

2. Dampak negatif

- a. Lebih mementingkan bermain gadget dari *Pada* belajar.
- b. Berbagai aplikasi yang ada di dalam gadget membuat remaja bersikap acuh, dan mengabaikan lingkungan sekitar.
- c. Gadget juga menampilkan berbagai situs yang tidak layak diakses oleh remaja. Seperti video pornografi, video kekerasan dan lainnya.
- d. Remaja yang memiliki kecanduan gadget, memiliki kontrol diri yang rendah, sehingga mudah berkata kasar dan tidak sopan, serta mencemooh teman sebayanya.
- e. Gadget menyebabkan remaja malas beraktivitas dan bergerak.

Sedangkan menurut Anggraeni & Hendrizal, (2018) mengungkapkan dampak negatif dari penggunaan gadget adalah sebagai berikut:

1. Mengganggu Kesehatan

Gadget juga berdampak negatif, gadget sendiri sangat mengganggu kesehatan pada manusia karena efek radiasi dan teknologi yang sangat

berbahaya terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah, efek radiasi yang berlebihan akan menyebabkan penyakit kanker.

2. Dapat mengganggu perkembangan anak

Gadget memiliki banyak fitur-fitur yang sangat canggih seperti kamera yang bisa digunakan untuk mengambil gambar yang begitu bagus serta dilengkapi fitur-fitur kamera yang sangat menarik, video untuk merekam/mendokumentasikan sebuah peristiwa atau objek yang bergerak, game untuk hiburan, dan masih banyak fitur canggih lainnya. Fitur-fitur yang canggih itu dapat mengganggu proses pembelajaran anak-anak di sekolah. Contohnya pada saat jam pembelajaran, guru sedang menerangkan pelajaran di depan kelas, sementara seorang anak sedang bermain game menggunakan gadget di belakang atau menggunakan gadget untuk hal yang tidak baik.

3. Dapat mempengaruhi perilaku anak

Dalam penggunaan gadget memiliki fitur yang dapat memudahkan dan memberikan efektivitas kepada penggunanya. Kemudahan dalam mencari informasi mengenai proses pembelajaran, maka anak-anak akan memiliki pemikiran bahwa hidup itu seharusnya mudah yang pada akhirnya anak-anak akan memilih untuk menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Karena itu hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan cepat. Selain itu, penggunaan gadget dalam durasi yang panjang dan

dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial.

2.3.5 Indikator Penggunaan *iPad*

Penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran dapat diukur melalui berbagai indikator yang mencerminkan sejauh mana perangkat tersebut digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa indikator penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran beserta referensinya:

1. Aplikasi Pendidikan

Aplikasi yang penggunaannya sering digunakan untuk mengakses aplikasi pembelajaran menunjukkan penggunaan *iPad* sebagai alat pembelajaran (Puspitasari et al., 2020).

2. E-Book dan Materi Digital

Jika pengguna lebih sering membaca e-book atau materi pembelajaran digital menggunakan *iPad*, ini mencerminkan pemanfaatan perangkat untuk akses bahan pembelajaran (Schugar et al., 2017).

3. Interaktif Multimedia

Penggunaan konten multimedia pembelajaran jika pengguna menggunakan aplikasi atau konten multimedia interaktif untuk memahami konsep-konsep tertentu, ini menunjukkan penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran yang interaktif (Clark & Mayer, 2016).

4. Aplikasi Kolaboratif

Partisipasi dalam proyek kolaboratif: jika pengguna aktif dalam menggunakan aplikasi kolaboratif seperti google docs, notion, atau aplikasi

serupa untuk proyek kelompok atau tugas bersama, ini menunjukkan penggunaan *iPad* untuk kolaborasi (Dabbagh & Kitsantas, 2012).

5. Pemantauan Kemajuan dan Penilaian

Penggunaan aplikasi pemantauan kemajuan jika pengguna menggunakan aplikasi atau platform yang memungkinkan pemantauan kemajuan, evaluasi, atau penilaian diri, ini mencerminkan penggunaan *iPad* untuk pemantauan pembelajaran (Black & Wiliam, 2009).

6. Konten Edukatif Offline

Penggunaan materi edukatif offline, jika pengguna mengunduh dan menggunakan materi pembelajaran offline, seperti video pembelajaran atau sumber daya yang dapat diakses tanpa koneksi internet, ini mencerminkan fleksibilitas penggunaan *iPad* dalam pembelajaran (Traxler, 2010).

Penting untuk mempertimbangkan keberagaman sumber daya pembelajaran yang tersedia di lingkungan digital dan memastikan bahwa penggunaan *iPad* dalam konteks ini mendukung tujuan pembelajaran dan pengembangan kompetensi siswa. Referensi-referensi di atas dapat menjadi pedoman untuk mendukung efektivitas penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran.

2.5 Literasi Digital

Literasi Digital berdasarkan konsep yang dikembangkan oleh Glister, (2007) didefinisikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber dan disajikan dalam bentuk digital melalui peranti elektronik seperti komputer, handphone dan tablet. Literasi

digital juga dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, menilai mengatur dan mengevaluasi informasi yang didapat melalui bantuan teknologi digital. Dalam hal ini, menurut Martin (2003) literasi digital memberdayakan individu untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain, bekerja lebih efektif, dan peningkatan produktivitas jika disertai dengan keterampilan dan tingkat kemampuan yang sama.

Literasi digital disesuaikan dengan kapasitas peserta didik pada tingkat menengah pertama. Adapun tiga komponen dalam literasi digital yaitu:

- a. Kompetensi pemanfaatan teknologi.
- b. Memaknai dan menilai kredibilitas isi dan sumber literasi berbasis digital.
- c. Meneliti, mengonstruksi, dan mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan hasil literasi digital secara bertanggung jawab.

Dalam Materi Pendukung Literasi Digital yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) terdapat 3 lingkungan utama dalam pembentukan literasi digital, yakni lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Dalam kaitannya dengan penerapan literasi digital di sekolah, peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan pengetahuan dan menyelesaikan tugas peserta didik dalam menemukan informasi dari konten digital. Keberadaan guru dalam pembimbingan dan pengawasan penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran tentu menjadi faktor utama dalam pembentukan literasi digital peserta didik. Hal ini berkaitan dengan bagaimana peserta didik merasa memiliki “legalitas” dalam melakukan

literasi, sehingga muncul keberanian untuk merumuskan dan mengkritisi pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan literasi dengan perangkat digital.

Bawden, (2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer sudah berkembang pada dekade 1980-an, dimana komputer sudah semakin luas digunakan baik di lingkungan bisnis maupun masyarakat umum lainnya. Sedangkan, literasi informasi baru menyebar luas pada dekade 1990-an dimana informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. Dari seluruh pengertian yang dipaparkan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa literasi digital merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital dan mengoperasikan teknologi berbasis internet dalam mengakses informasi. Selain itu, literasi digital juga merupakan kemampuan seseorang dalam menyebarkan informasi dalam bentuk digital.

Dari seluruh pengertian yang dipaparkan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa literasi digital merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital dan mengoperasikan teknologi berbasis internet dalam mengakses informasi. Selain itu, literasi digital juga merupakan kemampuan seseorang dalam menyebarkan informasi dalam bentuk digital.

Jimoyiannis & Gravani, (2011) menyatakan bahwa peran literasi digital dalam program pendidikan sangat penting, karena bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai hal-hal berikut: memperoleh informasi khusus dan kemampuan yang diharapkan. untuk berhasil memanfaatkan media komputerisasi, terampil dalam memanfaatkan media canggih. Media terkomputerisasi untuk mengatasi masalah kehidupan sehari-hari, memahami ukuran sosial dan efek media canggih dalam masyarakat mutakhir kita, dan mengembangkan pandangan yang menggembirakan tentang media canggih dan menghadapi permintaan zaman sekarang (Jimoyiannis & Gravani, 2011)

Menjadi melek digital bagi guru dalam pengajaran digital adalah dasar karena alat digital secara fundamental mengubah sifat pengetahuan dalam arti bahwa mereka memungkinkan cara yang lebih kreatif, aktif, kolektif, dan pribadi dalam membangun dan mengkomunikasikan pengetahuan melalui media digital (McDougall et al., 2018). Sementara itu, Olsson & EdmanStålbrant, (2008) menyatakan bahwa seorang mentor pendidik harus dapat: 1) menyimpulkan jenis alat digital apa yang tepat untuk konten kursus mereka dan dapat memperkenalkan kursus mereka di web, 2) mencari tahu apa jenis instrumen canggih dan metode kerja yang membantu, menciptakan atau mengerjakan karakter mereka, 3) mewujudkan biaya dengan beragam tes lanjutan sehingga dapat memilih jenis penilaian terbaik sesuai tujuan dan aturan, dan 4) menjelaskan dan menampilkan pendidikan dan masalah pembelajaran, untuk siswa, sesuai dengan instrumen dan strategi terkomputerisasi yang dipilih (Yuniarto & Yudha, 2021).

2.4.1 Kompetensi Inti Literasi Digital

Gilster (1997) mengungkapkan bahwa terdapat empat kompetensi inti literasi digital, yaitu:

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Gilster menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas lainnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan search engine dan menggunakan multimedia untuk melihat video yang tersedia.

Kemampuan dalam melakukan pencarian informasi di internet selain dengan menggunakan search engine juga dapat menggunakan browser. Menurut Ramadhani, (2003) browser merupakan sebuah alat yang digunakan untuk melihat dan membaca halaman-halaman web yang tersimpan dalam webserver melalui protokol yang disebut HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*). Beberapa diantara perangkat lunak browser adalah *Microsoft Internet Explorer, Opera, Mozilla Firefox*. Sedangkan search engine merupakan cara yang memudahkan dalam melakukan penelusuran web. Penelusuran dengan menggunakan search engine berdasarkan keyword sehingga halaman web yang diperoleh sesuai dengan topik dan lebih spesifik. Search engine yang sering digunakan antara lain adalah Google dan Yahoo!.

2. Navigasi Hypertekstual (*Hypertextual Navigation*)

Gilster (1997) menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan *hypertekstual*. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi suatu

hypertext dalam web yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen, yaitu: pengetahuan tentang *hypertext* dan *hyperlink* beserta cara kerjanya. Mardiyanto (2014), menjelaskan *hypertext* merupakan kata atau frase yang dapat menunjukkan hubungan dokumen satu dengan dokumen-dokumen lainnya. *Hypertext* bekerja dengan cara mengklik kata untuk mengikuti link maka web browser akan memindahkan tampilan pada bagian yang lain atau dokumen yang akan dituju. Sedangkan *hyperlink* menurut adalah sebuah elemen pada halaman web yang merujuk ke suatu informasi yang terdapat pada halaman web yang sama atau berbeda, dapat melekat pada data berupa teks atau gambar.

Komponen yang lain adalah pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan browsing via internet, pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang *bandwidth*, http, html, dan url, serta kemampuan memahami karakteristik halaman web.

3. Evaluasi Konten (*Content Evaluation*)

Gilster menjelaskan kompetensi ini sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh *link hypertext*. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi,

kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu web.

4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Gilster menjelaskan kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu: kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, kemampuan untuk membuat suatu personal *newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu *newsgroup*, *mailing list* maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, kemampuan untuk melakukan *cross check* atau pemeriksaan ulang terhadap informasi yang diperoleh, kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

2.4.2 Indeks Literasi Digital

Pengukuran Indeks Literasi Digital Indonesia 2022 mengacu kepada kerangka kerja dalam *Road Map Literasi Digital 2020-2024* (Kominfo, 2020). Kerangka kerja ini digunakan sebagai basis untuk merancang program dan kurikulum Program Gerakan Nasional Literasi Digital Indonesia 2020-2024. Ada empat pilar yang menjadi bagian dari kerangka kerja pengembangan kurikulum literasi digital, yaitu *Digital Skill*, *Digital Ethics*, *Digital Safety*, dan *Digital Culture*:

1. *Digital Skill* atau kecakapan digital adalah kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari.
2. *Digital Ethics* atau etika digital adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari.
3. *Digital Safety* atau keamanan digital adalah kemampuan *user* (pengguna) dalam mengenali, memolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang dan meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari.
4. *Digital Culture* atau budaya digital adalah kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari dan digitalisasi kebudayaan melalui pemanfaatan TIK.



Gambar 2.1 Indeks Literasi Digital

2.6 Penelitian yang Relevan

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Lasmi (2022), yang berjudul “Optimalisasi Penggunaan Handphone Dalam Pembelajaran Masa Pandemi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa . Metode pembelajaran ini sudah dikenal baru-baru ini setelah ditetapkannya social distancing, karena pembelajaran ini menggunakan aplikasi yang dapat diakses melalui gawai, laptop, komputer, tablet, dan lainnya sehingga siswa harus mempunyai salah satu atau lebih alat tersebut demi menunjang pembelajaran daring ini. Keterbatasan warga yang tidak dapat memenuhi perlengkapan tersebut menjadi permasalahan dan penghambatan pembelajaran dikarenakan tidak semua peserta didik mempunyai sejenis gawai serta jika peserta didik mempunyai gawai masih adanya hambatan berupa jaringan yang tidak selamanya stabil. Dalam pelaksanaannya terdapat hambatan, pemanfaatan negatif dan positif.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Arjaya et al., (2020), yang berjudul Strategi Optimalisasi Pembelajaran Sistem Daring Dengan Media Zoom Kepada Siswa SMP Desa Banjarangkan Dalam Menghadapi Pandemi Covid-19.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh (distance learning) menjadi pilihan pada era pandemi ini. Semua mata pelajaran disampaikan pada siswa dengan menggunakan bantuan teknologi. Bukan berarti dengan pembelajaran jarak jauh seperti ini, pengajaran tak bisa seefektif pembelajaran langsung. Banyak pilihan ide-ide pembelajaran yang bisa diterapkan dengan bantuan teknologi, salah satunya adalah dengan menggunakan “ZOOM”. Pada program KKN ini ikut merealisasikan terhadap siswa SMP N 1 Banjarangkan. Permasalahan yang dihadapi siswa/sasaran masyarakat yaitu penyampaian materi belum sepenuhnya dipahami oleh siswa dalam menggunakan pembelajaran media daring. Keterbatasan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru karena biasanya sistem pembelajaran dilakukan secara tatap muka sekarang diubah menjadi pembelajaran secara online/daring dan, keterbatasan siswa saat konsultasi dalam pembelajaran daring dan Belum memahami penggunaan aplikasi Zoom.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Sukrina et al., (2022), yang berjudul Optimalisasi Penggunaan Handphone Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendidikan masa pandemi covid-19 ini berjalan dengan cara yang berbeda dengan masa-masa sebelumnya. Terkhusus dalam Proses Belajar Mengajar, dimana sebelum masa pandemi covid-19 melanda proses belajar mengajar berjalan dengan pembelajaran tatap muka dan menggunakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Pada masa sebelum pandemi covid-19 melanda negeri, siswa dapat dituntun dan dituntut untuk disiplin akan waktu, contoh ketika datang

ke sekolah, pagi siswa sudah datang dengan rapi ke sekolah. Berbeda dengan masa pandemi covid-19 dimana siswa dituntut untuk mengikuti proses belajar dan mengajar dari jarak jauh dengan menggunakan handphone. Memang handphone merupakan alternatif terbaik untuk sementara agar proses belajar mengajar di sekolah tidak terhentikan.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Ridzal et al., (2022), yang berjudul Edukasi Pemanfaatan Gadget Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa dari 45 % menjadi 93 % tentang pemanfaatan gadget sebagai media dan sumber pembelajaran. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pemateri diakhiri kegiatan. Secara keseluruhan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang diharapkan.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Mahfud, & Wulansari, (2018), yang berjudul Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget digunakan siswa untuk mempermudah mengakses materi pelajaran, menonton dan menganalisis film atau video pembelajaran. Dengan penggunaan gadget, siswa menjadi lebih menarik dan belajar menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.
- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Putra et al, (2017) yang berjudul Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tuntutan akan kebutuhan masyarakat seperti sandang, pangan, dan papan terus melambung tinggi sama seperti

melambungnya kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Keterkaitan dan interaksi manusia dengan teknologi sudah dijadikan hal nya seperti kebutuhan pokok dan kebutuhan setiap saat, salah satu contoh keterkaitan manusia dengan teknologi yang saat ini terus berkembang dan menjadi dunia persaingan sendiri untuk perusahaan dan developer teknologi, salah satu nya adalah teknologi gadget. Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus di setiap jenis nya untuk memudahkan pekerjaan dan kebutuhan manusia menjadi lebih praktis dan efisien. Tidak seperti hal nya manusia yang mempunyai teknologi canggih hanya dimiliki kaum strata atas, lain dengan teknologi mini elektronik yang sekarang hampir dimiliki kaum mayoritas menengah maupun bawah yaitu teknologi gadget.

- 7) Penelitian yang dilakukan oleh Santoso, (2020) yang berjudul Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa peran gawai (gadget) sangat penting untuk mempermudah seorang pendidik menyalurkan berbagai macam-macam materi kepada peserta didiknya guna memperoleh sumber-sumber informasi maupun bentuk materi yang dibutuhkan. Gadget memiliki banyak keunggulan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk sarana membaca dan pembelajaran bagi peserta didik. Dengan penggunaan gadget, peserta didik lebih tertarik dan kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, efektif dan menyenangkan.

- 8) Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2020) dengan judul Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan media pembelajaran harus dibarengi dengan pendampingan dan pengawasan orang tua, karena selain berdampak positif, dampak negatif gadget juga sangat besar. Kegiatan belajar dengan media gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku anak, karena pada usia perkembangan anak belajar dengan melihat, mendengarkan, mengamati, merekam dan meniru, terutama jika tidak ada pengawasan dan kontrol sehingga anak akan aktif pada gadget dan pasif dalam kegiatan sosial.
- 9) Penelitian yang dilakukan oleh Akbar (2017) dengan judul Potensi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Biologi SMA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gadget memiliki fungsi komunikasi, informasi, pendidikan dan hiburan. Keuntungan menggunakan gadget sebagai media pembelajaran adalah gadget yang praktis, fleksibel, memiliki sumber referensi yang beragam, dan dapat memahami materi dalam bentuk teks digital. Gadget dapat mengatasi kesulitan yang sering dialami guru dalam menjelaskan materi tertentu dalam biologi. Penggunaan gadget ini akan memberikan pengalaman belajar langsung bagi siswa agar pelajaran tidak terlalu abstrak, lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- 10) Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati, (2020) dengan judul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan gadget dapat berpengaruh terhadap

prestasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai persentase yang terendah yaitu 5,5% dan yang tertinggi 97,7%. Dan ditemukan nilai rata-ratanya sebesar 56%.

- 11) Penelitian yang dilakukan oleh Harahap et al., (2022) dengan judul Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Memfasilitasi Perkembangan Peserta Didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran serta guru dan orang tua dalam memfasilitasi perkembangan peserta didik sangat besar. Orang tua dan guru harus bekerja sama dalam memfasilitasi perkembangan peserta didik agar dapat berkembang dengan sebagaimana mana mestinya.
- 12) Penelitian yang dilakukan oleh Ginanjar, (2019), dengan judul Implementasi Literasi Digital dalam Proses Pembelajaran IPS di SMP Al-Azhar 29 Semarang. Hasil penelitian Implementasi literasi digital dalam pembelajaran IPS dilakukan melalui *Google Classroom*, *Kahoot*, dan *Quizzeet*.
- 13) Penelitian yang dilakukan oleh (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018) dengan judul Peran Guru PAI dalam Literasi Digital melalui Optimalisasi Perpustakaan Digital di Masa Pandemi Covid-19. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran di masa pandemi Covid-19 secara cepat dan tiba-tiba harus bergeser menjadi pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran konvensional yang biasanya dilakukan di kelas secara tatap muka antara pendidik dan peserta didik berubah menjadi pembelajaran yang berbasis teknologi. Pergeseran yang terjadi secara tiba-tiba bukan sesuatu yang mudah. Guru dan peserta didik harus secara cepat beradaptasi dalam pembelajaran jarak jauh. Bimbingan guru dan kemandirian peserta didik

menjadi modal utama suksesnya pembelajaran jarak jauh. Kerjasama guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 menjadi elemen penting terciptanya pembelajaran yang memberi manfaat positif bagi perkembangan kognitif peserta didik. Guru harus mampu menempatkan posisi dan perannya di hadapan siswa sehingga terjalin interaksi atau hubungan timbal balik yang efektif antara guru dan siswa. Secara konseptual, peran guru PAI dalam membantu peserta didik dalam pemanfaatan perpustakaan digital dapat dilihat dalam aspek kompetensi kepemimpinan yang harus dikuasai.

2.7 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan penelitian, terutama untuk memahami alur pemikiran, sehingga analisis yang dilakukan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Kerangka berpikir juga bertujuan memberikan keterpaduan dan keterkaitan antara fokus penelitian yang mandiri, sehingga menghasilkan satu pemahaman yang utuh dan berkesinambungan.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, salah satunya yaitu gadget. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar pada kehidupan sosial (Anggraeni, A., & Hendrizal, 2018). Sistem pendidikan serta proses dalam pembelajaran mengalami perubahan dan terus berkembang di sekolah agar menciptakan sumber daya manusia Indonesia yang berdaya saing tinggi. Gadget juga memiliki manfaat yaitu proses belajar mengajar yang akan berlangsung

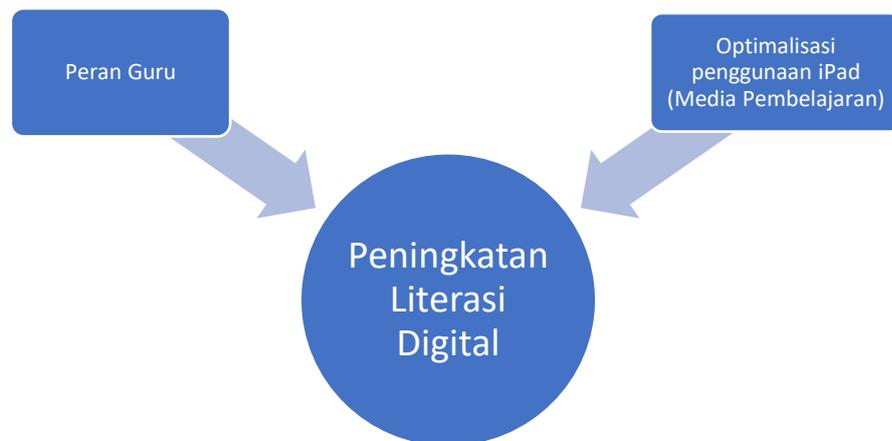
secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas (Azizah & Humaisi, 2021). Tujuan pendidikan dalam melakukan proses pembelajaran salah satunya membuat perubahan diri pada peserta didik. Peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar mengalami perubahan diri dengan peran seorang pendidik yaitu guru.

Guru dalam proses pembelajaran memiliki peran yang banyak antara lain *informatory, organisator, motivator, director, insiator, transmitter, fasilitator, mediator*, dan *evaluator*, akan tetapi kini guru hanya dipahami sebagai tenaga pengajar semata. Peran guru yang bertugas untuk mendidik peserta didik sesuai tujuan sekolah maupun tujuan nasional sesuai perkembangan jaman. Perkembangan zaman di era dunia teknologi, guru dalam proses belajar mengikuti zaman yaitu penggunaan gadget yang terhubung dengan internet.

Guru yang harus mengarahkan dan memastikan para siswanya agar mampu memperoleh banyak informasi yang dibutuhkannya, selanjutnya kemampuan literasi digital merupakan syarat mutlak yang tidak dapat dihindarkan sebagai salah satu gerakan literasi sekolah yang di gulirkan, menghadirkan penggunaan *iPad* di sekolah merupakan langkah solutif untuk mengatasi masalah kesulitan siswa dalam mengakses sumber belajar yang mana masalah tersebut dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari (Prasetya et al., 2022)

Salah satu bentuk gadget tersebut yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah *iPad*. Penggunaan *iPad* ini tentunya sangat membantu dalam proses pembelajaran, dengan harapan pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan

dengan maksimal oleh guru maupun peserta didik dalam mendapatkan informasi dan kreatif dalam mengolah materi pembelajaran. Namun, apabila dalam penggunaannya guru tidak melakukan perannya dengan maksimal, maka akan timbul permasalahan seperti peserta didik kurang fokus dalam menyimak materi yang dijelaskan oleh guru.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Jenis dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian kualitatif dimulai dengan asumsi dan penggunaan kerangka penafsiran/teoritis yang membentuk atau mempengaruhi studi tentang permasalahan riset yang terkait dengan makna yang dikenakan oleh individu atau kelompok pada suatu permasalahan sosial atau manusia (Creswell 2015: 59). Peneliti memilih penelitian kualitatif karena sangat efektif untuk mengkaji sikap dan perilaku serta proses sosial di suatu komunitas tertentu.

Creswell menambahkan bahwa hasil akhir dari penelitian kualitatif mencakup berbagai suara dari para partisipan, reflektivitas dari peneliti, deskripsi dan interpretasi tentang masalah penelitian, dan kontribusinya pada literatur atau seruan bagi perubahan. Sifat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang, melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi atau sumber informasi majemuk (misalnya, pengamatan, wawancara, bahan audio visual, dan dokumen dan berbagai laporan), dan melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus (Creswell 2015: 135).

Metode kualitatif memiliki pendekatan yang lebih beragam dalam penelitian akademis. Prosedur kualitatif mengandalkan data berupa teks dan gambar, memiliki langkah-langkah unik dalam analisis datanya, dan bersumber dari strategi penelitian yang berbeda-beda. Penelitian kualitatif menggunakan daftar jenis sumber data yang tidak ada habisnya. Menggunakan protokol khusus untuk merekam data, menganalisis informasi melalui berbagai langkah analisis, dan menyebutkan pendekatan-pendekatan untuk mendokumentasikan akurasi atau validasi data yang dikumpulkan (Creswell 2015: 245).

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung, yang beralamat di Jalan Purnawirawan No. 114, Gunung Terang, Kecamatan Langkapura, Kabupaten Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu 2 bulan, yaitu bulan Mei - Juli 2023.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian kualitatif, pengumpulan data lebih banyak menggunakan kata-kata, gambar ataupun angka-angka sebagai peranan dalam sifat pelengkap. Namun memiliki perbedaan dengan penelitian kuantitatif, penelitiannya lebih banyak menggunakan data kuantitas seperti pengumpulan angka-angka ataupun tentang data kualitatif yang sudah di angkakan (Anjani et al., 2016).

Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber atau partisipan dan informan dalam penelitian. Sampel dalam penelitian kualitatif juga disebut sampel teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif adalah menghasilkan teori.

Subjek dalam penelitian ini adalah Guru dan Peserta Didik SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung. Objek penelitian ini merupakan topik yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian, objek penelitian ini menjadi sasaran dalam penelitian untuk mendapatkan jawaban ataupun solusi dari permasalahan yang terjadi. Objek dalam penelitian ini adalah Peran Guru dalam Optimalisasi Penggunaan *IPad* Sebagai Media Pembelajaran di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.

3.4 Key Informan

Penelitian kualitatif tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi dari hasil penelitian. Tujuan penelitian yang dicapai dengan tidak sengaja ditentukan dalam fokus penelitian. Subjek penelitian adalah pemberi informasi yang mempresentasikannya.

Menurut Suyanto, (2005 : 171 -172) ada tiga jenis informan dalam survei ini.

- 1) Informan utama, informan atau subjek penelitian dapat dikatakan sebagai informan utama atau kunci dengan syarat individu tersebut merupakan orang yang paham dan mempunyai informasi yang dibutuhkan sesuai dengan objek penelitian.

- 2) Informan primer, informan atau subjek penelitian dapat dikatakan sebagai informan primer merupakan orang yang memiliki keterlibatan dengan objek penelitian.
- 3) Informan tambahan, informan atau subjek penelitian dapat dikatakan sebagai informan tambahan merupakan individu atau orang yang memiliki informasi tapi tidak terlibat secara langsung dalam peristiwa yang menjadi objek penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, informan ditentukan dengan menggunakan metode yang diinginkan. Informan dalam penelitian ini adalah guru yang mengetahui Optimalisasi Penggunaan *IPad* Dalam Pembelajaran Pada SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung. Berdasarkan uraian diatas maka informan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Informan Kunci : Guru SMP IT Ar-Raihan, informan kunci dalam penelitian ini terdapat 7 informan yaitu kepala sekolah, guru Matematika, guru Bahasa Inggris, guru IPA, guru Bahasa Indonesia dan guru mata pelajaran IPS.
- b. Informan Tambahan : Siswa SMP IT Ar-Raihan, informan tambahan dalam penelitian akan mengambil 5 orang siswa di SMP IT Ar-Raihan.

Tabel 3. 1 Daftar Informan

Guru		
No	Nama Guru	Guru Bidang Studi
1	Zaiyad Namiri, M.Pd.I	Kepala Sekolah
2	Hera Nopiyanti M.Pd (Guru 3)	Bahasa Inggris
3	Hernawan, M.Pd (Guru 4)	IPA
4	Natalia Ramadhani, S.Pd (Guru 1)	Agama Islam
5	Juanda (Guru 5)	IPS/Sosiologi
6	Putri Yulianti, S.Pd (Guru 2)	IPS
7	Kesuma Ariyanti, M.Pd (Guru 6)	Bahasa Indonesia

Siswa		
No	Nama Siswa	Kelas
1	Andini Dwi Nabilah	9B
2	Muhammad Jibril Ataya Fadhil	8B
3	Ghaisan Kahiru Akhdan	9C
4	Putri Syafa	7A
5	Malia Shafira	8A

3.5 Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan pengamatan atau observasi (mulai dari nonpartisipan hingga partisipan), wawancara (dari yang tertutup hingga yang terbuka), dokumen (dari yang bersifat pribadi hingga yang bersifat publik) (Creswell et al., 2015).

3.5.1. Wawancara

Wawancara menjadi salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan narasumber, di mana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya. Wawancara yang dipilih oleh peneliti adalah wawancara semi terstruktur (*semi structured interview*). Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi yang tidak ditemukan dalam observasi. Menurut Kvale & Brinkmann, dalam Creswell (2015: 241). menyatakan wawancara sebaiknya lebih kolaboratif, dimana sang peneliti dan sang partisipan cenderung seimbang dalam proses pertanyaan, penafsiran, dan pelaporan.

Menurut Sugiyono (2018: 467) jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-depth interview*, dimana wawancara semi terstruktur dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas dibandingkan wawancara terstruktur namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana Responden yaitu pengajar, peserta didik, manajemen dan kepala sekolah SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung dimintai pendapat, ide atau suatu terobosan dalam menangani suatu permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara terbuka. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan cara terlebih dahulu membuat pedoman wawancara.

3.5.2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dari penelitian kualitatif. Sehingga dalam penelitian ini peneliti berusaha mengumpulkan dokumen yang di dapatkan di lapangan. Dalam studi dokumen, Creswell (2015: 222) menjelaskan bahwa beberapa pendekatan dalam studi dokumen mencakup menulis catatan selama riset, menganalisis dokumen publik, mempelajari biografi, dan sebagainya. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen tertulis dan arsip merupakan sumber data yang sering memiliki posisi penting dalam penelitian kualitatif, terutama bila sasaran kajian mengarah pada latar belakang atau berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau yang sangat berkaitan dengan kondisi atau peristiwa masa kini yang sedang diteliti.

3.5.3. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan salah satu bentuk pengumpulan data primer. Observasi merupakan suatu cara yang sangat bermanfaat, sistematis, dan efektif dalam mengamati dan mendengarkan interaksi atau fenomena yang terjadi. Observasi juga meliputi pengumpulan kesan dari lingkungan sekitar. Salah satu hal penting dalam kegiatan observasi adalah kontak langsung antara peneliti dengan subjek yang akan diteliti (Widi, 2010 : 236)

Menurut Sugiyono, 2018: 229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya peran guru dalam mengoptimalkan literasi digital di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.

Menurut Yusuf (2013 :384) kunci keberhasilan dari observasi sebagai teknik dalam pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian dan kemudian peneliti menyimpulkan dari apa yang diamati. Peneliti yang memberi makna tentang apa yang diamatinya dalam realitas dan dalam konteks yang alami, ialah yang bertanya dan juga yang melihat bagaimana hubungan antara satu aspek dengan aspek yang lain pada objek yang ditelitinya.

3.5.4. Tahap Penelitian Optimalisasi Penggunaan *iPad* Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa untuk Meningkatkan Literasi Digital

3.5.4.1. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun yang disesuaikan dengan indikator penggunaan *iPad* dan peran guru dalam penggunaan *iPad* sesuai dengan keadaan di SMP IT Ar-Raihan. Pengumpulan data wawancara ini dilakukan dengan pengajar, peserta didik, manajemen dan kepala sekolah SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung yang mengetahui kondisi dilapangan. Selain melalui wawancara pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi dan observasi.

Dokumentasi yang dilakukan peneliti adalah dengan mengumpulkan sejarah SMP IT Ar-Raihan dan visi misi serta sarana prasarana yang diberikan SMP IT Ar-Raihan kepada siswa untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Peneliti juga mengumpulkan dokumentasi selama wawancara untuk melengkapi data-data yang berhubungan dengan penelitian. Pengumpulan data melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan membuat lembar observasi yang digunakan untuk menilai peran guru dalam mengoptimalkan penggunaan *iPad* yang dilihat dari media pembelajaran yang diberikan oleh guru dan bahan ajar yang disediakan oleh guru apakah sudah sesuai dengan fungsi penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Hasil lembar observasi yang dilakukan peneliti terlampir pada halaman 155.

3.5.4.2. Mengorganisasikan Data

Setelah pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti melalui teknik wawancara yang dilakukan dengan responden penelitian yaitu pengajar, peserta didik, manajemen dan kepala sekolah SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung. Peneliti mengorganisasikan data wawancara yang telah dilakukan dalam bentuk data teks agar memudahkan peneliti dalam mengkategorikan sesuai tema dengan konteks penelitian.

3.5.4.3. Mengklasifikasikan Data menjadi Tema

Setelah data wawancara diorganisir dalam bentuk teks, peneliti melakukan pengklasifikasian data tersebut menjadi tema-tema yang relevan. Tema-tema ini mencakup konsep-konsep atau isu-isu utama yang muncul dari wawancara, membantu menyusun data ke dalam kategori yang lebih terstruktur.

3.5.4.4. Membaca dan Membuat Memo

Data wawancara yang telah diubah ke dalam bentuk teks selanjutnya akan dibaca dan diresapi data. Peneliti akan membuat memo mengenai ide pemikiran dari jawaban pertanyaan yang muncul selama proses membaca data yang dilakukan peneliti. Memo yang dibuat membantu peneliti dalam memahami dan merinci temuan yang potensial untuk pembahasan penelitian.

3.5.4.5. Mendeskripsikan Data

Setelah kegiatan membaca dan pembuatan memo yang dilakukan oleh peneliti, peneliti mendeskripsikan data mengenai informasi yang terkandung dalam setiap

tema yang telah dikategorikan. Sehingga membantu peneliti dalam membentuk gambaran yang jelas dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

3.5.4.6. Menafsirkan Data

Setelah mendeskripsikan data, peneliti kemudian melakukan interpretasi terhadap temuan. Ini melibatkan analisis mendalam untuk memahami implikasi dari setiap tema yang diidentifikasi. Tujuan interpretasi adalah mengaitkan temuan dengan tujuan penelitian dan merumuskan pemahaman yang lebih dalam terkait isu-isu yang muncul.

3.5.4.7. Menyajikan Data

Hasil analisis dan interpretasi data disajikan dengan jelas dan sistematis. Ini dapat melibatkan penggunaan tabel, grafik, atau kutipan langsung dari wawancara untuk mendukung temuan. Penyajian data dilakukan dengan mempertimbangkan *audiens* yang dituju dan tujuan komunikasi penelitian. Setelah langkah-langkah ini diselesaikan, peneliti memiliki hasil analisis yang dapat dijadikan dasar untuk menyusun kesimpulan dan saran dalam laporan penelitian. Keseluruhan proses ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan *iPad* dalam konteks pendidikan di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung.

3.6 Uji Keabsahan Data

Creswell (2015: 347) berpendapat bahwa keabsahan data dalam penelitian kualitatif sebagai usaha untuk menilai akurasi dari berbagai temuan, sebagaimana yang dideskripsikan dengan baik oleh peneliti dan partisipan. Pandangan ini juga mengemukakan bahwa setiap laporan riset merupakan penyajian dari peneliti.

Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Dalam triangulasi, para penulis menggunakan beragam sumber, metode, peneliti, dan teori untuk menyediakan bukti penguat Creswell (2015: 349)

Triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan beragam teknik pengumpulan data, seperti wawancara, observasi, studi dokumen dan sebagainya. Selain digunakan untuk memeriksa keabsahan data, triangulasi juga dilakukan untuk memperkaya data. Untuk itu, dalam bukunya, Creswell juga merekomendasikan agar peneliti setidaknya menggunakan dua prosedur pengumpulan data dalam studi kualitatif. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik keabsahan data triangulasi dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data, yaitu wawancara dan studi dokumen.

Dalam penelitian kualitatif dikenal dengan istilah data jenuh. Data jenuh artinya kapan dan dimanapun ditanyakan pada informan (triangulasi data), dan pada siapa pun pertanyaan sama diajukan (triangulasi subjek), hasil jawaban tetap konsisten sama. Pada saat itulah cukup alasan bagi peneliti untuk menghentikan proses pengumpulan data (Idrus et al., 2011). Pada penelitian ini, triangulasi yang digunakan peneliti adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber data dilakukan dengan cara peneliti berusaha membandingkan informasi yang dikatakan oleh informan dan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dimulai dengan menyiapkan dan mengorganisasikan data (yaitu, data teks seperti transkrip, atau data gambar seperti foto) untuk analisis, kemudian mereduksi data tersebut menjadi tema melalui proses pengkodean dan peringkasan kode, dan terakhir menyajikan data dalam bentuk bagan, tabel, atau pembahasan Creswell (2015: 251).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan empat bentuk analisis dan penafsiran data dalam riset studi kasus. Berikut langkah-langkahnya menurut Stake, (1995) yang dikutip dalam Creswell (2015: 277)

1) Pengelompokan Kategorikal

Dalam pengelompokan kategorial, peneliti mencari kumpulan contoh dari data tersebut, berharap bahwa makna yang relevan akan muncul.

2) Penafsiran Langsung

Dalam penafsiran langsung, peneliti studi kasus melihat satu contoh tunggal dan menarik makna darinya tanpa mencari berbagai contoh. Hal ini merupakan proses memisah-misahkan data dan mengumpulkannya dalam cara-cara yang lebih bermakna.

3) Pola

Peneliti juga menetapkan pola dan berusaha menemukan korespondensi antara dua atau lebih kategori. Korespondensi ini dapat berbentuk tabel, memperlihatkan hubungan antara dua kategori.

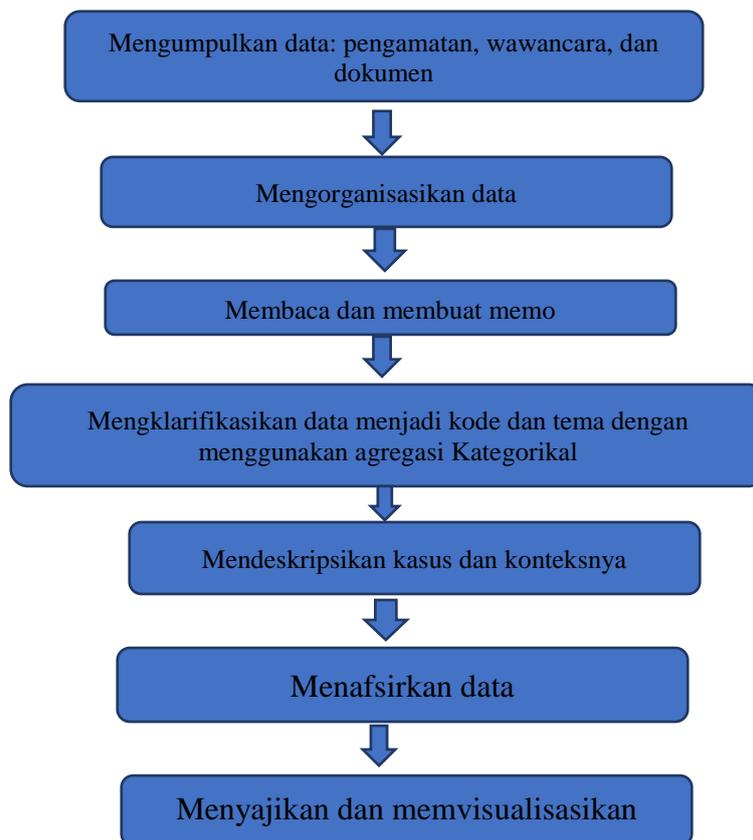
4) Generalisasi Naturalistik

Yang terakhir peneliti mengembangkan generalisasi naturalistik dari analisis data tersebut, generalisasi yang dipelajari oleh masyarakat dari kasus tersebut baik untuk diri mereka sendiri ataupun untuk diterapkan pada berbagai kasus yang lain.

Adapun teknik yang akan digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh adalah teknik analisis data kualitatif model Miles & Huberman, (1994: 20) yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*display data*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion, drawing, verification*). Berikut penjelasan langkah-langkah tersebut.

- a. Reduksi data Merupakan proses pemilihan dan penyederhanaan data mentah yang diperoleh dalam catatan-catatan lapangan secara tertulis. Menurut Creswell, (2014 :261) reduksi data dalam analisis data perlu untuk dilakukan mengingat data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak. Hal ini merupakan proses yang dimulai dengan pengembangan kode, pembentukan tema dari kode tersebut, dan disusul dengan pengorganisasian tema menjadi satuan abstraksi yang lebih luas untuk memaknai data. Beberapa bentuk penafsiran, seperti prasangka, pandangan, dan intuisi.
- b. Penyajian data Langkah selanjutnya setelah mereduksi data adalah penyajian data. Menurut Creswell, (2014 :261)proposisi yang menyatakan hubungan antara kategori informasi yang merepresentasikan data kualitatif. Selanjutnya dengan membuat deskripsi detail tentang kasus tersebut dan lingkungannya.
- c. Penarikan kesimpulan Tahap akhir dari analisis data adalah verifikasi dan penarikan kesimpulan yang dimaknai sebagai penarikan arti data yang telah

ditampilkan. Dengan demikian proses verifikasi merupakan upaya mencari makna dari data yang telah dikumpulkan dengan mencari pola, tema, hubungan persamaan, perbedaan-perbedaan, hal-hal yang sering muncul, dan lain-lain.



Gambar 3.1 Analisis data oleh (Creswell, 2015)

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan yang diperoleh kemungkinan dapat menjawab fokus penelitian yang sudah dirancang sejak awal penelitian. Ada kalanya kesimpulan yang diperoleh tidak dapat digunakan untuk menjawab permasalahan. Hal ini sesuai dengan jenis penelitian kualitatif itu sendiri bahwa masalah yang timbul dalam penelitian kualitatif sifatnya masih sementara dan dapat berkembang setelah peneliti terjun ke lapangan.

Harapan dalam penelitian kualitatif adalah menemukan teori baru. Temuan itu dapat berupa gambaran suatu objek yang dianggap belum jelas, setelah ada penelitian gambaran yang belum jelas itu bisa dijelaskan dengan teori-teori yang telah ditemukan. Selanjutnya teori yang didapatkan diharapkan bisa menjadi pijakan pada penelitian-penelitian berikutnya.

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penulis mengambil kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung dapat optimal melalui strategi guru dalam pembelajaran berbasis teknologi, *iPad* digunakan dalam kolaborasi guru dan siswa melalui LMS (Sahla), dan adanya integrasi teknologi *iPad* dalam TPACK. Kemampuan literasi digital siswa yang mengalami peningkatan terbesar yaitu pada kompetensi *digital skill* karena siswa terbiasa menggunakan *iPad* dalam pembelajaran. Meningkatnya kemampuan literasi digital tersebut, siswa dapat dengan mudah mengoperasikan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, khususnya *iPad*, sehingga memudahkan siswa dalam mencari berbagai sumber belajar, baik dalam pembelajaran di kelas maupun saat melakukan kegiatan diluar pembelajaran. Dalam penggunaan *iPad*, pendidik menggunakan berbagai aplikasi yang dapat meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP IT Ar-Raihan untuk mencari materi atau informasi tambahan yang diperlukan oleh siswa SMP IT Ar-Raihan. Selain itu penggunaan *iPad* oleh siswa dapat memperlancar kemampuan siswa dalam mengoperasikan *iPad* sehingga siswa dapat dengan mudah menggunakan aplikasi yang terdapat dalam

iPad untuk belajar mandiri dengan efektif dan efisien. Siswa menjadi lebih mahir dalam mengatur waktu belajar dan berinteraksi di setiap mata pelajaran dengan lebih efektif, memberikan pengetahuan kepada siswa. Meningkatkan daya pikir siswa dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah.

2. Optimalisasi guru dalam penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran dengan memaksimalkan dalam memilih, menyusun, dan mengkurasi konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Guru mengarahkan dan memastikan para siswanya agar mampu memperoleh banyak informasi yang dibutuhkan. Materi pembelajaran yang relevan, akurat, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dengan cara yang menyelaraskan teknologi dengan materi pelajaran. Guru yang selalu terkini dengan perkembangan teknologi dan tren digital, sehingga mereka dapat memberikan informasi yang akurat dan berguna kepada siswa. Dengan demikian, guru dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang kuat tentang dunia digital dan menjadi pengguna yang cerdas, etis, dan aman dalam lingkungan digital.

5.2. Implikasi

5.2.1 Implikasi Teoritis

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang melihat strategi guru dalam mengoptimalkan penggunaan *iPad* sebagai media belajar untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung. Menurut hasil kesimpulan yang sudah dikemukakan, penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung. Hasil ini menunjukkan bahwa dengan pengawasan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran dan menjaga suasana belajar yang kondusif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini juga mendorong guru untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan memaksimalkan strategi yang dimiliki sehingga siswa dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan. Kemudahan dalam menyerap materi dapat menjadikan siswa dapat berpikir kritis dan mengendalikan diri.

5.2.2 Implikasi Praktis

Guru dapat mengembangkan media pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Interaksi antara guru dan siswa lebih dekat, siswa dapat mengoperasikan teknologi digital dengan lebih baik dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media belajar.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dengan adanya temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan rujukan penelitian

selanjutnya dan meneliti pada variabel peningkatan literasi digital selain menggunakan *iPad*.

5.3. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan maka saran-saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat meningkatkan upaya dan strategi selama proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat meningkatkan kesadaran diri dalam mengelola penggunaan *iPad* sebagai media belajar, dengan tidak membuka aplikasi lain selama proses pembelajaran. Sehingga dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dan yayasan diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih terhadap penggunaan *iPad* sebagai media pembelajaran, dengan meningkatkan fasilitas internet menjadi lebih cepat, dan workshop yang dibutuhkan oleh guru untuk menambah keterampilan dalam menyusun media pembelajaran.

DAFTAR PUSAKA

- Amaliya, L., Setiaji, K., Pd, S., Pd, M., & Artikel, S. (2017). *Economic Education Analysis Journal PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM, TEMAN SEBAYA DAN STATUS SOSIAL EKONOMI ORANGTUA TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Semarang) Info Artikel Abstrak*. 6(3), 835–842. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 13, 64–76.
- Anjani, K., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787—1790-1790.
- Arai, K., & Mardiyanto, R. (2014). Real Time Blinking Detection Based on Gabor Filter. *International Journal of Human Computer Interaction (IJHCI)*, 1, 33.
- Arjaya, I. B. A., Susrawan, I. N. A., Kumara, D. G. A. G., & Erawan, D. G. B. (2020). Letak Edukasi Masyarakat Dalam Strategi Penanganan Pandemi Covid-19 Berbasis Adat Di Bali. *Prosiding Seminar Nasional Webinar Nasional Universitas Mahasaraswati Denpasar*, 88–94. <http://e-journal.unmas.ac.id/index.php/webinaradat/article/view/1171>
- Asriani Ridzal, D., Rosnawati, V., Haswan, Ira, & Farnia. (2022). Edukasi Pemfaatan Gadget Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(3), 612–619. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES><https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.9434><https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.XXX>
- Aswan, H. (2016). Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM Edisi Revisi. In *Aswada Pressindo* (pp. 1–88).
- Azizah, D. N., & Humaisi, M. S. (2021). Kebijakan Sekolah terhadap Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran IPS Terpadu. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(1), 117–131. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.3052>
- Bahri Djamarah, S. (2000). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. (R. Cipta (ed.)).
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218–259. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5–31. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>

- Boeckmann, B., Bairoch, A., Apweiler, R., Blatter, M. C., Estreicher, A., Gasteiger, E., Martin, M. J., Michoud, K., O'Donovan, C., Phan, I., Pilbout, S., & Schneider, M. (2003). The SWISS-PROT protein knowledgebase and its supplement TrEMBL in 2003. *Nucleic Acids Research*, *31*(1), 365–370. <https://doi.org/10.1093/nar/gkg095>
- Creswell, J. W. (2014). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications. SAGE publications.
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *Internet and Higher Education*, *15*(1), 3–8. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.06.002>
- Dewi, B. E. K., & Sumarni, W. (2020). Efektivitas Penggunaan Media E-Learning berbasis Website terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. *Journal of Chemistry in Education*, *9*(2), 1–6. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Ezhilarasan, D., Lakshmi, T., Subha, M., Deepak Nallasamy, V., & Raghunandhakumar, S. (2022). The ambiguous role of sirtuins in head and neck squamous cell carcinoma. *Oral Diseases*, *28*(3), 559–567. <https://doi.org/10.1111/odi.13798>
- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior. *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, *6*(1), 15–24. <https://www.lp2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/stu/article/view/1980>
- Gilster, P., & Glistler, P. (1997). *Digital literacy (p. 1)*.
- Guetterman, T. C., Feters, M. D., & Creswell, J. W. (2015). Integrating quantitative and qualitative results in health science mixed methods research through joint displays. *Annals of Family Medicine*, *13*(6), 554–561. <https://doi.org/10.1370/afm.1865>
- Harahap, A. H., Purba, N. I., Rizky, T. M., Negeri, I., & Utara, S. (2022). PERAN iGURU iDAN iORANG iTUA iDALAM iMEMFASILITASI PERKEMBANGAN iPESERTA iDIDIK. *1*(1), 99–110.
- Harfiyanto, dkk. (2015). Polainteraksi sosial siswa pengguna gadget di SMA N 1 Semarang. *Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang*, *ISSN 2252 – 6390*.
- Hussin, R., Hani, S., Rahman, A., Yusoff, S. H., Sabran, R., & Hassan, F. (2019). Blessing Knowledge by the Usage of Communication Technology, *IPad* and Its Effectiveness. *SAINS ISLAM MALAYSIA Journal of Islamic Social Sciences and Humanities*, *20*(2), 131–144. <https://abqarijournal.usim.edu.my/index.php/abqari/article/view/220/161>
- Idrus, A., Fadhil Nuruddin, M., & Rohman, M. A. (2011). Development of project cost contingency estimation model using risk analysis and fuzzy expert system. *Expert Systems with Applications*, *38*(3), 1501–1508. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2010.07.061>

- Iswanti, D. I., Lestari, S. P., & Hani, U. (2020). Penggunaan gadget terhadap perilaku sosial remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12, 815–822.
- Iswatiningsih, D., Pangesti, F., & Fauzan. (2021). Ekspresi remaja milenial melalui penggunaan bahasa gaul di media sosial (Millennial youth expression through the use of slang on social media). *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), 476–489. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara>
- Jaya, H. N. (2017). Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Didaktis: Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23–35. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/1555/1275>
- Jimoyiannis, A., & Gravani, M. (2011). Exploring adult digital literacy using learners' and educators' perceptions and experiences: The case of the Second Chance Schools in Greece. *Educational Technology and Society*, 14(1), 217–227.
- Kominfo. (2020). *Status Literasi Digital di Indonesia*.
- Kurniawan, M. F. T., & Rokhmani, L. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan (studi pada kelas xi apk SMK Muhammadiyah 3 Singosari materi aspek organisasi). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12, 72–77.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 78–84.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *Interviews: Learning the craft of qualitative research interviewing*. sage.
- Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (n.d.). Penggunaan gadget untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. 2018.
- Mango, O. (2015). iPad USE AND STUDENT ENGAGEMENT IN THE CLASSROOM: Discovery Service for Cybrary. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 14(1), 53–57.
- McDougall, J., Readman, M., & Wilkinson, P. (2018). The uses of (digital) literacy. *Learning, Media and Technology*, 43(3), 263–279. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1462206>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: (A. expanded sourcebook*. Sage (ed.)).
- Mislawaty, S. E., Harahap, R., & Anisyah, S. (2022). Digitalizing Governance in South Sumatera: An Introduction “E-Sumsel” System Reforming Public Service Management. *Jurnal Bina Praja*, 14(3), 399–411. <https://doi.org/10.21787/jbp.14.2022.399-411>
- Mohammadi, S., Karim, N. A., Talib, R. A., & Amani, R. (2015). Knowledge, attitude and practices on diabetes among type 2 diabetic patients in Iran: a cross-sectional study. *Science*, 3(4), 520-.

- Muh, A., & Asmaul, H. (2017). Potential of gadget as a high school of biology learning media. *Prosiding Seminar Nasional Biologi VI*, 417–421.
- Nasution, S. (1982). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*.
- Ningsih, S. (2015). STIE AAS Surakarta. *Jurnal Akuntansi Dan Pajak*, 16(1), 55–66.
- Nurfirdaus, N., & Risnawati. (2019). Studi tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa (studi kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 36–46. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas/article/download/486/339/>
- Olsson, L., & Edman-Stålbrant, E. (2008). Digital literacy as a challenge for Teacher Education. *Learning to Live in the Knowledge Society*, 281, 11–18. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09729-9_2
- Paat, R., Pangemanan, S., & Singkoh, F. (2021). Implementasi Bantuan Langsung Tunai Dana Desa Tahun 2020 Di Desa Tokin Baru Kecamatan Motoling Timur Kabupaten Minahasa Selatan. *Eksekutif: Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, 1(1), 1–11.
- Periquet, M., Latouche, M., Lohmann, E., Rawal, N., De Michele, G., Ricard, S., Teive, H., Fraix, V., Vidailhet, M., Nicholl, D., Barone, P., Wood, N. W., Raskin, S., Deleuze, J. F., Agid, Y., Dürr, A., Brice, A., Bonnet, A. M., Borg, M., ... Meco, G. (2003). Parkin mutations are frequent in patients with isolated early-onset parkinsonism. *Brain*, 126(6), 1271–1278. <https://doi.org/10.1093/brain/awg136>
- Prasetya, T. A. E., Mamun, A. Al, Rosanti, E., Rahmania, A., Ahmad, M., Ma'rifah, S., Arifah, D. A., & Maruf, K. (2022). The effects of Covid-19 pandemic on food safety between Indonesia and Bangladesh: A comparative study. *Heliyon*, 8(10). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10843>
- Puspitasari, V., Rofi'i, & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(4), 310–319.
- Putra, E. D., Cho, S., & Liu, J. (2017). Extrinsic and intrinsic motivation on work engagement in the hospitality industry: Test of motivation crowding theory. *Tourism and Hospitality Research*, 17(2), 228–241. <https://doi.org/10.1177/1467358415613393>
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>
- Ramadhani, G. (2003). Apa Itu Internet? *Pengenalan Internet*, 1–24. http://directory.umm.ac.id/tik/pengenalan_internet.pdf
- Riantika, R. F. P., & Mukminan, M. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi pada Materi

- Litosfer Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(12), 1723. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i12.13105>
- Risdianto, E. (2019). Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0. *April, 0–16. Diakses Pada*, 22.
- Ron, G., Glistler, J., & Lee, B. (2007). *The Proton Elastic Form Factor Ratio at Low Momentum Transfer*. 2–6. <https://doi.org/10.1103/PhysRevLett.99.202002>
- Rosanti, A., Kardi, K., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Peran Guru PAI dalam Literasi Digital melalui Optimalisasi Perpustakaan Digital di Masa Pandemi Covid-19. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2561–2567. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.721>
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.87>
- Sari, A. M., Saprudin, D., Sunardi, S., & Sulaeman, Y. (2022). Pelatihan Program Inspiring Teaching Bagi Guru-Guru SDN Sangkanwangi 1 Dalam Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Daring. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 49–58. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.11510>
- Schugar, R. C., Shih, D. M., Warriar, M., Helsley, R. N., Burrows, A., Ferguson, D., Brown, A. L., Gromovsky, A. D., Heine, M., Chatterjee, A., Li, L., Li, X. S., Wang, Z., Willard, B., Meng, Y. H., Kim, H., Che, N., Pan, C., Lee, R. G., ... Brown, J. M. (2017). The TMAO-Producing Enzyme Flavin-Containing Monooxygenase 3 Regulates Obesity and the Beiging of White Adipose Tissue. *Cell Reports*, 19(12), 2451–2461. <https://doi.org/10.1016/j.celrep.2017.05.077>
- Setiawan, A. S., Yulinah, E., Adnyana, I. K., Permana, H., & Sudjana, P. (2011). Efek antidiabetes kombinasi ekstrak bawang putih (*Allium sativum* Linn.) dan rimpang kunyit (*Curcumma domestica* Val.) dengan pembanding glibenklamid pada penderita Diabetes Melitus Tipe 2. *Majalah Kedokteran Bandung*, 43, 26–34.
- Sinta. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. *Artikel Penelitian*, 2018(2018), 1–11.
- Sri Widayani dan Kamsih Astuti. (2020). Pendidikan dan pendampingan remaja melalui pola asuh demokratis untuk mencegah kecanduan gadget menghadapi era society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional 2020 Fakultas Psikologi UMBY Februari 2020*, 93–97. <http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/ProsidingPsikologi/article/view/1360%0Ahttps://ejurn>

al.mercubuana-
yogya.ac.id/index.php/ProsidingPsikologi/article/viewFile/1360/778

- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. sage.
- Stegmann, J. L., Baccarani, M., Breccia, M., Casado, L. F., García-Gutiérrez, V., Hochhaus, A., Kim, D. W., Kim, T. D., Khoury, H. J., Le Coutre, P., Mayer, J., Milojkovic, D., Porkka, K., Rea, D., Rosti, G., Saussele, S., Hehlmann, R., & Clark, R. E. (2016). European LeukemiaNet recommendations for the management and avoidance of adverse events of treatment in chronic myeloid leukaemia. *Leukemia*, 30(8), 1648–1671. <https://doi.org/10.1038/leu.2016.104>
- Sudirman, S., Nurjanah, & Jacob, A. M. (2014). Proximate compositions, bioactive compounds and antioxidant activity from large-leafed mangrove (*Bruguiera gymnorhiza*) fruit. *International Food Research Journal*, 21(6), 2387–2391.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
- Sukrina, A., Denuarta, A., Fatha, N., Dewi, H., Hasibuan, N., Agama, I., Negeri, I., & Barat, S. (2022). Jurnal Pendidikan Agama Islam Optimalisasi Penggunaan Handpone Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2017, 10–16.
- Suyanto, M. (2005). *Strategi perancangan iklan televisi perusahaan top dunia* (Penerbit A).
- Takuji Fujihara, T. S. (2015). Improvements in the High-Performance Liquid Chromatography and Extraction Conditions for the Analysis of Oxidized Fatty Acids Using a Mixed-Mode Spin Column. *Modern Chemistry & Applications*, 03(03). <https://doi.org/10.4172/2329-6798.1000161>
- Traxler, J. (2010). Will Student Devices Deliver Innovation, Inclusion, and Transformation? *Journal of the Research Center for Educational Technology*, 6(1), 3–15.
- Widayati, E. (2022). Penerapan Metode Skimming Melalui Media Digital Glossary Dictionary (DGD) Untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Naratif di MTsN 6 Bantul. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 35–64. <https://doi.org/10.30762/allimna.v1i2.693>
- Widi, R. K. (2010). *Asas Metodologi Penelitian Sebuah Pengenalan dan Penuntun Langkah demi Langkah Pelaksanaan Penelitian*. Yogyakarta:
- WIJANARKO, I. J., & Setiawati, I. E. (2016). *Ayah ibu baik. Happy Holy Kids*.
- Yadegaridehkordi, E., Noor, N. F. B. M., Ayub, M. N. Bin, Affal, H. B., & Hussin, N. B. (2019). Affective computing in education: A systematic review and future research. *Computers and Education*, 142, 103649. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103649>
- Yanti Ginanjar, A. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam

Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129. www.jurnal.uniga.ac.id

Yeti Nurizzati, Y. N., & Siti Khodijah, S. K. (2018). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Man 2 Kuningan. *Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 7, 161–176.

Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era Society 5.0. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 176–194. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096>

yusuf. (2013). concomitant use of antiplatelet therapy with dabigatran or warfarin in the Randomized Evaluation of Long-Term Anticoagulation Therapy (RE-LY) trial. *Circulation*, 127, 634–640.

Zhang, X., Ren, X., Liu, B., Munir, R., Zhu, X., Yang, D., Li, J., Liu, Y., Smilgies, D. M., Li, R., Yang, Z., Niu, T., Wang, X., Amassian, A., Zhao, K., & Liu, S. (2017). Stable high efficiency two-dimensional perovskite solar cells via cesium doping. *Energy and Environmental Science*, 10(10), 2095–2102. <https://doi.org/10.1039/c7ee01145h>