

ABSTRAK

Sulasih, Endang. 2024. *Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Muaro Jambi*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing (I) Dr. Rosmiati, S.Pd., M.Pd., (II) Romi Kurniadi, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: gadget, pembelajaran, teknologi, siswa.

Penggunaan teknologi pada hal ini gadget dalam konteks pendidikan telah menjadi topik yang semakin menarik perhatian para peneliti dan praktisi pendidikan. Pesatnya penggunaan gadget dalam pembelajaran siswa yang terkoneksi dengan jaringan internet diharapkan mampu menunjang aktivitas pembelajaran. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan gadget dalam proses pembelajaran siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Muaro Jambi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen terkait penggunaan gadget.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran telah menjadi bagian penting dari praktik pembelajaran di SMP Negeri 8 Muaro Jambi. Guru menggunakan berbagai aplikasi dan sumber daya digital untuk mendukung pembelajaran di kelas, seperti menggunakan aplikasi multimedia berupa Canva, platform digital lainnya seperti Google, dan Whatsapp sebagai media komunikasi yang menjembatani proses komunikasi dalam pembelajaran siswa. Siswa merespons positif terhadap penggunaan gadget dalam pembelajaran, menganggapnya lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Guru dan siswa mampu menggunakan gadget dengan baik. Gadget digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, sarana belajar kolaboratif dan sebagai sumber belajar.

Meskipun demikian, terdapat juga beberapa tantangan yang dihadapi saat menggunakan gadget dalam pembelajaran, seperti keterbatasan aksesibilitas gadget bagi semua siswa dan tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan perlunya pengembangan strategi pembelajaran yang lebih terencana dan dukungan yang lebih besar dari pihak sekolah kepada guru mata pelajaran dalam mengintegrasikan gadget agar dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.