



PENGGUNAAN *GADGET* DALAM
PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA
PONDOK PESANTREN DARUL MURSYIDI SIALOGO

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SARI ASTUTI LUBIS
NIM. 16 202 00040

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023



PENGGUNAAN *GADGET* DALAM
PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA
PONDOK PESANTREN DARUL MURSYIDI SIALOGO

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SARI ASTUTI LUBIS
NIM. 16 202 00040

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

2023



PENGGUNAAN *GADGET* DALAM
PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA
PONDOK PESANTREN DARUL MURSYIDI SIALOGO

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SARI ASTUTI LUBIS
NIM. 16 202 00040

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

PEMBIMBING I

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si, M.Pd
NIP. 19800413 200604 1 002

PEMBIMBING II



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Sari Astuti Lubis
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, Juni 2023
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Sari Astuti Lubis yang berjudul "**Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo**", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd.
NIP. 19800413 200604 1 002

PEMBIMBING II



Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. 19710920 200003 2 002

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sari Astuti Lubis
NIM : 16 202 00040
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TMM
JudulSkripsi : **Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran
Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok
Pesantren Darul Mursyidi Sialogo**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagai mana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juni 2023



Saya yang menyatakan,

Sari Astuti Lubis
NIM. 16 202 00040

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sari Astuti Lubis
NIM : 16 202 00040
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
JenisKarya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royaltif Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royaltif Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Juni 2023

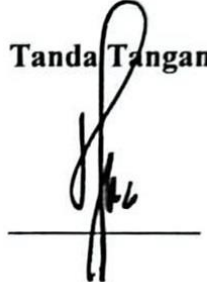

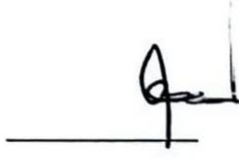

Yang menyatakan



Sari Astuti Lubis
NIM. 16 202 00040

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

NAMA : Sari Astuti Lubis
NIM : 16 202 00040
JUDUL SKRIPSI : PENGGUNAAN *GADGET* DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MADRASAH TSANAWIYAH SWASTA PONDOK PESANTREN DARUL MURSYIDI SIALOGO

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Lelya Hilda, M.Si.</u> (Ketua/Penguji Bidang Umum)	
2.	<u>Diyah Hoiriyah, M.Pd.</u> (Sekretaris/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
3.	<u>Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd.</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	
4.	<u>Rahma Hayati Siregar, M.Pd.</u> (Anggota/Penguji Bidang Matematika)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 10 Juli 2023
Pukul : 08.00 WIB s/d 12.00WIB
Hasil/Nilai : 77,75/B
Predikat : Baik



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat : Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

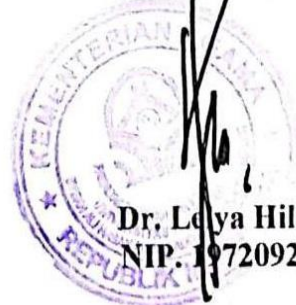
PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo**

Nama : **Sari Astuti Lubis**
NIM : **16 202 00040**
Fakultas/Program Studi : **Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Matematika**

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, 26 Juni 2023
Dekan



Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Sari Astuti Lubis
Nim : 16 202 00040
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris Matematika
Judul Skripsi : Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo

Penelitian ini dilatarbelakangi dari semakin berkembangnya teknologi pada zaman sekarang ini, salah satunya adalah *gadget*. Penggunaan *gadget* tersebut sudah semakin banyak memberi dampak negatif. Namun disamping dampak negatif yang ditimbulkan, terdapat pula dampak positif dari penggunaannya. *Gadget* tersebut bisa digunakan sebagai media untuk membantu memperlancar proses pembelajaran terutama pelajaran Matematika yang sebagian besar dianggap sulit dan membosankan bagi peserta didik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo. Dan apakah faktor penghambat penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo. Rumusan masalah ini merupakan tujuan dalam penelitian ini.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru Matematika dan santri/ah kelas IX di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan dan verifikasi data.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah guru Matematika dalam menyajikan materi Matematika dengan menggunakan *gadget* sangat berpengaruh terhadap aktivitas peserta didik yang terlihat lebih semangat mengikuti pelajaran Matematika. Penggunaan *gadget* yang ditemukan adalah *gadget* tersebut digunakan oleh guru untuk menampilkan materi dan rumus Matematika dengan media *powerpoint*, dan juga untuk menampilkan gambar dan video yang berhubungan dengan materi Matematika yang abstrak. Namun penggunaan *gadget* yang belum ada di pesantren tersebut adalah guru tidak menggunakan *gadget* secara online di dalam ruangan untuk mencari soal atau permasalahan untuk dipecahkan bersama. Serta peserta didik tidak ikut menggunakan *gadget* tersebut di dalam ruangan. Juga faktor penghambat penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika masih ditemukan, diantaranya adalah sarana dan prasarana yang masih kurang memadai dan kurangnya keahlian guru dalam mengoperasikan *infocus*.

Kata Kunci: *Gadget*., *Teknologi*., *Pembelajaran Matematika*.

ABSTRACT

Name : Sari Astuti Lubis
ID : 16 202 00040
Faculty/Department: Tarbiyah and Teaching Science/Mathematics Tadris
Thesis Title : **The Use of Gadgets in the Mathematics Learning Process at Private Madrasah Tsanawiyah Islamic Boarding School Darul Mursyidi Sialogo**

This research is motivated by the development of technology today, one of which is gadgets. The use of these gadgets has more and more negative impacts. But besides the negative impact, there is also a positive impact from its use. The gadget can be used as a medium to help expedite the learning process, especially Mathematics which is considered difficult and boring for students.

The formulation of the problem in this research is how to use gadgets in the learning process of Mathematics at Private MTs Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo. And what are the inhibiting factors for the use of gadgets in the process of learning Mathematics at Private MTs Darul Mursyidi Sialogo Islamic Boarding School. The formulation of this problem is the aim of this research.

The type of research used in this study is qualitative research with descriptive methods. The data sources in this study were Mathematics teachers and students of class IX at the Darul Mursyidi Sialogo Islamic Boarding School. Data collection instruments used in this study were observation, interviews and documentation. Data analysis used is data reduction, data presentation, as well as conclusions and data verification.

The results obtained from this study are that the Mathematics teacher in presenting Mathematics material using gadgets greatly influences the activities of students who appear to be more enthusiastic about participating in Mathematics lessons. The use of gadgets found is that these gadgets are used by teachers to display Mathematical material and formulas with PowerPoint media, and also to display images and videos related to abstract Mathematical material. However, the use of gadgets that do not yet exist in the pesantren is that teachers do not use online gadgets in the room to find questions or problems to solve together. And students do not participate in using these gadgets in the room. Also, the inhibiting factors for the use of gadgets in the mathematics learning process are still found, including the inadequate facilities and infrastructure and the lack of teacher expertise in operating infocus.

Keywords: *Gadgets., Technology., Learning Mathematics.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil 'alamin, segala puji syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, pencerah dunia dari kegelapan serta suri tauladan bagi seluruh umat Islam, beserta keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi ini berjudul: **Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo**, ditulis untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam jurusan Tadris/Pendidikan Matematika di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan sangat jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S. Si., M. Pd selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan serta arahnya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag., selaku Rektor UIN SYAHADA Padangsidempuan, serta Wakil-wakil Rektor, Bapak dan Ibu Dosen, serta seluruh civitas akademik UIN SYAHADA Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moril kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Ibu Nurfauziah Siregar, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Program Studi Tadris/Pendidikan Matematika.

5. Ibu Dr. Almira Amir, S. T., M. Si, selaku Dosen Penasehat Akademik peneliti yang membimbing peneliti selama perkuliahan.
6. Bapak ZW. Dacosta Timor Siregar, S.Pd.I., selaku Kepala MTs Swasta Darul Mursyidi Sialogo yang telah memberikan izin sehingga peneliti bisa meneliti di sekolah tersebut. Dan Ibu Refti Suryani, S.Pd, selaku Guru Matematika di MTs Swasta Darul Mursyidi Sialogo, yang telah membantu peneliti selama melakukan penelitian.
7. Teristimewa kepada Ayah tercinta Sallim Lubis serta Almarhumah Ibu tercinta Nur Saima Silalahi yang telah membesarkan, merawat, mendidik, memberikan motivasi, doa dan pengorbanan yang tiada terhingga serta memberikan penyemangat demi keberhasilan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan teristimewa kepada adik tercinta Nelmi Ani Lubis yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta doa yang tiada henti.
8. Bou Sawaliyah Lubis, Bou Maria Lubis, Bou Eli Lubis dan keluarga Nantulang Indah Permatasari Harahap yang selalu memberikan doa dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman di UIN SYAHADA khususnya Putri, Devi, Kinanti, Ira, Sanah, Dini, Donna dan TMM-2 angkatan 2016, yang memberikan doa, dukungan, saran dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdoa dan berserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Padangsidempuan,

2023

Penulis

Sari Astuti Lubis

NIM. 16 202 00040

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	10
C. Batasan Istilah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	17
1. Perkembangan Teknologi Informasi.....	17
2. <i>Gadget</i>	18
a. Definisi <i>Gadget</i>	18
b. Jenis-Jenis <i>Gadget</i>	20
c. Manfaat dan Fungsi <i>Gadget</i>	24
d. Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran Matematika.....	24
e. Dampak Positif dan Negatif Menggunakan <i>Gadget</i>	25
3. Proses Pembelajaran Matematika.....	27
B. Penelitian yang Relevan.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
B. Jenis Penelitian.....	32
C. Sumber Data.....	34
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Penjamin Keabsahan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Temuan Umum.....	41

1. Sejarah Berdirinya MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.....	41
2. Struktur Organisasi Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo.....	42
3. Visi dan Misi MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.....	43
4. Keadaan Sarana dan Prasarana MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.....	45
B. Temuan Khusus.....	46
1. Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran Matematika di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.....	46
2. Faktor Penghambat Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Proses Pembelajaran Matematika di MTs S Darul Mursyidi Sialogo.....	56
C. Pembahasan Penelitian.....	59
D. Keterbatasan Penelitian.....	64

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	66
B. Saran-saran.....	67

DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I : <i>Time Schedule</i> Penelitian.....	xiv
Lampiran II : Pedoman Observasi.....	xv
Lampiran III : Lampiran Observasi.....	xvi
Lampiran IV : Pedoman Wawancara.....	xvii
Lampiran V : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	xx
Lampiran VI : Foto Dokumentasi.....	xxiv

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan bangsa dalam bidang ilmu pengetahuan. Anak-anak bangsa yang merupakan generasi masa depan dipersiapkan melalui pendidikan agar dapat membawa bangsa Indonesia untuk menjadi Negara yang lebih baik di peradaban dunia. Upaya meningkatkan kemampuan bangsa juang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Di dalam Al-Qur'an juga terdapat ayat yang menjelaskan tentang pendidikan yaitu sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ.

Artinya:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S. Al-Mujadalah 58: 11).¹

Rasulullah SAW juga bersabda dalam sebuah hadis yang berbunyi:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَبْتَغِي فِيهِ عِلْمًا سَلَكَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ.

¹Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Pentafsir Al-Quran, *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Bandung: Departemen Agama RI, 2004), hlm. 543.

Artinya:

“Barangsiapa yang menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah mudahkan dengannya jalan ke Syurga”. (HR. al-Turmudzi)²

Pendidikan bagi sebagian besar orang adalah berusaha membimbing anak untuk menyerupai seperti layaknya orang dewasa, namun sebaliknya bagi Jean Piaget pendidikan berarti menghasilkan, mencipta, sekalipun tidak banyak. Menurut Jean Piaget, pendidikan adalah sebagai penghubung dua sisi, yakni sisi individu yang sedang tumbuh dan sisi nilai sosial, intelektual, dan moral yang menjadi tanggung jawab pendidik untuk mendorong individu tersebut.

Pendidikan dalam arti sempit adalah pengajaran yang diselenggarakan umumnya di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Sedangkan para ahli psikologi memandang pendidikan adalah sebagai pengaruh orang dewasa terhadap anak yang belum dewasa agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosialnya dalam bermasyarakat.³ Jadi pendidikan merupakan salah satu aspek yang memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Suatu Negara dikatakan maju, jika kualitas pendidikan Negara tersebut baik. Sebaliknya, suatu Negara dikatakan tidak maju dalam teknologinya, jika kualitas pendidikan di Negara tersebut tidak baik.⁴

²Abdul Majid Khon, *Hadis Tarbawi, Hadis-hadis Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 176-177.

³Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 1-4.

⁴Nila Ubaidah, “Pemanfaatan CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan komunikasi Matematis Siswa melalui Pembelajaran Make a Match”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 4, No. 1, 2016, hlm. 53.

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu tersebut berada. Pendidikan tidak hanya mencakup pengembangan intelektualitas saja, tetapi juga lebih menekankan pada proses pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh sehingga anak menjadi lebih dewasa. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia (pendidik) untuk dengan penuh tanggung jawab membimbing anak didik menjadi kedewasaan. Pendidikan tersebut adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah.⁵

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berguna bagi kehidupan dan banyak memberikan bantuan dalam mempelajari berbagai disiplin ilmu yang lain, seperti Fisika, Kimia dan lain sebagainya. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa Matematika sangat penting untuk dipelajari oleh setiap orang.

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis. Pembelajaran Matematika juga merupakan proses membangun pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip dan skill sesuai dengan kemampuannya, guru menyampaikan materi, peserta didik dengan potensinya masing-masing mengkonstruksi pengertiannya tentang fakta, konsep, prinsip dan juga skill. Akan tetapi pada kenyataannya, pembelajaran Matematika

⁵Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 1-4.

hanya dipusatkan pada materi-materi yang diajarkan oleh guru sehingga siswa hanya akan mendengarkan dan menyebabkan pembelajaran Matematika itu membosankan dan sulit untuk dipahami. Dalam Matematika, objek dasar yang dipelajari cenderung abstrak sehingga membuat peserta didik cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Saat ini, dunia pendidikan Matematika dihadapkan pada masalah rendahnya hasil belajar Matematika siswa pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Matematika telah dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit oleh sebagian besar siswa, baik bagi siswa yang tidak berkesulitan belajar maupun bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satunya adalah pandangan anak terhadap pelajaran yang bersangkutan. Seperti yang sudah kita ketahui bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Maka dengan pandangan tersebut dikhawatirkan dapat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa tersebut.

Hal lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah bagaimana siswa dalam memperhatikan ataupun menyerap pelajaran yang diterangkan oleh guru. Tidak sedikit anak yang terlihat diam dan memperhatikan guru selama menerangkan di depan kelas, tetapi sebenarnya hati dan pikirannya tidak berada di dalam kelas tersebut. Mungkin saja siswa tersebut diam dan memperhatikan karena takut kepada guru yang mengajar tersebut, terkhususnya guru pelajaran Matematika yang kebanyakan dikenal sebagai guru yang galak. Salah satu hal yang dapat menyebabkan anak tidak

berkonsentrasi selama proses pembelajaran adalah bisa jadi disebabkan oleh *gadget*. Karena seperti yang sudah kita ketahui bahwa *gadget* adalah benda yang paling populer di kalangan anak-anak maupun remaja saat ini. Banyak anak yang tidak mengenal waktu untuk bermain dengan teman atau untuk bercengkrama dengan keluarga disebabkan oleh kecanduan main *gadget*. Banyak anak yang sudah rusak moralnya disebabkan oleh *gadget*. Namun disamping banyaknya hal negatif yang disebabkan oleh *gadget*. Terdapat pula hal positif yang diperoleh darinya salah satunya adalah membantu anak dalam mengerjakan soal Matematika dan pelajaran lainnya.

Pada zaman sekarang ini, *gadget* merupakan salah satu benda yang paling banyak menarik perhatian masyarakat termasuk siswa. *Gadget* adalah sebuah benda teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering disesuaikan sebagai inovasi atau barang baru. *Gadget* didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* juga dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan dengan teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya. Pada perkembangannya, baik jenis, fitur maupun bentuk *gadget* sudah beragam. Perkembangan teknologi yang terdapat pada *gadget* dari masa ke masa begitu menakjubkan mulai dari bentuk yang sederhana sampai tercipta bentuk yang luar biasa. Dapat dikatakan bahwa sebenarnya *gadget* adalah alat komunikasi multi fungsi. Bisa dipakai untuk

menelpon, menulis pesan, menulis catatan, permainan, mengirim *e-mail*, dan sebagainya. Termasuk dalam jenis *gadget* ini adalah *smartphone* dan *laptop*.⁶

Gadget dapat diartikan sebagai sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Media elektronik terutama *gadget* saat ini sudah menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian besar masyarakat. Penggunaannya sudah sangat luas dan hampir setiap orang dewasa memilikinya. Bahkan, anak-anak usia SMP atau SD saat sekarang sudah lazim memilikinya secara pribadi.

Gadget yang merupakan alat unik yang selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai dapat memudahkan penggunaannya, sehingga pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget* tersebut.⁷ Seperti yang sudah kita ketahui bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan dapat dikatakan sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, guru bisa memanfaatkan kecanggihan *gadget* untuk menarik perhatian siswa dalam pelajaran Matematika yang membosankan bagi siswa serta diharapkan mampu membantu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Namun, penggunaan *gadget* di sekolah dan di rumah juga dikhawatirkan dapat membawa pengaruh buruk bagi siswa. Dikarenakan jika siswa tidak paham betul penggunaan *gadget* sebagai media ataupun alat bantu dalam mempelajari pelajaran Matematika. Seperti yang diketahui bahwa masih

⁶Chandra Anugrah Putra, "Pemanfaatan Teknologi Gadget sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Umpalangkarya*, Volume 2, No. 2, 2019, hlm. 1.

⁷Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah, "Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar", *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Volume 4, No. 1, Juni 2018, hlm. 26.

banyak siswa yang menggunakan *gadget* hanya untuk bersenang-senang bukan untuk belajar.

Gadget bukan hanya sekedar alat komunikasi, namun sudah menjadi tren atau gaya hidup. *Gadget* dengan berbagai aplikasi yang dimilikinya dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk bagi prestasi belajarnya.⁸ Bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara terus menerus, dikhawatirkan bisa membuat anak berkembang menjadi pribadi yang antisosial. Hal ini terjadi karena anak-anak tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk berpikir secara pendek, waktu untuk bersama secara langsung berkurang disebabkan oleh waktu yang tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian karena kecanduan oleh *gadget*. Melihat masalah kecanduan *gadget* tersebut, peran orang tua dan guru sangat diperlukan dalam hal membimbing anak dalam menggunakan *gadget* tersebut.

Seperti yang diketahui sebagian besar orang bahwa pesantren adalah lembaga pendidikan yang bisa dikatakan lama dalam menerima perkembangan zaman termasuk perkembangan teknologi. *Gadget* merupakan benda yang sama sekali tidak boleh digunakan oleh santri di pesantren. Jadi bisa dikatakan bahwa pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* masih jauh dari santri yang berada di lingkungan pesantren. Pesantren Darul Mursyidi merupakan salah

⁸Nurmalasari dan Devi Wulandari, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang", *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, Volume 3, No. 2, Februari 2018, hlm. 111.

satu pesantren yang lumayan sering menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran, termasuk dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo, beliau menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* sebagai media dalam proses pembelajaran sering dilakukan oleh guru di pesantren tersebut. Guru di pesantren tersebut menggunakan *gadget* sebagai alat untuk mencari referensi, ataupun sebagai sarana untuk membuat *power point* untuk memperlancar proses pembelajaran dan juga sebagai media untuk menampilkan video yang berhubungan dengan materi pelajaran Matematika. Walaupun hal tersebut adalah hal yang terkadang dilakukan di sekolah itu, karena guru tersebut lebih sering menggunakan buku dalam proses pembelajaran Matematika. Namun sangat terlihat adanya perbedaan kelancaran proses pembelajaran yang terjadi apabila guru menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika tersebut.⁹

Berdasarkan wawancara dengan salah satu santri di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo menjelaskan bahwa bagi santri penggunaan *gadget* tersebut dibutuhkan untuk memperlancar proses belajar mengajar di kelas. Santri tersebut menambahkan bahwa mereka bosan mendengarkan penjelasan Matematika hanya dengan menggunakan metode

⁹Ustadzah Refti Suryani, Guru Matematika di M. Ts. S. Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, Kamis 10 Februari 2022, pukul 15.30-16.00 WIB.

ceramah oleh guru. Dan menurut santri tersebut pembelajaran Matematika dengan *laptop* dan *infocus* menjadi lebih menyenangkan baginya.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Pesantren Darul Mursyidi Sialogo, peneliti memperhatikan ketika guru menampilkan *powerpoint* dengan *infocus* yang berisi rumus-rumus yang berkaitan dengan materi Matematika yang sedang diajarkan, santri menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dengan menampilkan rumus-rumus tersebut dengan menggunakan *powerpoint*, guru dapat menarik perhatian santri agar lebih fokus dalam proses pembelajaran, juga dapat mengurangi ketakutan santri dalam belajar Matematika karena rumus-rumus Matematika yang ditampilkan diberi warna yang menarik, sehingga dapat mengurangi kecemasan dan ketakutan santri dalam belajar Matematika. Oleh sebab itu pembaharuan dibutuhkan dalam proses pembelajaran Matematika di pesantren tersebut agar santri tidak bosan dan dapat lebih mudah memahami materi Matematika yang sulit.¹¹

Jadi, berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* bagi siswa. Dan juga penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran di sekolah sangat dibutuhkan pada masa sekarang ini. Hal tersebut agar guru mampu menarik perhatian peserta didik untuk lebih menyenangi pelajaran Matematika dengan menyajikan materi pelajaran semenarik mungkin, diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi Matematika. Dimana pada masa sekarang ini

¹⁰Berlian Al-jazira, Santri di M. Ts. S. Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, Kamis 10 Februari 2022, pukul 16.15-16.30 WIB.

¹¹*Observasi* di kelas IX M. Ts. S. Darul Mursyidi Sialogo, Kamis 10 Februari 2022.

kita lebih memperhatikan akibat buruk atau dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut bagi siswa. Tanpa memperdulikan lagi dampak positif yang bisa diberikan oleh *gadget* terhadap hasil belajar anak. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti masalah diatas dengan judul: **“Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo”**.

B. Fokus Masalah

Pada penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada apa saja atau sejauh mana penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika, sebab dalam perkembangan zaman pada saat sekarang ini, guru dan orang tua lebih memperhatikan dampak buruk yang diakibatkan oleh *gadget* pada anak. Padahal *gadget* juga bisa menambah kemampuan anak dalam belajar Matematika. Oleh sebab itu, peneliti memfokuskan pada penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika yang sekarang ini bisa dikatakan sebagai benda paling dekat dengan anak, yakni dengan memfokuskan pada bagaimana penggunaan *gadget* tersebut dalam proses pembelajaran Matematika.

C. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan persepsi dalam memahami istilah-istilah yang terdapat di dalam penelitian ini, maka peneliti terlebih dahulu memberikan batasan istilah yang banyak digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan adalah aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa.¹² Dalam penelitian ini penggunaan adalah pemakaian *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika.
2. *Gadget* adalah perangkat teknologi komunikasi yang memiliki fungsi khusus yang terus mengalami pembaharuan dari waktu ke waktu. Dimana fungsi khusus tersebut *gadget* bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi. Namun melalui perkembangan yang dialaminya, *gadget* juga bisa digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial, bahkan sebagai alat dokumentasi.¹³
3. Pembelajaran Matematika merupakan pembelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴ Proses pembelajaran Matematika adalah suatu proses interaksi antara guru dengan dengan siswa dengan bantuan sarana belajar lainnya, dimana dalam proses interaksi tersebut guru dengan segala kemampuannya berupaya untuk mengarahkan siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengkomunikasikan bilangan dan simbol-simbol, serta kemampuannya dalam menalar konsep-konsep yang

¹²Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa/Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 852.

¹³Hastri Rosiyanti dan Rahmita N. M, "Penggunaan Gadget...", hlm. 27.

¹⁴ Almira Amir, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika", *Jurnal Eksakta*, Volume 2, No. 1, 2016,, hlm. 38-39.

ada dalam pelajaran Matematika untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
2. Apakah ada kendala atau faktor penghambat penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?

E. Tujuan Penelitian

Pada setiap penelitian terdapat tujuan yang merupakan salah satu alat kontrol penelitian agar dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.
2. Untuk mengetahui kendala atau faktor penghambat penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, dapat memberikan pandangan atau sebagai bahan untuk memahami penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika. Juga agar guru tidak hanya terfokus pada dampak negatif *gadget* bagi siswa.
2. Bagi sekolah lain yang mengalami permasalahan yang sama, dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.
3. Menambah khasanah referensi ilmu pengetahuan, sehingga dapat memperluas wawasan guru dan masyarakat pada umumnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan informasi dan masukan dalam mengkaji masalah yang sama.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman dalam pembahasan ini, maka dibuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang menjadi pengantar umum dari keseluruhan isi tulisan. Pendahuluan membahas tentang:

1. Latar Belakang Masalah (peneliti menjelaskan uraian-uraian yang mengantarkan kepada masalah dan menunjukkan adanya masalah yang menjadi objek penelitian serta pentingnya masalah tersebut untuk diteliti dan dibahas).
2. Fokus Masalah (peneliti membahas masalah yang menjadi fokus penelitian).

3. Batasan Istilah (peneliti memilih batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini).
4. Rumusan Masalah (peneliti menjabarkan hal-hal yang menjadi pertanyaan dan yang akan dijawab dalam penelitian).
5. Tujuan Penelitian (peneliti menjabarkan jawaban terhadap rumusan masalah dalam penelitian).
6. Manfaat Penelitian (peneliti menjelaskan manfaat yang akan diperoleh dari hasil penelitian).
7. Sistematika Pembahasan (peneliti menguraikan penulisan dan penyusunan penelitian).

Bab II adalah tinjauan pustaka yang merupakan bagian dari upaya penulis untuk meninjau dan membahas masalah yang menjadi objek penelitian berdasarkan dengan teori, konsep, dan hasil penelitian. Bab tinjauan pustaka membahas tentang:

1. Kajian Teori (peneliti menjelaskan pembahasan dan uraian-uraian tentang objek penelitian sesuai dengan teori atau konsep yang diambil dari segala yang menjadi referensi dalam penelitian). Kajian teori dalam penelitian ini yaitu meliputi perkembangan teknologi informasi, gadget, dan proses pembelajaran matematika.
2. Penelitian yang Relevan (peneliti menguraikan beberapa hasil penelitian dari orang lain yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan).

Bab III merupakan metodologi penelitian yang membahas tentang:

1. Tempat dan Waktu Penelitian (peneliti menjelaskan tempat dan waktu dilakukannya penelitian).
2. Jenis Penelitian (peneliti menjelaskan jenis dan karakteristik metode yang digunakan dalam penelitian).
3. Sumber Data (peneliti menguraikan sumber data primer dan sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian).
4. Instrumen Pengumpulan Data (peneliti menjelaskan teknik yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini yaitu berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi).
5. Teknik Penjaminan Keabsahan Data (peneliti menjelaskan teknik penjamin keabsahan data dalam penelitian ini). Teknik penjamin keabsahan data dalam penelitian ini berupa perpanjangan waktu penelitian, ketekunan pengamatan, triangulasi, dan kecukupan referensi.
6. Teknik Analisis Data (peneliti menjelaskan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini). Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa reduksi data, penyajian data, kesimpulan dan verifikasi data.

Bab IV mengemukakan hasil penelitian yang mencakup keseluruhan uraian temuan penelitian yang merupakan jawaban dari permasalahan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Bab hasil penelitian membahas tentang:

1. Temuan Umum (peneliti menjelaskan gambaran lokasi, struktur organisasi, serta sarana dan prasarana yang ada di MTs S Darul Mursyidi Sialogo).

2. Temuan Khusus (peneliti menjelaskan penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika, pelaksanaan proses pembelajaran Matematika menggunakan *gadget* serta faktor penghambat penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika).
3. Analisis Hasil penelitian (peneliti menganalisis hasil yang diperoleh dalam penelitian ini)
4. Keterbatasan Penelitian (peneliti menjelaskan kendala dan hambatan yang terjadi sepanjang penelitian).

Bab V merupakan penutup yang terdiri dari:

1. Kesimpulan (peneliti menjabarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini).
2. Saran-saran (peneliti menjelaskan saran-saran yang diperoleh sepanjang menyusun dan melakukan penelitian ini).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Teknologi Informasi

William dan Sawyer mengatakan bahwa, teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi, yang membawa data, suara dan video. Yang bermakna bahwa dalam teknologi informasi terdapat dua komponen utama yaitu teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Teknologi komputer yaitu teknologi yang berhubungan dengan komputer termasuk peralatan-peralatan yang berhubungan dengan komputer. Dan teknologi komunikasi yakni teknologi yang berhubungan dengan perangkat komunikasi jarak jauh, seperti telepon dan televisi. Menurut Martin, teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer yang akan digunakan untuk memproses dan menyimpan data, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim atau menyebarkan informasi¹⁵. Menurut dua definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi adalah ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar informasi tersebut dapat dicari dan ditemukan kembali dengan mudah. Dimana dalam pelaksanaannya diperlukan teknologi komputer untuk mengolah informasi dan teknologi komunikasi untuk menyampaikan informasi jarak jauh.

¹⁵M. Husaini, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan", *Jurnal Mikrotik*, Volume 2, No.1, Mei 2014, hlm. 2-3.

Perkembangan teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat beberapa tahun belakangan ini. Perkembangan teknologi informasi tersebut telah mengubah paradigma masyarakat yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik dalam mencari dan mendapatkan informasi. Tetapi pada zaman sekarang ini, masyarakat bisa dengan mudah mencari dan mendapatkan informasi melalui jaringan internet.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak dari perkembangan teknologi informasi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan.¹⁶ Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan adalah penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran.

2. *Gadget*

a. Definisi *Gadget*

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama beberapa tahun terakhir. *Gadget* mengalami pembaharuan dari hari ke hari sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Secara garis besar

¹⁶M. Husaini, "Pemanfaatan Teknologi...", hlm. 2.

gadget adalah perangkat alat teknologi yang memiliki fungsi tertentu dan selalu mengalami perkembangan.¹⁷

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Definisi komunikasi menurut Laswell adalah suatu proses yang menjelaskan siapa, mengatakan apa, dengan saluran apa, kepada siapa, dengan akibat atau hasil apa. *Gadget* jika dilihat melalui model komunikasi Laswell, merupakan media dalam menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan salah satu media untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia.¹⁸

Menurut Banham, definisi *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.¹⁹ Fitur-fitur umum pada *gadget* adalah internet, kamera, *video call*, telepon, *e-mail*, SMS, *Bluetooth*, *WIFI*, *game* dan *Mp3*.

¹⁷Hastri Rosiyanti dan Rahmita N. M, "Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar", *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Volume 4, No. 1, Juni 2018, hlm. 29.

¹⁸Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1, No. 1, 2017, hlm. 3.

¹⁹Okky Rachma Fajrin, "Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Idea Societa*, Volume 2, No. 6, November 2015, hlm. 4.

Gadget adalah perangkat teknologi komunikasi yang memiliki fungsi khusus yang terus mengalami pembaharuan dari waktu ke waktu. Dimana fungsi khusus tersebut *gadget* bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi. Namun melalui perkembangan yang dialaminya, *gadget* juga bisa digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial, bahkan sebagai alat dokumentasi.

Jadi *gadget* adalah alat komunikasi yang terus menerus mengalami perkembangan yang bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana bisnis, dokumentasi dan juga sarana hiburan.

b. Jenis-jenis *Gadget*

Adapun jenis-jenis *gadget* adalah *handphone*, *smartphone*, *laptop* dalam berbagai merk seperti Samsung, Apple, SONY, OPPO, dan lainnya. Dengan fasilitas yang semakin hari semakin berkembang seiring perkembangan teknologi yang akhirnya menjadi salah satu kebutuhan manusia.²⁰ Fungsi *gadget* adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan manusia. Berbagai vendor saling berlomba dalam mengembangkan aplikasi dalam *gadget* demi memenuhi dan memuaskan kebutuhan konsumen.²¹

Adapun berbagai jenis *gadget* beserta fungsinya adalah sebagai berikut:

²⁰Hastri Rosiyanti dan Rahmita N. M, "Penggunaan Gadget...", hlm. 29.

²¹Okky Rachma Fajrin, "Hubungan Tingkat...", hlm. 4.

1) *Handphone*

Handphone adalah suatu teknologi yang memudahkan komunikasi dimana saja dan kapan saja sehingga cukup praktis untuk dijadikan sebagai alat komunikasi. *Handphone* berasal dari bahasa Inggris. *Hand* berarti tangan dan *phone* berarti suara. Jadi dapat disimpulkan bahwa *handphone* adalah telepon tangan atau telepon genggam mengingat kegunaannya yang dapat menjadi media komunikasi suara walaupun dengan jarak yang sangat jauh. Tidak hanya dapat digunakan untuk menelepon, *handphone* juga dapat digunakan untuk bertukar kabar dan informasi menggunakan layanan sms.

Fungsi utama dari *handphone* adalah sebagai alat komunikasi melalui suara dan pesan singkat. Selanjutnya *handphone* berfungsi untuk menangkap siaran radio, televisi. Juga dilengkapi dengan fungsi audio, kamera, video, game, serta layanan internet.

2) *Smartphone*

Smartphone atau ponsel cerdas adalah sebuah perangkat teknologi berupa telepon genggam versi modern terbaru yang memiliki kelebihan dimana spesifikasi *software* dan *hardware* lebih pintar, fungsi yang lebih cerdas dan fitur-fitur yang lebih pintar dari ponsel versi biasa sebelumnya.

a) *Smartphone* Berdasarkan Fungsinya

Smartphone berdasarkan fungsinya dapat diklasifikasikan menjadi lebih dari lima fungsi utama, pertama *smartphone* adalah sebagai pembantu tugas kantor sehari-hari, kedua *smartphone* adalah sebagai perangkat untuk *viewer*, *editing*, pembuat file atau dokumen dalam format *Word*, *TXT*, dan *PDF*, ketiga *smartphone* adalah sebagai media untuk melakukan *Push E-Mail* secara cepat, keempat *smartphone* adalah sebagai perangkat teknologi hiburan, kelima *smartphone* adalah berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses internet, dan yang keenam *smartphone* adalah sebagai pengganti *pc desktop* atau komputer.

b) *Smartphone* Berdasarkan Manfaatnya

Manfaat utama *smartphone* dari dua segi utama yaitu *hardware* dan *software*. *Hardware* bermanfaat sebagai penunjang kinerja *smartphone* itu sendiri ketika digunakan untuk berbagai macam kebutuhan oleh penggunanya. Contohnya adalah dipasangnya sebuah perangkat keras kamera dengan kualitas terbaik, yakni untuk merekam video, melakukan panggilan video dan bahkan mengambil atau mengumpulkan ribuan momen dan pemandangan terbaik ke dalam ribuan format foto dengan cara yang lebih mudah. Contoh lainnya adalah adanya memori internal dan eksternal, perangkat keras ini mempermudah pengguna *smartphone*

untuk melakukan penyimpanan data melalui perangkat *smartphone* dengan cara yang hampir mirip dengan *Hard Disk* dan *Flash Disk*. Manfaat utama *smartphone* dari sisi *software* adalah sebagai pembeda *smartphone* dengan ponsel versi biasa. Contohnya adalah tersedianya layanan akses data. Layanan ini adalah untuk terhubung dengan konektivitas internet. Layanan akses data tersebut bermanfaat untuk keperluan *browsing*, *E-mail*, *chatting* hingga *posting*.

3) *Laptop*

Laptop atau komputer jinjing adalah komputer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya berkisar 1-6 kg, tergantung pada ukuran, bahan, dan spesifikasi *laptop* tersebut. Sumber daya *laptop* berasal dari baterai atau adaptor A/C yang dapat digunakan untuk mengisi ulang baterai dan menyalakan *laptop* itu sendiri. *Laptop* memiliki fungsi yang sama dengan komputer *desktop* pada umumnya. Komponen yang terdapat di dalamnya sama persis dengan komponen pada *desktop*, hanya saja ukurannya diperkecil, dijadikan lebih ringan, lebih tidak panas, dan lebih hemat daya. Sifat utama yang dimiliki oleh komponen penyusun *laptop* adalah ukuran yang kecil, hemat konsumsi energi, dan efisien.²²

²²Antonius SM Simamora, "Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung", *Skripsi*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016), hlm. 28-32.

c. Manfaat dan Fungsi *Gadget*

Manfaat dan fungsi *gadget* secara umum diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Komunikasi

Melalui *gadget* komunikasi zaman sekarang menjadi lebih mudah, cepat, praktis dan lebih efisien.

2) Sosial

Gadget yang memiliki berbagai fitur dan aplikasi dapat mempermudah dalam membagikan maupun menerima berbagai informasi walaupun dari jarak yang saling berjauhan.

3) Pendidikan

Pada zaman sekarang ini, berbagai ilmu pengetahuan dapat diakses dengan mudah melalui *gadget*.²³

d. Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Matematika

Beberapa penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Untuk menampilkan teks yang berhubungan dengan materi pelajaran Matematika, misalnya menampilkan rumus Matematika dengan menggunakan media *powerpoint*.

2) Untuk menampilkan video yang berhubungan dengan materi pelajaran Matematika agar bisa lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

²³Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak", *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Volume 17, No. 2, November 2017, hlm. 318-319.

- 3) Untuk memutar audio atau suara yang berhubungan dengan materi pelajaran.
- 4) Untuk menampilkan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran Matematika, misalnya menampilkan gambar bentuk-bentuk bangun datar.²⁴

e. Dampak Positif dan Negatif Menggunakan *Gadget*

Berikut dampak positif dalam menggunakan *gadget*, yaitu:

- 1) Komunikasi menjadi lebih praktis

Dengan *gadget* manusia dapat saling berkomunikasi walaupun dengan jarak yang berjauhan.

- 2) Imajinasi berkembang

Manusia menjadi lebih pintar berinovasi karena perkembangan *gadget* yang menuntut untuk hidup lebih baik.

- 3) Mudah mencari informasi

Mencari informasi dari berbagai Negara dengan mudah dapat diakses dengan internet.

- 4) Menambah kecerdasan

Rasa ingin tahu manusia akan suatu hal bisa dipelajari melalui *gadget*.

- 5) Meningkatkan rasa percaya diri

Saat selesai menyelesaikan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan yang lain.

²⁴Hasri Rosiyanti dan Rahmita N. M, "Penggunaan Gadget...", hlm. 29-30.

6) Lebih berani

Terlatih mengoperasikan alat-alat teknologi lainnya.²⁵

Selain dampak positif, menggunakan *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif, diantaranya:

1) Menjadi pribadi yang tertutup

Kecanduan terhadap *gadget* dapat mengganggu rasa sosial manusia sehingga menjadi pribadi yang tertutup dengan sekitarnya.

2) Kesehatan terganggu

Terlalu lama menatap layar *gadget* mata dapat mengalami kelelahan bahkan dapat menyebabkan mata minus.

3) Gangguan tidur

Bermain *gadget* sampai larut malam sering dilakukan sampai mengalami gangguan tidur.

4) Suka menyendiri

Kecanduan bermain *gadget* dapat membuat seseorang semakin jauh dari kerabat maupun teman dekatnya, sehingga lebih suka menyendiri bermain *gadget* daripada bermain dengan kerabatnya.

5) Penyakit mental

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, dan lain-lain.

6) Agresif

²⁵Hasri Rosiyanti dan Rahmita N. M, "Penggunaan Gadget...", hlm. 29-30.

Tayangan-tayangan yang terpapar di *gadget* dapat membuat seseorang menjadi lebih agresif seperti tayangan pembunuhan, penganiayaan dan kekerasan lainnya.

7) Adikasi

Kecanduan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan seseorang tidak bisa hidup tanpa *gadget*.²⁶

3. Proses Pembelajaran Matematika

Kata Matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang artinya mempelajari. Kata *mathematike* berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata *mathematike* juga berhubungan dengan kata *mathein* yang mempunyai arti belajar (berpikir). Jadi berdasarkan asal katanya Matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan jalan berpikir.

Menurut Russefendi Matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil dimana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah Matematika sering disebut sebagai ilmu deduktif. Sedangkan menurut Kline Matematika itu bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya Matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.²⁷

²⁶Hasri Rosiyanti dan Rahmita N. M, "Penggunaan Gadget...", hlm. 29-30.

²⁷Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika", *Jurnal al-Khwarizmi*, Volume 2, Oktober 2013, hlm. 2-3.

Belajar merupakan proses berpikir. Yakni proses berpikir yang menekankan pada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antar individu dengan lingkungannya. Menurut Jerome Bruner, belajar Matematika akan lebih berhasil jika proses pengajaran diarahkan pada konsep-konsep dan struktur-struktur yang termuat dalam pokok bahasan yang diajarkan.²⁸

Mempelajari Matematika berbeda dengan mempelajari ilmu-ilmu lain. Belajar Matematika berkenaan dengan ide atau konsep abstrak. Menurut Hudojo, untuk mempelajari suatu materi baru Matematika, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang akan mempengaruhi terjadinya proses belajar materi Matematika tersebut. Belajar Matematika harus dilakukan secara bertahap sesuai urutan yang dipersyaratkan.²⁹

Menurut Hamalik, pembelajaran adalah unsur kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi demi mencapai tujuan pembelajaran.³⁰ Pada hakikatnya pembelajaran adalah usaha sadar seorang guru untuk membelajarkan siswa atau mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara seorang guru dengan siswa, yang diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran

²⁸Almira Amir, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika", *Jurnal Eksakta*, Volume 2, No. 1, 2016, hlm. 38.

²⁹A. Ika Prsasti Abraar, "Jenis-jenis Belajar Matematika", *Jurnal al-Khwarizmi*, Volume 3, Edisi 1, Maret 2015, hlm. 53.

³⁰Almira Amir, "Penggunaan Media..., hlm. 38-39.

Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.³¹

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Matematika adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa dengan bantuan sarana belajar lainnya, dimana dalam proses interaksi tersebut guru dengan segala kemampuannya berupaya untuk mengarahkan siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengkomunikasikan bilangan dan simbol-simbol, serta kemampuannya dalam menalar konsep-konsep yang ada dalam pelajaran Matematika untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian terdahulu, maka dikemukakan penelitian yang relevan di bawah ini:

1. Faiz Noormiyanto, Tahun 2018, meneliti tentang “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah”. Penelitian ini adalah jenis penelitian survei dengan pendekatan kausal, yakni berusaha memaparkan secara kuantitatif kecenderungan, sikap, atau opini dari suatu populasi tertentu dengan meneliti satu sampel dari populasi tersebut, dengan subjek penelitiannya

³¹Almira Amir, “Penggunaan Media..., hlm. 38-39.

adalah semua siswa kelas tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul dengan jumlah sampel 56 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas mengakses *gadget* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi. Juga menunjukkan bahwa kontrol orangtua siswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa.³²

2. Atik Dwi Susanti, Tahun 2018, meneliti tentang “Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram”. Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKN siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.³³
3. Muhammad Irfan, Tahun 2015, meneliti tentang “Pemanfaatan *Gadget* dalam Pembelajaran Matematika serta Pengaruhnya pada Mahasiswa yang Mengalami *Math-Anxiety* di Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial”. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan subjek penelitian Mahasiswa yang mengalami *Math-*

³²Faiz Noormiyanto, “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah”, *Jurnal Elementary School*, Volume 5, No. 1, Januari 2018, hlm. 146-147.

³³Atik Dwi Susanti, “Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa di Kelas XII IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram”, *Skripsi*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2018), hlm. 95.

Anxiety (kecemasan belajar Matematika) di Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *gadget* dalam belajar persamaan diferensial bagi mahasiswa yang mengalami kecemasan belajar rendah adalah mencari bahan materi persamaan difensial, latihan-latihan soal serta pembahasannya. Sedangkan pemanfaatan *gadget* dalam belajar persamaan diferensial bagi mahasiswa yang mengalami kecemasan belajar tinggi belum banyak memanfaatkan *gadget* yang mereka punya, karena setelah mendapatkan bahan materi dan latihan-latihan soal serta pembahasan persamaan diferensial, mahasiswa masih merasa perlu penjelasan dari orang lain karena materi dan latihan serta pembahasan tersebut cenderung tidak tertulis secara rinci.³⁴

Persamaan penelitian saya ini dengan penelitian Faiz Noormiyanto, Atik Dwi Susanti dan Muhammad Irfan adalah meneliti tentang bagaimana penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

Perbedaan penelitian saya dengan penelitian Faiz Noormiyanto adalah melihat tingkat kontrol orang tua pada penggunaan *gadget* oleh anak terhadap interaksi sosial anak. Sedangkan dengan penelitian Atik Dwi Susanti adalah penggunaan *gadget* untuk meningkatkan hasil belajar. Dan penelitian Muhammad Irfan adalah disertai dengan pengaruh penggunaan *gadget* pada Mahasiswa yang Mengalami *Math-Anxiety*.

³⁴Muhammad Irfan, "Pemanfaatan Gadget dalam Pembelajaran Matematika serta Pengaruhnya pada Mahasiswa yang Mengalami *Math-Anxiety* di Universitas SarjanawiyataTaman Siswa pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial", *Jurnal Science Tech*, Volume 1, No. 1, Agustus 2015, hlm. 73-74.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Silogo. Secara geografis madrasah ini terletak di Jalan Lobulayan Km 1,5 Desa Sialogo, Kecamatan Angkola Barat, Kabupaten Tapanuli Selatan. Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Februari sampai bulan Mei 2022. Sebagaimana tercantum dalam lampiran I yaitu jadwal rencana penelitian.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan data kualitatif (berbentuk data, kalimat, skema, dan gambar).³⁵ Dalam penelitian kualitatif, akan terjadi tiga kemungkinan terhadap “masalah” yang dibawa oleh peneliti dalam penelitian, yaitu pertama masalah yang dibawa peneliti tetap, kedua masalah yang dibawa peneliti setelah memasuki penelitian berkembang, dan ketiga masalah yang dibawa peneliti setelah memasuki lapangan berubah total.³⁶

Muhammad Nasir menjelaskan bahwa metode deskriptif sebagai berikut:

Metode deskriptif adalah metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran pada masa sekarang.

³⁵Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hlm. 17.

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 205.

Tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.³⁷

Juliansyah Noor juga mengemukakan bahwa metode deskriptif adalah sebagai berikut: “Metode deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang”.³⁸ Sedangkan Suharsimi berpendapat bahwa penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan.³⁹ Penelitian deskriptif memusatkan perhatian pada masalah aktual sebagaimana adanya saat penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.⁴⁰

Penelitian ini didekati dengan metode deskriptif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya. Jadi penelitian ini akan meneliti tentang bagaimana pengguna *angadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.

³⁷Muhammad Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1938), hlm. 63.

³⁸Juliansyah Noor, *Metode Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 34.

³⁹Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 5.

⁴⁰Juliansyah Noor, *Metode Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah,...*, hlm.

C. Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah terbagi kepada dua yaitu:

1. Sumber data primer yaitu data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini yang diperoleh dari guru Matematika dan santri/ah kelas IX di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo.
2. Sumber data sekunder yaitu data pendukung yang diperoleh dari Kepala Madrasah di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan yang mengharuskan peneliti untuk meneliti langsung ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. Menurut Nawawi dan Martini observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Dalam penelitian, observasi dibutuhkan untuk memahami proses terjadinya wawancara dan hasil wawancara dapat dipahami dalam konteksnya. Observasi yang akan dilakukan adalah observasi terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti dan hal-hal yang dianggap

relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara. Tujuan observasi adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.⁴¹

Jadi observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan pengamatan secara langsung dengan meneliti gejala-gejala yang terjadi yang berkaitan dengan penggunaan *adaget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.

2. Wawancara

Wawancara merupakan alat pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, motivasi, perasaan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan kepada orang yang diwawancarai yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang lebih banyak dan diperoleh langsung dari responden.

Menurut Joko Subagyo, wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan

⁴¹Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 143-144.

mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan kepada responden.⁴² Sedangkan menurut Ridwan, wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh ilmu langsung dari sumbernya.⁴³

Wawancara yang dilakukan adalah dengan melakukan serangkaian komunikasi atau tanya jawab langsung dengan sumber data yaitu Kepala Sekolah, Guru Matematika dan siswa-siswi di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar yang dapat memberikan informasi untuk proses penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mendukung dan menambah bukti yang telah diperoleh dari sumber lain, misalnya kebenaran sumber data dan hasil wawancara.⁴⁴

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa gambar-gambar hasil wawancara dan observasi.

E. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan data dalam penelitian ini diperlukan teknik pemeriksaan atau teknik penjamin keabsahan data. Adapun teknik penjamin keabsahan data adalah sebagai berikut:

1. Perpanjangan waktu penelitian

⁴²Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 39.

⁴³Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 135.

⁴⁴Andriani Agustina Cahyaningsih, dkk, "Gadget dan Mahasiswa", *Jurnal Respon Publik*, Volume 13, No. 3, Tahun 2019, hlm. 25.

Instrumen pada penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan peneliti tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu yang singkat, tetapi memerlukan perpanjangan waktu. Perpanjangan waktu tersebut akan meningkatkan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan. Perpanjangan waktu penelitian tersebut dapat menguji ketidakbenaran data, dan dapat menuntut peneliti agar terjun lebih lama di lingkungan yang ditelitinya.

2. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan bertujuan untuk menemukan ciri-ciri atau unsur-unsur yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang diteliti, lalu memusatkan perhatian pada hal tersebut. Ketekunan pengamatan berarti peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara terus-menerus terhadap faktor-faktor yang menonjol, kemudian peneliti menelaah secara rinci sampai seluruh faktor yang diamati dapat dipahami.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah suatu pendekatan analisis data yang mensintesa data dari berbagai sumber. Triangulasi merupakan pencarian dengan cepat pengujian yang sudah ada dalam memperkuat tafsiran dan meningkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang telah tersedia.

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu sendiri, untuk keperluan

pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi pada prinsipnya merupakan model pengecekan data untuk menentukan apakah sebuah data benar-benar tepat menggambarkan fenomena pada sebuah penelitian.

4. Kecukupan referensi

Kecukupan referensi terkait dengan dokumentasi penelitian seperti film, video atau rekaman lainnya. Dokumentasi ini dapat digunakan untuk membandingkan hasil yang diperoleh dengan kritik yang telah terkumpul. Bahan-bahan yang tercatat atau terekam dapat digunakan sebagai patokan untuk menguji sewaktu diadakan analisis dan penafsiran data.⁴⁵

Berdasarkan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam teknik penjamin keabsahan data, maka teknik penjamin keabsahan data dalam pembahasan penelitian ini adalah perpanjangan waktu penelitian, ketekunan pengamatan, triangulasi, dan kecukupan referensi.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun urutan data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola,

⁴⁵Ahmad Nizar Rangkti, *Metode Penelitian Pendidikan, ...*, hlm. 159-161.

memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Miles dan Huberman mengemukakan bahwa analisa data terdiri dari tiga sub proses yang saling terhubung, yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang hal-hal yang tidak diperlukan. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memiliki gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya maupun untuk mencari data yang diperlukan. Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Reduksi data merupakan proses berpikir sensitif yang memerlukan kecerdasan, keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi.

2. Penyajian data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah melakukan penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan lainnya. Miles dan Huberman menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan

apa yang telah dipahami tersebut. Dalam menyajikan data, selain dengan teks naratif, menyajikan data juga dapat berupa grafik, matrik, network dan chart.

3. Kesimpulan dan verifikasi data

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kasual atau interaktif, hipotesis atau teori.⁴⁶

⁴⁶Ahmad Nizar Rangkti, *Metode Penelitian Pendidikan, ...*, hlm. 170-174.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Berdirinya MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo

Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo awalnya adalah Madrasah Tsanawiyah Darul Mursyidi yang didirikan pada tahun 1996 oleh Muhammad Rusdi Siregar, beliau mengembangkan lembaga ini dengan menambahkan Madrasah Aliyah Darul Mursyidi pada tahun 1997. Sejak tahun 1998 sampai tahun 2003 kedua Madrasah ini mendidik peserta didik yang berdatangan dari Angkola Barat bahkan dari luar daerah.

Pada tahun 2004, bapak Muhammad Rusdi Siregar sebagai pimpinan sekolah pada saat itu mengembangkan kedua Madrasah itu dengan merangkungnya menjadi sebuah pondok pesantren yang berada di bawah naungan Kemenag. Kini lembaga dikemas dalam bentuk pondok pesantren. Pondok Pesantren Darul Mursyidi yang tetap dipertahankan ciri khas dari Madrasah tersebut.⁴⁷

Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo terletak di jalan Lobulayan km 1,5 Desa Sialogo, Kecamatan Angkola Barat, Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara, kode pos 22735. Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo berada di lingkungan pedesaan dan

⁴⁷ZW dacosta Timor Siregar, Kepala MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, tanggal 10 Februari 2022.

berpenduduk, kondisi lingkungan baik, dimana proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan cukup tenang.

Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo mempunyai batas sebagai berikut:

- a. Sebelah timur berbatasan dengan perkebunan masyarakat
- b. Sebelah barat berbatasan dengan desa Palopat Maria
- c. Sebelah utara berbatasan langsung dengan desa Lobulayan
- d. Sebelah selatan berbatasan dengan sawah masyarakat

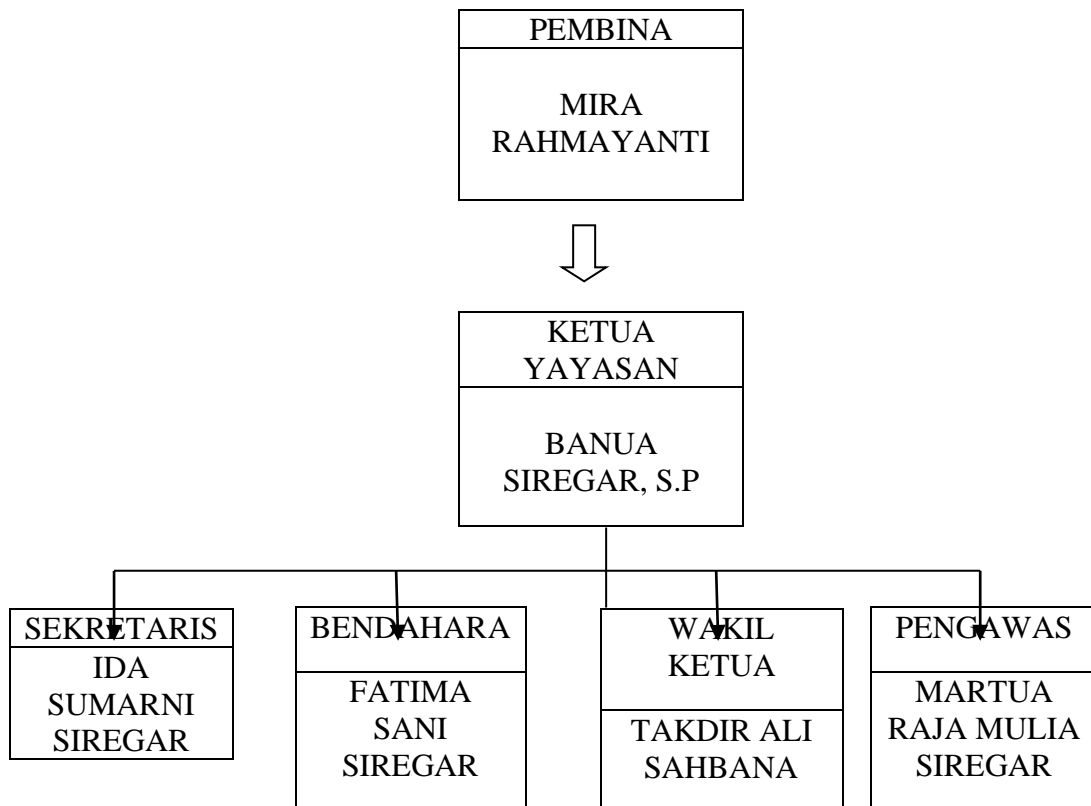
Jumlah tenaga pendidik yang ada di Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo adalah sebanyak 26 orang. Sedangkan jumlah santri yang ada di Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo adalah sebanyak 139 orang.⁴⁸

2. Struktur Organisasi Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo

Struktur organisasi adalah bagian-bagian yang ada dalam sebuah organisasi yang saling terkait satu sama lain, yang masing-masing memiliki tugas pokok dan fungsi untuk mencapai tujuan organisasi sehingga terciptanya sistem kerja yang baik.⁴⁹ Organisasi dikatakan baik apabila organisasi itu berpegang teguh pada prinsip-prinsip organisasi yang meliputi perumusan tujuan, pembagian kerja, adanya koordinasi, efisiensi dan pengawasan umum. Sehingga tujuan dari organisasi tersebut dapat dicapai bersama.

⁴⁸*Dokumentasi*, Sejarah Berdirinya MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.

⁴⁹Margono Mitrohardjono dan Didin Rosyidin, Strategi Pengembangan Struktur Organisasi Sekolah Dasar (Studi Pada Sekolah Dasar LAB School FIP UMJ), *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, Volume 5, No. 2, November 2020.



Sumber: Dokumentasi dari Tata Usaha MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo

3. Visi dan Misi MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo

Adapun visi Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo adalah membina dan melahirkan generasi muda, khususnya anak-anak petani, kaum dhuafa, dan anak-anak putus sekolah untuk hafal Al-Qur'an (hafizh), memiliki akhlak islami, kecerdasan, kemampuan, keterampilan, pemahaman agama Islam, dan semangat wirausaha (*entrepreneur*) yang mumpuni sesuai bakat yang dimilikinya sehingga mampu mandiri dan menjadi teladan bagi lingkungan dimana mereka berada.

Sedangkan misi dakwah yayasan antara lain:

- a. Menjadikan Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo sebagai sarana dan media sekaligus tempat beribadah dan menuntut ilmu bagi setiap muslim, khususnya anak-anak petani, dhuafa, dan putus sekolah.
- b. Menjadikan Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo sebagai Pusat Pendidikan Islam dan Pusat Pelatihan Keterampilan yang dibutuhkan, terutama di bidang agrobisnis (pertanian, perikanan, peternakan, perkebunan), dan perdagangan berbasis kewirausahaan (*entrepreneurship*).
- c. Melahirkan generasi rabbani yang berakhlak islami dan memiliki kecerdasan, kemampuan, dan keterampilan yang mumpuni sesuai bakat yang dimilikinya berbasis kewirausahaan.
- d. Mendidik dan melahirkan calon-calon pemimpin dan da'i yang handal.
- e. Melahirkan generasi muda penghafal Al-Qur'an (hafizh dan hafizhah).
- f. Menjadi institusi, wadah, media yang mampu menjembatani dan memberdayakan berbagai institusi/lembaga dan bersinergi dengan berbagai seluruh elemen masyarakat.
- g. Menjadi institusi pelopor dalam pemberdayaan masyarakat berbasis masjid dan pesantren.
- h. Menjadikan institusi sebagai *Islamic Centre*.⁵⁰

⁵⁰*Dokumentasi, Visi Misi MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.*

4. Keadaan Sarana dan Prasarana MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi

Sialogo

Sarana dan prasarana yang ada di Madrasah Tsanawiyah Swasta

Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo adalah sebagai berikut.⁵¹

Sarana dan Prasarana	Jumlah
Ruang Kelas	6 unit
Ruang Perpustakaan	1 unit
Laboratorium	1 unit
Ruang Kepala	2 unit
Ruang Guru	1 unit
Toilet Guru	2 unit
Musholla	2 unit
Ruang UKS	2 unit
Kamar Mandi Santri/ah	2 unit
WC	7 unit
Lapangan Olahraga	2 unit
Asrama	4 unit
Dapur Umum	1 unit
Papan Informasi	2 unit
Komputer	10 unit
Printer	2 unit
<i>Infocus</i>	2 unit
Pos Jaga	1 unit
Ruang Aula	1 unit
Gudang	1 unit
Tiang Bendera	2 unit

B. Temuan Khusus

1. Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Matematika di MTs

S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo

Pada zaman saat ini, teknologi semakin berkembang dengan berbagai macam jenis dan fitur yang semakin meningkat setiap harinya.

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kehidupan manusia,

⁵¹Dokumentasi, Sarana dan Prasarana MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.

dimana salah satu perkembangan teknologi tersebut adalah *gadget*. Kehadiran *gadget* dalam kehidupan manusia dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya. Dampak negatif dalam penggunaan *gadget* ada dalam bentuk perubahan perilaku, kesehatan dan sikap seseorang, serta mengakibatkan pemborosan. Selain menimbulkan dampak negatif, terdapat juga dampak positif *gadget* bagi para penggunanya antara lain mempermudah informasi tanpa batas wilayah, juga mempermudah dalam hal pekerjaan dan proses pembelajaran serta menjadikan seseorang agar tidak gagap teknologi. Khususnya bagi para pendidik memudahkan dalam hal menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.⁵²

Wawancara dengan Ustadzah Refti Suryani, bahwa di zaman sekarang ini adanya *gadget* sangat berperan besar dalam mencari informasi-informasi yang berkaitan dengan pendidikan demi meningkatkan kemampuan mengajar guru dan membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. *Gadget* jenis *smartphone* dan *laptop* bisa sangat membantu bagi guru-guru dalam mencari informasi-informasi yang berguna dalam proses pembelajaran. Guru bisa belajar melalui video-video yang ada di *youtube* maupun jurnal-jurnal yang ada di *website* untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru demi terciptanya proses pembelajaran Matematika yang menyenangkan. Guru juga bisa mencari video-video yang

⁵²ZW dacosta Timor Siregar, Kepala MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, tanggal 16 Februari 2022.

berhubungan dengan materi Matematika dan mencari gambar benda-benda yang berkaitan dengan materi Matematika di *website*. Serta guru juga bisa mempersiapkan *power point* yang berisi materi pelajaran Matematika untuk menarik perhatian siswa serta diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran Matematika.⁵³ Sehingga *gadget* tersebut digunakan guru dalam mencari informasi tentang pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas, antara lain mencari informasi untuk meningkatkan kemampuan mengajar guru, mencari referensi atau video-video yang berhubungan dengan materi pelajaran Matematika untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Serta sebagai sarana untuk membuat *power point* yang berisi materi pelajaran Matematika untuk menarik perhatian siswa dan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pelajaran Matematika. Jadi guru Matematika sudah baik dalam menggunakan *gadget* yaitu dengan memanfaatkan kecanggihan *gadget* tersebut dalam mempersiapkan pembelajaran Matematika yang menarik dan menyenangkan.

Observasi yang dilakukan di kelas IX bahwa penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika sangat membantu guru dalam mengarahkan dan mengatur ruangan agar lebih kondusif. Dalam proses pembelajaran Matematika, *infocus* dan *laptop* sangat berperan besar dalam menampilkan materi Matematika dalam *power point* dengan

⁵³Refti Suryani, Guru Matematika di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, tanggal 16 Februari 2022.

tampilan semenarik mungkin agar peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran Matematika serta lebih mudah dalam memindahkan materi yang telah disajikan guru dalam *power point* ke dalam buku catatan peserta didik masing-masing. Juga dengan guru menampilkan video yang berhubungan dengan materi Matematika dalam kehidupan sehari-hari membuat peserta didik lebih mudah memahami tentang kaitan pelajaran Matematika yang abstrak dengan kehidupan sehari-hari, yang membuat peserta didik menyadari bahwa Matematika juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang mereka jalani setiap harinya.⁵⁴ Sehingga guru menggunakan *gadget* jenis *laptop* di dalam ruangan dengan menampilkan materi Matematika yang sudah disajikan dalam *powerpoint* sehingga pembelajaran Matematika tersebut lebih menarik perhatian peserta didik, dan peserta didik lebih mudah dalam memindahkan catatan materi dan rumus Matematika ke dalam buku catatannya masing-masing. Serta dengan guru menggunakan *gadget* dengan menampilkan video dan gambar yang berhubungan dengan materi Matematika membuat peserta didik lebih memahami bahwa materi Matematika yang abstrak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga *gadget* tersebut dapat membuat pelajaran Matematika menjadi pelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Observasi yang dilakukan bahwa guru Matematika dalam proses pembelajaran menggunakan *gadget* jenis *laptop* dalam menyampaikan

⁵⁴*Observasi*, Tentang Penggunaan *gadget* di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, Tanggal 23 Februari 2022.

materi Matematika di dalam ruangan. Guru Matematika terlihat menguasai materi dengan baik, dan guru Matematika juga terlihat menguasai *laptop*. Peserta didik dengan serius mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru dengan menggunakan *infocus*. Materi pelajaran pada saat itu mengenai kesebangunan dan kekongruenan. Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan *gadget*, diantaranya adalah:⁵⁵

a. Persiapan Awal

Guru Matematika mempersiapkan rencana persiapan pembelajaran tentang semua hal yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Setelah itu mempersiapkan perangkat-perangkat yang diperlukan dalam proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan *gadget*. Pendidik juga harus mendesain sebagai mungkin *power point* ataupun video yang akan ditampilkan dalam proses pembelajaran Matematika sesuai dengan materi Matematika yang akan diajarkan, agar peserta didik merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan *gadget* tersebut. Yakni guru bisa mencari inspirasi video yang berhubungan dengan materi Matematika yang akan ditampilkan dalam proses pembelajaran di *smartphone* melalui

⁵⁵*Observasi*, Tentang Penggunaan *gadget* di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, Tanggal 02 Maret 2022.

aplikasi *youtube*. Kemudian memindahkannya ke dalam *laptop* agar ditampilkan dengan bantuan *infocus* kepada peserta didik di kelas.⁵⁶

b. Langkah Persiapan

Sebelum menyajikan materi pelajaran yang akan disampaikan, pendidik terlebih dahulu mempersiapkan perangkat-perangkat yang akan digunakan diantaranya *laptop* dan *infocus*. Serta perlu dipastikan apakah *laptop* dan *infocus* tersebut sudah benar-benar bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan. Dimana *laptop* tersebut adalah jenis dari *gadget* yang akan digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran Matematika selama proses pembelajaran. Pendidik akan menyampaikan materi pelajaran Matematika dengan menggunakan *gadget* yaitu *laptop* diantaranya dengan menampilkan gambar, video, ataupun rumus-rumus yang sudah disajikan dalam bentuk *power point* agar lebih mudah penyampaiannya serta diharapkan lebih mampu meningkatkan perhatian dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut serta dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Observasi yang dilakukan di kelas IX, ketika guru menyampaikan materi kesebangunan dan kekongruenan. Guru menampilkan rumus-rumus yang berkaitan dengan materi pelajaran dalam *power point*, menampilkan video tentang kesebangunan dan kekongruenan yang ada dalam kehidupan

⁵⁶Refti Suryani, Guru Matematika di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, tanggal 02 Maret 2022.

sehari-hari, serta menampilkan gambar benda apa saja yang termasuk dalam materi kesebangunan dan kekongruenan. Sebagaimana tercantum dalam RPP yang dilampirkan di lampiran ke-V.⁵⁷

c. Langkah Inti Pembelajaran

Guru menyajikan materi dengan menampilkan pengertian serta rumus-rumus yang digunakan dalam kesebangunan dan kekongruenan. Kemudian guru menampilkan video yang berhubungan dengan kesebangunan dan kekongruenan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya guru meminta peserta didik agar menganalisa benda-benda apa lagi yang termasuk dalam kesebangunan dan kekongruenan diluar dari yang ada dalam video yang sudah ditampilkan. Kemudian guru memberikan soal latihan agar peserta didik mampu menggunakan rumus-rumus yang sudah dijelaskan. Selanjutnya guru memperjelas lagi tentang materi kesebangunan dan kekongruenan agar peserta didik lebih memahami materi pelajaran tersebut. Serta guru memberikan pekerjaan rumah untuk peserta didik. Sebagaimana observasi ini didokumentasikan dengan gambar yang dilampirkan di dalam lampiran ke-VI.⁵⁸

Observasi yang dilakukan ketika materi pelajaran bangun ruang sisi lengkung. Peserta didik terlihat antusias memperhatikan pelajaran

⁵⁷*Observasi*, Tentang Penggunaan *gadget* di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, Tanggal 02 Maret 2022.

⁵⁸*Observasi*, Tentang Penggunaan *gadget* di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, Tanggal 02 Maret 2022.

karena guru menyajikan materi bangun ruang sisi lengkung dengan menampilkan gambar-gambar dari tabung, kerucut, dan bola dengan gambar dan warna semenarik mungkin dengan *powerpoint*. Peserta didik lebih mudah memahami materi mengenai benda apa saja yang termasuk kedalam tabung, kerucut dan bola dalam kehidupan sehari-hari, karena contohnya telah ditampilkan langsung di dalam *powerpoint*. Guru juga jadi lebih mudah dalam menjelaskan unsur-unsur dan jaring-jaring dari tabung, kerucut, dan bola yang merupakan bangun ruang sisi lengkung. Sebagaimana observasi ini didokumentasikan di lampiran VI.⁵⁹ Wawancara dengan salah satu santriah berinisial B, ketika guru menjelaskan materi Matematika dengan *power point*, pelajaran Matematika terasa lebih menyenangkan karena tampilan *power point* yang menarik.⁶⁰ Wawancara dengan santriah berinisial AP , bahwa pembelajaran Matematika sangat membosankan jika hanya dengan metode ceramah. Santriah tersebut lebih suka dengan penggunaan *gadget* jenis *laptop* dalam proses pembelajaran Matematika.⁶¹ Wawancara dengan santriah berinisial BI, bahwa jika guru menampilkan rumus-rumus Matematika dengan bantuan *power point* suasana kelas menjadi

⁵⁹*Observasi*, Tentang Penggunaan *gadget* di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, tanggal 09 Maret 2022.

⁶⁰Bunga, Santriah kelas IX di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, tanggal 09 Maret 2022.

⁶¹Ayu Permata, Santriah kelas IX di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, tanggal 09 Maret 2022.

lebih kondusif sehingga santri/ah lebih fokus dalam memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran Matematika tersebut.⁶²

Observasi yang dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung, guru Matematika menggunakan *gadget* jenis *laptop*. Guru menguasai penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran sehingga penjelasan guru berjalan dengan efektif. Guru dengan memanfaatkan *gadget* dalam proses pembelajaran membuat peserta didik merasa nyaman dengan penyajian materi. Adanya *gadget* dalam pembelajaran dapat membantu guru Matematika dalam proses menyajikan materi kepada peserta didik. Dalam pengelolaan ruangan, guru tidak mengelilingi ruangan lagi karena adanya *infocus* tersebut membuat peserta didik tertarik dan fokus sehingga ruangan menjadi lebih kondusif. Waktu guru juga tidak lagi tersita dengan peserta didik yang ribut saat guru menuliskan materi di papan tulis karena materi sudah disajikan dalam *power point*.⁶³

Namun penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo masih mempunyai kelemahan, diantaranya adalah:

- a. Penggunaan *gadget* yang belum dilakukan di dalam ruangan adalah guru belum menggunakan *gadget* tersebut secara online untuk mencari soal atau permasalahan yang secara langsung ditampilkan melalui *infocus* kemudian bisa dipecahkan bersama-sama selama

⁶²Berlian Indah, Santriah kelas IX di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, tanggal 09 Maret 2022.

⁶³*Observasi*, Tentang Penggunaan *gadget* di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, tanggal 16 Maret 2022.

- proses pembelajaran tersebut berlangsung di dalam ruangan. Yang artinya bahwa pembelajaran yang disajikan oleh guru di dalam ruangan adalah pembelajaran yang sudah dipersiapkan sebelumnya.
- b. Penggunaan *gadget* lainnya yang belum dilakukan di dalam ruangan dalam proses pembelajaran Matematika adalah bahwa peserta didik tidak ikut serta dalam menggunakan *gadget* tersebut dalam proses pembelajaran Matematika di dalam ruangan, sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru dalam proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan *gadget* tersebut.
 - c. *Gadget* juga belum digunakan oleh peserta didik di asrama untuk mencari atau untuk mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru Matematika.⁶⁴

Wawancara dengan Ustadzah Refti bahwa penggunaan *gadget* sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo. Dimana penggunaan *gadget* tersebut di dalam ruangan sangat membantu dalam menarik perhatian dan semangat peserta didik dalam belajar Matematika. Dengan ketertarikan tersebut membuat peserta didik menerima pelajaran Matematika dengan lebih baik. Pembelajaran Matematika dengan menggunakan *gadget* juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang keterkaitan materi Matematika yang abstrak dengan kehidupan

⁶⁴*Observasi*, Tentang Penggunaan *gadget* di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, tanggal 16 Maret 2022.

sehari-hari. Sehingga pembelajaran Matematika dengan menggunakan *gadget* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo.⁶⁵

MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo dalam proses pembelajaran Matematika sudah menggunakan *gadget*. Dengan menggunakan *gadget* peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi Matematika. Dengan menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika juga pesantren ini diharapkan akan menghasilkan kualitas pendidikan yang mampu bersaing dengan sekolah lainnya.

2. Faktor Penghambat Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Matematika di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo

Dalam perkembangan teknologi saat ini, inovasi dalam pendidikan sangat diperlukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Akan tetapi perkembangan teknologi yang semakin meningkat terkadang membuat sebagian guru yang tidak terlalu mahir menggunakan laptop mengalami kendala dalam mendesain pembelajaran yang lebih menarik. Padahal jika guru mau berusaha guru bisa belajar melalui video-video yang ada di *youtube* demi menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik.

⁶⁵Ustadzah Refti Suryani, Guru Matematika di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, tanggal 16 Maret 2022.

Ustadzah Refti juga mengatakan bahwa penggunaan *gadget* jenis *laptop* dengan bantuan *infocus* sangat dibutuhkan di dalam proses pembelajaran demi terciptanya proses pembelajaran Matematika yang lebih menarik bagi para santri dan santriah serta untuk menghilangkan pikiran para santri bahwa Matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Maka dari itu guru harus berusaha memaksimalkan penggunaan *gadget* baik *smartphone* untuk mencari informasi pembelajaran Matematika, maupun *laptop* untuk menampilkan materi Matematika semenarik mungkin.⁶⁶

Wawancara dengan Bapak Timor Siregar, MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo berusaha untuk meningkatkan pembelajaran salah satunya adalah dengan mengikuti perkembangan zaman yaitu dalam hal penggunaan *gadget* tersebut dalam proses pembelajaran Matematika. Supaya para santri dan santriah ikut merasakan hasil dari perkembangan teknologi zaman sekarang ini seperti yang dialami oleh peserta didik yang ada di sekolah lainnya.⁶⁷

Faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di dalam ruangan di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo diantaranya adalah:

- a. Sarana dan Prasana

⁶⁶Refti Suryani, Guru Matematika di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, tanggal 23 Maret 2022.

⁶⁷ZW dacosta Timor Siregar, Kepala MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, tanggal 23 Maret 2022.

Salah satu faktor yang menjadi penghambat penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo adalah minimnya sarana *infocus* dan *laptop* yang ada di pesantren tersebut. Sehingga penggunaan *infocus* dan *laptop* harus dilakukan secara bergantian oleh guru dalam proses pembelajaran. Terkadang *infocus* yang digunakan di dalam ruangan juga tidak bisa digunakan semaksimal mungkin, yang disebabkan oleh papan tulis yang digunakan sebagai tempat untuk memancarkan gambar yang ditampilkan oleh *infocus* terkadang kurang bersih sehingga tulisan yang ditampilkan terlihat tidak terlalu jelas. Juga cahaya yang terlalu terang di dalam ruangan kelas membuat tampilan *infocus* kurang maksimal.

b. Kurangnya Keahlian Guru

Kemampuan guru dalam mengoperasikan *infocus* juga terkadang menjadi penghambat dalam penggunaan *infocus* tersebut di dalam ruangan, kemampuan guru masih kurang dalam mengoperasikan dan menempatkan *infocus* supaya gambar yang dihasilkan di papan tulis bisa terlihat dengan jelas.⁶⁸

Sehingga sekolah selalu mengadakan pertemuan guru-guru dengan kepala sekolah yang berupa sarana permusyawarahan agar guru dapat menyampaikan permasalahannya dalam proses pembelajaran dan agar

⁶⁸*Observasi*, Tentang Penggunaan *gadget* di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, tanggal 23 Maret 2022.

dapat diselesaikan bersama-sama dalam permusyawaratan tersebut. Sehingga guru dapat terus meningkatkan kemampuan masing-masing yakni dengan berbagi pengalaman masing-masing demi terwujudnya visi dan misi sekolah seperti yang diharapkan bersama.⁶⁹

C. Pembahasan Penelitian

Perkembangan zaman yang terjadi pada saat ini, semakin hari semakin mengalami peningkatan, dimana peserta didik yang ada di pesantren yaitu para santri dan santriah tidak boleh mengalami ketertinggalan, sehingga diharapkan bisa bersaing dengan peserta didik yang ada di sekolah umum. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang semakin berkembang pada saat ini adalah *gadget* yang diantaranya adalah *smartphone* dan *laptop*. Santri dan santriah yang ada di pesantren bisa dikatakan masih bisa terhindar dari dampak kecanduan terhadap penggunaan ponsel cerdas dikarenakan tidak dibolehkannya menggunakan ponsel bagi para santri/ah, juga karena santri/ah yang ada di pesantren menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar di pesantren. Sehingga para santri/ah masih bisa terhindar dari dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut. Akan tetapi penggunaan *gadget* juga mempunyai dampak positif, diantaranya adalah memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran Matematika, juga agar peserta didik lebih

⁶⁹ZW dacosta Timor Siregar, Kepala MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo, *Wawancara*, tanggal 23 Maret 2022.

semangat dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika yang terkenal membosankan.

Penggunaan *gadget* yang dilakukan di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo adalah:

1. Guru menggunakan *gadget* dalam mencari informasi yang berkaitan dengan pendidikan terutama pembelajaran Matematika, antara lain mencari informasi untuk meningkatkan kemampuan mengajar guru dan membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Guru bisa belajar melalui video-video yang ada di *youtube* atau jurnal-jurnal yang ada di *website* untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru demi terciptanya proses pembelajaran Matematika yang menyenangkan.
2. Guru dengan menggunakan *gadget* dalam menyajikan materi pelajaran Matematika di dalam ruangan menampilkan materi, rumus-rumus dan contoh dengan menggunakan *power point* yang ada di dalam *laptop*, sehingga waktu yang digunakan lebih efisien, serta dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika.
3. Guru menggunakan *gadget* untuk menampilkan video yang berhubungan dengan materi Matematika yang sedang diajarkan agar peserta didik mengetahui bahwa Matematika yang abstrak juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang mereka jalani setiap harinya.

4. Guru menggunakan *gadget* untuk menampilkan gambar benda-benda yang berkaitan dengan materi pelajaran Matematika sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi Matematika yang abstrak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa guru Matematika dalam proses pembelajaran menggunakan *gadget* jenis *laptop* dan *infocus* dalam menyampaikan materi di dalam ruangan. Peserta didik terlihat semangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena guru menyajikan materi Matematika dengan menampilkan gambar serta video yang berhubungan dengan materi tersebut, sehingga membuat proses pembelajaran Matematika tersebut lebih menarik perhatian peserta didik. Sehingga dengan penyajian proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan *gadget* lebih mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar Matematika serta dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam pelajaran Matematika yang dianggap membosankan.

Namun penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika masih mempunyai kelemahan dalam penggunaannya, diantaranya adalah:

1. Guru belum menggunakan *gadget* tersebut secara online di dalam ruangan untuk mencari soal atau permasalahan yang bisa dipecahkan bersama-sama selama proses pembelajaran tersebut berlangsung di dalam ruangan.
2. Peserta didik tidak ikut serta dalam menggunakan *gadget* tersebut dalam proses pembelajaran Matematika di dalam ruangan, sehingga peserta

didik hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru dalam proses pembelajaran Matematika tersebut.

3. *Gadget* juga belum digunakan oleh peserta didik di asrama untuk mencari atau untuk mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru Matematika.

Namun disamping semua keunggulan penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika, terdapat pula faktor yang menjadi penghambat penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di dalam ruangan, diantaranya adalah:

1. Sarana dan Prasana

Kendala dalam bidang sarana dan prasarana salah satunya adalah minimnya jumlah *infocus* dan *laptop* sehingga guru harus bergantian dalam menggunakan *infocus* dan *laptop* dalam proses pembelajaran. Kemudian papan tulis yang digunakan sebagai tempat untuk memancarkan *infocus* kurang bersih sehingga tampilannya kurang maksimal. Cahaya yang masuk ke dalam ruangan juga terlalu terang sehingga membuat tampilan *infocus* kurang maksimal.

2. Kurangnya Keahlian Guru

Kemampuan guru yang masih kurang dalam mengoperasikan *infocus* dengan baik dan benar sehingga terkadang gambar yang dihasilkan kurang bagus dan kurang besar.

Namun pihak pesantren masih terus berusaha meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di pesantren sehingga diharapkan pesantren bisa menghasilkan pendidikan yang mampu bersaing dengan sekolah lain.

Dalam penelitian Ibu Lelya Hilda dan kawan-kawan, bahwa pada masa perkembangan sains dan teknologi sekarang ini, pendidikan Indonesia membutuhkan perbaikan dalam berbagai aspek, salah satunya dengan penerapan metode *visual thinking* dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Salah satunya dalam ilmu kimia yang memiliki gambaran abstrak. Kurangnya kemampuan visual yang dialami siswa dalam memahami konsep abstrak, sehingga membutuhkan media pembelajaran seperti penggunaan *Microsoft PowerPoint*, dan media konvensional lainnya. Namun dalam penelitian ini, teknologi yang digunakan adalah *Augmented Reality*. Salah satu keunggulan teknologi AR ini adalah mampu memberikan visualisasi 3D dan dapat digunakan dalam *smartphone* berbasis android. Sehingga teknologi AR dapat digunakan dalam pembelajaran kimia yang membutuhkan visualisasi yang baik sehingga konsep kimia dapat dipahami dengan baik.⁷⁰ Dalam penelitian ini, sudah ada peningkatan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran yakni dari penggunaan *Microsoft PowerPoint* menjadi teknologi *Augmented Reality*, sehingga terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yang menggunakan teknologi berupa *Microsoft PowerPoint*, serta menampilkan gambar dan video melalui *laptop* dan *infocus*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama

⁷⁰Lelya Hilda, dkk, *APMOL: Media Teknologi Geometri Molekul Berbasis Augmented Reality dan JMOL*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2021.

beranggapan bahwa ilmu pengetahuan yang abstrak membutuhkan teknologi visualisasi untuk memperoleh pemahaman yang baik.

Penelitian Faiz Noormiyanto mengenai pengaruh intensitas anak mengakses *gadget* dan tingkat kontrol orangtua terhadap interaksi sosial anak SD kelas tinggi di SD 1 Pasuruan Kidul.

Persamaan penelitian saya ini dengan penelitian Faiz Noormiyanto, Atik Dwi Susanti dan Muhammad Irfan adalah meneliti tentang bagaimana penggunaan *gadget* dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian saya dengan penelitian Faiz Noormiyanto adalah melihat tingkat kontrol orang tua pada penggunaan *gadget* oleh anak terhadap interaksi sosial anak. Sedangkan dengan penelitian Atik Dwi Susanti adalah penggunaan *gadget* untuk meningkatkan hasil belajar. Dan penelitian Muhammad Irfan adalah disertai dengan pengaruh penggunaan *gadget* pada Mahasiswa yang Mengalami *Math-Anxiety*.

Jadi berdasarkan penelitian terdahulu dinyatakan bahwa ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak yakni salah satunya pelajaran Matematika, dalam mempersiapkan maupun memberikan materi tentang pelajaran tersebut harus dengan menggunakan teknologi visualisasi, yang berguna untuk memudahkan peserta didik untuk memahami konsep yang abstrak juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan teknologi visualisasi juga diharapkan peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Matematika yang sudah lama terkenal sebagai pelajaran yang menakutkan dan membosankan.

D. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap permasalahan, maka peneliti merasa bahwa proses pelaksanaan penelitian ini telah dilakukan dengan langkah-langkah yang terdapat dalam skripsi dengan penuh kehati-hatian. Hal ini dilakukan agar hasil yang diperoleh sebaik mungkin. Namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna adalah hal yang sulit, sebab dalam penelitian ini dirasakan adanya keterbatasan. Keterbatasan tersebut antara lain:

1. Sulitnya transportasi menuju tempat penelitian.
2. Lokasi penelitian yang terlalu jauh dari rumah peneliti, sehingga menyebabkan peneliti sulit untuk mencapai lokasi penelitian.
3. Karena penelitian ini dilakukan pada masa pandemi covid-19, maka peneliti tidak bisa meneliti di sekolah umum karena tutup. Jadi peneliti harus meneliti di pondok pesantren.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, penulis mengambil kesimpulan mengenai Penggunaan *Gadget* dalam Proses Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo yang diuraikan sebagai berikut:

1. Guru Matematika dalam menyajikan proses pembelajaran Matematika di dalam ruangan dengan menggunakan *gadget*. Guru menyampaikan materi Matematika dengan menampilkan rumus, contoh dan gambar melalui *power point* yang ada di dalam *laptop* yang termasuk jenis dari *gadget*. Kemudian guru juga menampilkan video yang berkaitan dengan materi pelajaran Matematika agar peserta didik mengetahui kaitan pelajaran Matematika dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Guru juga menggunakan *gadget* jenis *smartphone* untuk mencari informasi mengenai proses pembelajaran yang akan dilakukan di dalam ruangan. Namun masih ada yang belum dilakukan dalam penggunaan *gadget* di dalam ruangan yaitu guru belum menggunakan *gadget* secara online untuk mencari soal atau permasalahan untuk diselesaikan bersama. Serta peserta didik belum terlibat dalam menggunakan *gadget* tersebut di dalam ruangan maupun setelah pulang sekolah dan kembali ke asrama.

2. Faktor penghambat penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika diantaranya adalah minimnya *infocus* dan *laptop* yang ada di pesantren tersebut, papan tulis yang sebagai tempat pemancaran *infocus* yang kurang bersih serta cahaya di dalam ruangan yang terlalu terang sehingga gambar yang ditampilkan kurang maksimal, dan kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan *infocus* sehingga tampilannya di papan tulis kurang maksimal.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil dalam temuan penulis, penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut ini:

1. Diharapkan kepada Bapak Kepala Sekolah untuk melengkapi dan menambah jumlah *infocus* dan *laptop* untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran Matematika di dalam ruangan.
2. Diharapkan kepada guru Matematika untuk lebih menguasai penggunaan *gadget* yang diantaranya *smartphone* untuk memperdalam kemampuan guru dalam mengajar juga sebagai sumber informasi bagi guru untuk menyajikan materi Matematika yang lebih menarik. Juga *laptop* untuk mendesain materi Matematika yang akan ditampilkan melalui *infocus*.
3. Diharapkan kepada guru Matematika untuk memperdalam kemampuannya dalam menyajikan materi Matematika yang lebih menarik dengan mencari video-video inspirasi mengenai proses pembelajaran Matematika yang menarik yang ada di *youtube* dengan menggunakan *gadget* jenis *smartphone*.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Almira Amir, “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Eksakta*, Volume 2, No. 1, 2016.
- A. Ika Prsasti Abraar, “Jenis-jenis Belajar Matematika”, *Jurnal al-Khwarizmi*, Volume 3, Edisi 1, Maret 2015.
- Abdul Majid Khon, *Hadis Tarbawi, Hadis-hadis Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2014.
- Andriani Agustina Cahyaningsih, dkk, “Gadget dan Mahasiswa”, *Jurnal Respon Publik*, Volume 13, No. 3, Tahun 2019.
- Atik Dwi Susanti, “Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa di Kelas XII IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram”, *Skripsi*, Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2018.
- Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa/Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Chandra Anugrah Putra, “Pemanfaatan Teknologi Gadget sebagai Media Pembelajaran”, *Jurnal Umpalangkarya*, Volume 2, No. 2, 2019.
- Faiz Noormiyanto, “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah”, *Jurnal Elementary School*, Volume 5, No. 1, Januari 2018.
- Fakhrurrazi, “Hakikat Pembelajaran yang Efektif”, *Jurnal At-Tafkir*, Volume 11, No. 1, Juni 2018.
- Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah, “Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar”, *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Volume 4, No. 1, Juni 2018.
- Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Juliansyah Noor, *Metode Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana, 2010.

- Lelya Hilda, dkk, *APMOL: Media Teknologi Geometri Molekul Berbasis Augmented Reality dan JMOL*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2021.
- M. Husaini, “Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan”, *Jurnal Mikrotik*, Volume 2, No.1, Mei 2014.
- Margono Mitrohardjono dan Didin Rosyidin, Strategi Pengembangan Struktur Organisasi Sekolah Dasar (Studi Pada Sekolah Dasar LAB School FIP UMJ), *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, Volume 5, No. 2, November 2020.
- Muhammad Irfan, “Pemanfaatan Gadget dalam Pembelajaran Matematika serta Pengaruhnya pada Mahasiswa yang Mengalami *Math-Anxiety* di Universitas SarjanawiyataTaman Siswa pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial”, *Jurnal Science Tech*, Volume 1, No. 1, Agustus 2015.
- Muhammad Nasir, *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1938.
- Nila Ubaidah, “Pemanfaatan CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan komunikasi Matematis Siswa melalui Pembelajaran Make a Match”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 4, No. 1, 2016.
- Nurmalasari dan Devi Wulandari, “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang”, *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, Volume 3, No. 2, Februari 2018.
- Nur Rahmah, “Hakikat Pendidikan Matematika”, *Jurnal al-Khwarizmi*, Volume 2, Oktober 2013.
- Okky Rachma Fajrin, “Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Idea Societa*, Volume 2, No. 6, November 2015.
- Puji Asmaul Chusna, “Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak”, *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Volume 17, No. 2, November 2017.
- Putri Hana Pebriana, “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1, No. 1, 2017.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016.

- _____, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Pengembangan*, Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sagala, Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Simamora, Antonius SM, “Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung”, *Skripsi*, Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2008.
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007.
- Supardi, “Peran Berpikir Kreatif dalam Proses Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Formatif*, Vol. 2, No. 3, 2015.
- Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Pentafsir Al-Quran, *Al-Quran dan Terjemahnya*, Bandung: Departemen Agama RI, 2004.

Lampiran I***TIME SCHEDULE PENELITIAN***

No	Jenis Kegiatan	Waktu
1.	Pengajuan Judul	Juli 2019
2.	Seminar Judul	Juli 2019
3.	Penulisan Proposal	Oktober 2019
4.	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing II	Juli 2020
5.	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing I	Oktober 2020
6.	Seminar Proposal	Januari 2021
7.	Revisi Proposal	September 2021
8.	Penelitian di Lapangan	Februari 2022
9.	Pengolahan Data	April 2022
10.	Penulisan Hasil Penelitian	Mei 2022
11.	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing II	November 2022
12.	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing I	Februari 2023
13.	Seminar Hasil	Juni 2023
14.	Revisi Skripsi	Juni 2023
15.	Sidang Skripsi	Juli 2023

Padangsidempuan, Juni 2023

Sari Astuti Lubis
NIM: 16 202 00040

Lampiran II**PEDOMAN OBSERVASI**

1. Melihat guru dalam menyampaikan materi pelajaran Matematika kepada peserta didik dengan menggunakan *gadget*.
2. Melihat bagaimana pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika.
3. Melihat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran Matematika dengan guru menggunakan *gadget* dalam menyampaikan materi Matematika.
4. Melihat faktor penghambat penggunaan *gadget* yang ditemukan guru dalam proses pembelajaran Matematika.

Lampiran III

LEMBAR OBSERVASI

No.	Kegiatan Pembelajaran	Ya	Tidak	Keterangan
1.	Guru mempersiapkan perangkat-perangkat yang akan digunakan dalam pembelajaran Matematika seperti <i>laptop</i> dan <i>infocus</i>			
2.	Guru melakukan pengondisian kelas dengan baik sebelum memulai pembukaan dalam pembelajaran			
3.	Guru memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik saat kegiatan pembukaan			
4.	Guru melakukan pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan media <i>gadget</i> jenis <i>laptop</i>			
5.	Guru melakukan pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan media <i>gadget</i> jenis <i>smartphone</i>			
6.	Guru memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan <i>gadget</i>			
7.	Guru memiliki kemampuan yang baik dalam mengoperasikan <i>infocus</i> di dalam ruangan			
8.	Guru menguasai pembelajaran Matematika dengan menggunakan media <i>gadget</i> jenis <i>laptop</i>			
9.	Peserta didik terlihat lebih semangat mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan <i>gadget</i>			
10.	Guru mengikutsertakan peserta didik dalam mencari benda-benda yang termasuk dalam kesebangunan dan kekongruenan dalam kehidupan sehari-hari			
11.	Pembelajaran Matematika dengan menggunakan <i>gadget</i> lebih kondusif dan guru lebih mudah mengkoordinir kelas dengan baik			
12.	Kendala yang ada dalam proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan media jenis <i>gadget</i>			

Lampiran IV**PEDOMAN WAWANCARA****A. Wawancara dengan Kepala Sekolah MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo**

1. Bagaimana sejarah berdirinya MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
2. Apa saja visi dan misi serta tujuan MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
3. Apa saja fasilitas yang tersedia di MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
4. Bagaimana penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
5. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan *gadget* di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
6. Apa saja kendala atau faktor penghambat penggunaan *gadget* dalam pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?

B. Wawancara dengan Guru Matematika MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo

1. Bagaimana Bapak/Ibu menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
2. Apa Bapak/Ibu menggunakan *gadget* setiap belajar Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
3. Jenis *gadget* apa sajakah yang pernah Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?

4. Apa Bapak/Ibu mampu menggunakan *gadget* dengan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
5. Apakah penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika selalu berjalan dengan baik di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
6. Apakah dengan menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika bisa membantu Bapak/Ibu dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
7. Menurut Bapak/Ibu apakah dengan menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran bisa membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika?
8. Apakah penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika dapat menimbulkan motivasi belajar siswa di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
9. Menurut Bapak/Ibu apakah dengan menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika memiliki dampak negatif bagi peserta didik di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
10. Apa faktor penghambat yang ditemukan guru ketika menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?

C. Wawancara dengan Santri MTs S Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo

1. Bagaimana Bapak/Ibu menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
2. Apa Bapak/Ibu menggunakan *gadget* setiap belajar Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
3. Jenis *gadget* apa sajakah yang pernah Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
4. Apakah penggunaan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika dapat menimbulkan motivasi belajar siswa di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?
5. Apa faktor penghambat yang ditemukan guru ketika menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran Matematika di MTs Swasta Pon-Pes Darul Mursyidi Sialogo?

Lampiran V

RENCANA PELKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan : MTs S Darul Mursyidi Sialogo
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : IX (Sembilan)/ II (Dua)
 Materi Pokok : Kesebangunan dan Kekongruenan
 Sub Materi : Kekongruenan Dua Bangun Datar
 Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran

A. Kompetensi Inti

- KI-1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
 KI-2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
 KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
 KI-4: Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menjelaskan dan menentukan kesebangunan dan kekongruenan antar bangun datar	3.6.1 Menjelaskan kekongruenan dua bangun datar 3.6.2 Menentukan kekongruenan dua bangun datar 3.6.3 Menganalisis kekongruenan dua bangun datar
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan yang berkaitan dengan kesebangunan dan kekongruenan antar bangun datar	4.6.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kekongruenan

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran melalui diskusi kelompok peserta didik dapat menjelaskan, menentukan dan menganalisis kekongruenan antar bangun datar serta dapat memecahkan masalah yang berkaitan kekongruenan antar bangun datar dengan baik dan tepat.

D. Materi Pelajaran

1. Kekongruenan dua bangun datar
2. Dua bangun yang dikatakan kongruen
3. Bangun-bangun yang memiliki bentuk dan ukuran yang sama dikatakan bangun-bangun yang kongruen

E. Metode Pembelajaran

Problem Based Learning (PBL), pendekatan saintifik, ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok.

F. Media Pembelajaran

Media : Power Point dan video
 Alat : LCD Proyektor, laptop, infokus
 Bahan : Spidol

G. Sumber Belajar

Buku Paket Matematika Kelas IX

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdoa 2. Mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk 3. Guru memberikan apersepsi terhadap materi kekongruenan 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari 5. Peserta didik diberi motivasi belajar oleh guru agar lebih semangat dalam belajar 6. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran atau KD yang akan dicapai dan penilaian yang akan dilaksanakan 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi pada masalah <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik diberikan suatu persoalan dari video yang ditayangkan oleh guru 	60 menit

	<ul style="list-style-type: none"> b. Peserta didik diberi materi dan contoh melalui tampilan <i>powerpoint</i>, sesuai dengan manfaat kekongruenan dalam kehidupan sehari-hari, dengan mengarahkan peserta didik mengamati benda-benda yang ada di sekitar c. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang masalah yang diberikan <p>2. Mengorganisasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok b. Peserta didik diberikan permasalahan untuk menemukan konsep pada kekongruenan c. Peserta didik mengidentifikasi masalah yang diberikan dan menemukan hal-hal yang diketahui dan ditanya d. Peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya dengan mengembangkan informasi yang diperoleh dari sumber belajar untuk menyelesaikan masalah yang diberikan, guru sebagai fasilitator <p>3. Membimbing penyelidikan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik diarahkan untuk mengamati objek-objek yang memiliki ciri-ciri yang sama b. Peserta didik diarahkan untuk menanyakan jika mengalami kendala untuk mengamati objek tersebut c. Peserta didik dapat merumuskan masalah dari kekongruenan tersebut d. Peserta didik diarahkan mengembangkan jawaban sementara <p>4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Masing-masing kelompok diminta untuk menuliskan hasil diskusi kelompoknya b. Beberapa kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses</p>	
--	---	--

	<p>pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengevaluasi jawaban kelompok penyaji b. Peserta didik menganalisis, mengevaluasi, dan memperbaiki penyelesaian tugas kelompoknya dari hasil saran dan kritik dari kelompok lain dan guru c. Guru memberikan tes penilaian di akhir untuk melihat ketercapaian materi 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan dari pembelajaran tentang materi kekongruenan 2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 3. Peserta didik diberikan informasi untuk materi pelajaran berikutnya 4. Membaca doa penutup 	10 menit

I. Penilaian

1. Teknik penilaian : Tes tertulis
2. Instrumen penilaian : Uraian
3. Pembelajaran remedial dan pengayaan:
 - a. Mengulangi soal yang belum tuntas
 - b. Pembelajaran pengayaan
 - c. Membahas soal

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui,
Kepala MTs S Darul Mursyidi

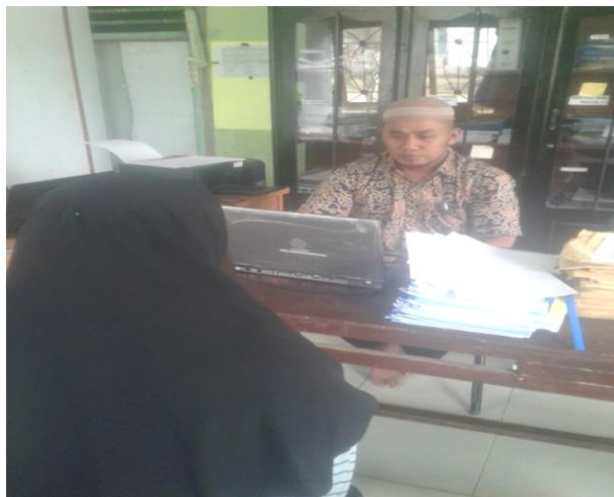
Sialogo, 2023
Guru Mata Pelajaran Matematika

ZW. DACOSTA. TS, S.Pd.I

REFTI SURYANI, S.Pd

Lampiran VI

FOTO DOKUMENTASI







DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Peneliti

Nama : Sari Astuti Lubis
NIM : 16 202 00040
Tempat/Tanggal Lahir : Bange, 29 Oktober 1996
E-mail/No. HP : 085358255729
Jumlah Saudara : Anak ke-1 dari 2 bersaudara
Alamat : Desa Bange, Kec. Sayurmatinggi,
Kab. Tapanuli Selatan

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Sallim Lubis
Pekerjaan : Buruh Tani
Nama Ibu : Almh. Nur Saima Silalahi
Pekerjaan : -
Alamat : Desa Bange, Kec. Sayurmatinggi,
Kab. Tapanuli Selatan

C. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 102360 Bange
SLTP : MTs Negeri Batang Angkola
SLTA : MAN Siabu



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihatang 22733
 Telepon (0634) 22080, Fax. (0634) 24022

Nomor: 147.../In.14/E.7/PP.009//2020

Padangsidempuan, Agustus 2020

Lamp : -

Perihal: Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Kepada Yth. 1. **Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si. M.Pd** (Pembimbing I)
 2. **Dr. Lelya Hilda, M.Si** (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan usulan dosen penasehat akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Sari Astuti Lubis
 Nim : 16 202 00040
 Program Studi : Tadris/Pendidikan Matematika
 Judul Skripsi : Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo

Seiring dengan hal tersebut, kami akan mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian penulisan skripsi yang dimaksud.

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Ketua Prodi Tadris/Pendidikan Matematika



Dr. Suparhi, S.Si, M.Pd
 NIP. 19700708 200501 1 004

PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI PEMBIMBING

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
 Pembimbing I


Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si. M.Pd
 NIP. 19800413 200604 1 002

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
 Pembimbing II


Dr. Lelya Hilda, M.Si
 Nip. 19720120 200003 2 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
 Website: www.iainpadangsidempuan.ac.id E-mail: iaipad@iainpadangsidempuan.ac.id

Nomor : B - 2401 /In.14/E/TL.00/11/2021
 Hal : Izin Penelitian
 Penyelesaian Skripsi.

18 November 2021

Yth. Kepala Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo
 Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Sari Astuti Lubis
 NIM : 1620200040
 Program Studi : Tadris/Pendidikan Matematika
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Penggunaan Gdget dalam Proses Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.



Dr. Emechida, M.Si.
 NIP. 19600202000032002



YAYASAN PONDOK PESANTREN DARUL MURSYIDI
MADRASAH TSANAWIYAH
JL . LOBULAYAN KM 1,5 SIALOGO KEC.ANGKOLA BARAT
KABUPATEN TAPANULI SELATAN - SUMATERA UTARA - 22736

SURAT KETERANGAN

090/MTS-DMS/II/2022

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah Darul Mursyidi Sialogo Kecamatan Angkola Barat, Kabupaten Tapanuli Selatan, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Sari Astuti Lubis
NIM : 1620200040
Program Studi : Tadris/ Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah benar melaksanakan penelitian pada MTs Darul Mursyidi Sialogo Kecamatan Angkola Barat, Kabupaten Tapanuli Selatan dengan judul "**Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah Swasta Pondok Pesantren Darul Mursyidi Sialogo**" dari tanggal 10 Februari 2022 s/d 23 Maret 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sialogo, 11 Februari 2022

Kepala MTs Darul Mursyidi



AW.DACOSTA.TS, S.Pd.I