ISIHUMOR
Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora
http://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/isihumor Publisher: putrapublisher.org

ISIHUMOR: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora
Vol. 5, No.1, Januari 2027 Hlm. 97-111

PEMANFAATAN PERANGKAT DIGITAL (GADGET) DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS MADRASAH ALIYAH: STUDI KASUS PENGAWASAN GURU

Sabri Abjul[1], Iis Husnul Hotimah[2], Tonny Iskandar Mondong[3]
[1]Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia; abjulsabri@gmail.com
[2]Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia; husnuliis12@ung.ac.id
[3]Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia; tonnymondong@ung.ac.id
Corresponden E-Mail;*abjulsabri@gmail.com*

INFO ARTIKEL
Diterima: 16 Oktober 2026
Direvisi: 29 Oktober 2026
Disetujui: 05 November 2026
Tersedia Daring: 21 November 2026

Kata Kunci:
Pemanfaatan Gadget;
Pembelajaran Sejarah;
Studi Kasus;
Madrasah Aliyah;
Media Pembelajaran

ABSTRAK

Keterbatasan sarana pembelajaran sejarah di madrasah, berupa satu buku paket per kelas, ketiadaan proyektor LCD, dan satu guru sejarah, mendorong pemanfaatan perangkat digital (gadget) dalam kegiatan belajar. Kajian terdahulu lebih banyak menyoroti dampak atau hasil penggunaan gadget pada jenjang pendidikan dasar, sedangkan praktik pemanfaatan perangkat digital yang diarahkan dan diawasi guru dalam pembelajaran sejarah di madrasah aliyah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan perangkat digital pada pembelajaran sejarah, pandangan guru dan siswa, serta kelebihan dan kekurangannya di kelas XI IPS MA Al-Falah Tolutu, Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus melalui observasi, wawancara terhadap satu guru sejarah dan lima siswa, serta dokumentasi, yang dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Temuan menunjukkan perangkat digital dipakai secara situasional sebagai pengganti buku paket tambahan dan proyektor LCD melalui WhatsApp serta Google Chrome, dengan pola guru menjelaskan materi lebih dulu sebelum siswa menelusuri gambar peninggalan atau video sejarah di bawah pengawasan langsung. Hambatan meliputi koneksi internet tidak stabil, keterbatasan kuota, serta godaan membuka media sosial atau gim daring. Guru dan siswa menilai pemanfaatan ini membantu dan membuat belajar lebih menarik, meski pelaksanaannya bergantung pada pengawasan guru dan akses internet sekolah. Penelitian ini tidak mengukur hasil belajar siswa sehingga efektivitasnya belum dapat disimpulkan.

Keywords:
Gadget Utilization;
History Learning;
Case Study;
Madrasah Aliyah;
Learning Media

ABSTRACT

Limited history learning facilities in madrasahs, such as one textbook per class, the absence of an LCD projector, and only one history teacher, encourage the use of digital devices (gadgets) in classroom activities. Previous studies mostly examined the impacts or outcomes of gadget use at the elementary education level, whereas practices of teacher-directed and supervised digital device utilization in madrasah aliyah history learning remain limited. This study aimed to examine the utilization of digital devices in history learning, teachers' and students' perceptions, and its advantages and disadvantages in Class XI Social Sciences at MA Al-Falah Tolutu, South Bolaang Mongondow Regency. This research employed a qualitative case study approach through observation, interviews with one history teacher and five students, and documentation, analyzed via data reduction, data display, and verification. The findings showed that digital devices were used situationally to substitute additional textbooks and an LCD projector via WhatsApp and Google Chrome, where the teacher explained the material first before students searched for historical artifact images or videos under direct supervision. Obstacles included unstable internet connections, limited data quotas, and temptations to open social media or online games. The teacher and

students viewed this utilization as helpful and engaging, although implementation depended on teacher supervision and school internet access. Since this study did not measure student learning outcomes, its impact on academic achievement cannot be concluded.

© 2026
This is an open access article under CC-BY license

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas komponen tujuan, materi, metode, dan evaluasi yang saling terhubung untuk menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik (Tarumasely, 2022; Darman, 2020). Pada jenjang pendidikan menengah atas, pembelajaran sejarah menjadi mata pelajaran tersendiri yang membahas kehidupan manusia pada masa lalu serta memberikan pengetahuan fakta sejarah kepada siswa (Rusli, 2023). Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berbagai perangkat elektronik mulai dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah perangkat digital (gadget) seperti telepon pintar dan komputer tablet (Rahayu dkk., 2021). Penggunaan perangkat digital tersebut mempermudah guru dan siswa dalam mengakses beragam sumber belajar melalui jaringan internet sehingga kegiatan kelas tidak lagi terbatas pada bahan ajar cetak (Subagijo, 2020).

Pembelajaran sejarah yang baik tidak sekadar menuntut siswa menghafal tanggal dan peristiwa, melainkan menekankan pemahaman mendalam serta kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui analisis sumber sejarah (Rahmawati dkk., 2021). Untuk menumbuhkan kesadaran sejarah dan menghindari kejenuhan belajar, proses penyampaian materi perlu dikemas secara beragam sesuai perkembangan zaman (Anis & Mardiani, 2022). Pemanfaatan gadget dalam pelajaran sejarah memungkinkan siswa menelusuri peristiwa masa lalu secara lebih konkret melalui gambar peninggalan maupun video dokumenter yang menjawab rasa ingin tahu mereka (Mursidi & Soetopo, 2019). Meskipun demikian, perangkat ini memiliki dua sisi dampak terhadap aktivitas belajar (Kurniawati, 2020). Tanpa pembatasan fungsi dan pengawasan langsung dari guru di sekolah, penggunaan gadget justru berisiko menurunkan fokus belajar akibat penyalahgunaan untuk bermain gim atau membuka aplikasi di luar materi pelajaran (Subagijo, 2020; Mahasiswa Tadris Matematika, 2020).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan teknologi informasi dan bahan ajar digital dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan bahan ajar digital dilaporkan memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berpikir historis dan capaian akademik siswa dibandingkan bahan ajar konvensional (Ningsih, 2021). Digitalisasi sumber belajar sejarah juga dipandang relevan untuk menyesuaikan proses belajar dengan perkembangan teknologi serta mencegah kejenuhan (Anis & Mardiani, 2022; Rusli, 2023). Selain itu, penelusuran peninggalan sejarah melalui internet membantu menjawab rasa ingin tahu siswa dan melatih analisis sebab-akibat peristiwa (Mursidi & Soetopo, 2019; Rahmawati dkk., 2021). Pada kajian

media pembelajaran secara umum, pemanfaatan teknologi informasi dan gadget mampu merangsang minat serta semangat belajar apabila digunakan sesuai fungsinya (Ahmad, 2020; Haswan dkk., 2022).

Di sisi lain, kajian terdahulu lebih banyak menyoroti dampak penggunaan gadget pada jenjang pendidikan dasar dan anak usia dini maupun pengaruhnya terhadap prestasi secara umum. Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan gadget memengaruhi prestasi belajar serta kemampuan interaksi sosial siswa (Ariston, 2018; Amri dkk., 2020), sehingga memerlukan batasan pemakaian di kelas (Sari, 2024). Sementara itu, penelitian pada jenjang pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa perangkat digital berdampak pada perkembangan sosial-emosional anak dan menuntut pengawasan orang tua (Fauzi dkk., 2020; Asmawati, 2022). Kajian lain di lingkungan sekolah juga mencatat bahwa penggunaan gawai berdampak positif maupun negatif terhadap prestasi siswa bergantung pada pengendaliannya (Kurniawati, 2020).

Berdasarkan penelusuran literatur tersebut, kajian terdahulu masih lebih banyak berfokus pada dampak penggunaan gadget pada anak usia dini dan sekolah dasar, atau mengukur pengaruhnya terhadap prestasi belajar secara umum. Kajian empiris yang menelaah bagaimana guru sejarah mengintegrasikan sekaligus mengawasi penggunaan perangkat digital siswa di tingkat madrasah aliyah masih terbatas. Kondisi pembelajaran di MA Al-Falah Tolutu, Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan, menjadi kasus yang menarik untuk dikaji karena keterbatasan fasilitas sekolah. Berdasarkan observasi awal dan keterangan guru sejarah pada 13 Januari 2026, madrasah ini hanya memiliki satu guru sejarah, satu buku paket per kelas, dan belum memiliki proyektor LCD, sehingga guru mengizinkan siswa kelas XI IPS menggunakan gadget untuk mengakses materi di bawah pengawasan langsung meski sebagian kecil siswa sempat tergoda membuka gim (Wawancara dengan LU, 13 Januari 2026).

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis mendalam mengenai praktik integrasi perangkat digital dan pola pengawasan langsung oleh guru sejarah dalam menyiasati keterbatasan buku paket serta proyektor LCD di madrasah aliyah. Penelitian ini berkontribusi memberikan gambaran empiris mengenai praktik pemanfaatan perangkat digital, mekanisme pengawasan guru di kelas, serta hambatan yang muncul pada konteks sarana terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan perangkat digital pada proses pembelajaran sejarah, pandangan guru dan siswa terhadap penggunaannya, serta kelebihan dan kekurangannya di kelas XI IPS MA Al-Falah Tolutu, Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mengamati pengalaman, perilaku, dan makna penggunaan gadget secara menyeluruh dalam situasi alami di lapangan (Haryono, 2020). Metode studi kasus merupakan penyelidikan empiris yang mengkaji suatu fenomena secara mendalam pada konteks kehidupan nyata (Nurahman, 2021). Pemilihan metode ini bertujuan memperoleh gambaran terperinci mengenai cara siswa kelas XI IPS memanfaatkan gadget, respons mereka, serta mekanisme pengawasan guru pada pembelajaran sejarah di MA Al-Falah Tolutu.

Penelitian ini dilaksanakan di MA Al-Falah Tolutu yang beralamat di Jalan Trans Sulawesi, Desa Tolutu, Kecamatan Tomini, Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. Lembaga ini merupakan madrasah aliyah swasta berciri khas agama Islam yang memiliki fasilitas belajar terbatas. Pengumpulan data lapangan berlangsung pada Januari 2026, yakni pada semester genap tahun ajaran 2025–2026. Untuk menjaga kedalaman analisis studi kasus (Nurahman, 2021), batasan kasus ditetapkan pada satu kelas, yaitu kelas XI IPS yang berjumlah 25 peserta didik (10 laki-laki dan 15 perempuan), satu mata pelajaran yakni sejarah, serta satu guru pengampu. Kajian dalam batas kasus tersebut difokuskan pada pemanfaatan perangkat digital, pandangan guru dan siswa, serta kelebihan dan kekurangan penggunaannya.

Informan penelitian berjumlah enam orang yang dipilih menggunakan teknik purposive berdasarkan keterlibatan langsung dalam fenomena yang dikaji (Haryono, 2020). Informan utama adalah satu orang guru mata pelajaran sejarah berinisial LU (perempuan, 36 tahun) sebagai pengambil kebijakan pemanfaatan perangkat digital di kelas. Selanjutnya, dipilih lima orang siswa kelas XI IPS yang terdiri atas satu siswa laki-laki berinisial S1 (16 tahun) serta empat siswi perempuan berinisial S2 (15 tahun), S3 (15 tahun), S4 (16 tahun), dan S5 (16 tahun). Kriteria pemilihan informan siswa mencakup status aktif di kelas XI IPS, mengikuti pembelajaran sejarah berbantuan perangkat digital, serta memiliki pengalaman mengakses materi atau menelusuri sumber sejarah melalui perangkat digital di kelas. Pemilihan lima informan siswa ditetapkan karena jumlah tersebut dinilai memadai untuk merepresentasikan variasi pengalaman belajar di kelas sekaligus mencapai kecukupan informasi kualitatif tanpa mengganggu jadwal belajar siswa.

Dalam pengumpulan data, peneliti berperan sebagai pengamat langsung yang menyusun instrumen dan turun ke lapangan untuk menghimpun data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Haryono, 2020). Teknik pertama adalah observasi langsung di kelas XI IPS untuk mengamati aktivitas siswa saat memakai perangkat digital, frekuensi penggunaan, interaksi dengan guru, serta pengawasan guru selama pelajaran sejarah berlangsung. Observasi dilakukan menggunakan pedoman observasi dengan prosedur bertahap, yakni mengamati penyampaian aturan sebelum pemakaian perangkat, memantau aktivitas penelusuran materi selama pembelajaran, serta melihat tindak lanjut setelah penggunaan perangkat selesai. Sebagai keterbatasan data lapangan, jumlah pasti pertemuan yang diobservasi dan durasi menit tiap pertemuan tidak dirinci dalam catatan penelitian, namun pengamatan dilakukan pada jam pelajaran sejarah selama masa penelitian Januari 2026.

Teknik kedua adalah wawancara mendalam menggunakan instrumen pertanyaan terpisah bagi guru sejarah dan siswa yang berisi pertanyaan seputar pemanfaatan perangkat digital, pandangan penggunaannya, serta kelebihan dan kekurangannya. Wawancara awal dengan guru sejarah (LU) dilaksanakan pada 13 Januari 2026 untuk menggali gambaran kebijakan kelas, sedangkan wawancara mendalam terhadap LU dan lima siswa (S1 hingga S5) dilakukan pada 14 Januari 2026. Wawancara dengan LU bertempat di ruang guru MA Al-Falah Tolutu, sementara wawancara dengan kelima siswa dilaksanakan di ruang kelas dengan pencatatan langsung pada lembar wawancara

disertai dokumentasi foto. Adapun rincian lama waktu wawancara dalam hitungan menit bagi tiap informan tidak tercatat secara spesifik dalam dokumentasi penelitian.

Teknik ketiga adalah dokumentasi yang dihimpun dari perangkat pembelajaran madrasah, meliputi silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), modul ajar, buku paket sejarah, serta foto kegiatan penelitian di kelas dan saat wawancara. Data dokumentasi tersebut berfungsi untuk menguatkan serta mencocokkan temuan yang diperoleh melalui observasi lapangan dan wawancara.

Data yang terkumpul dianalisis melalui tiga tahapan sistematis agar pembahasan tetap terarah pada kasus yang dikaji (Ahmad & Muslimah, 2021). Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu memilah seluruh transkrip wawancara, catatan observasi kelas, dan dokumen pembelajaran untuk mengambil data yang relevan, memberikan kode informan, lalu mengelompokkannya ke dalam tiga fokus rumusan masalah, yakni pemanfaatan perangkat digital, pandangan guru dan siswa, serta kelebihan dan kekurangannya. Tahap kedua adalah penyajian data, yaitu menyusun hasil pengelompokan tersebut ke dalam uraian naratif yang teratur, dilengkapi kutipan langsung wawancara informan serta satu tabel ringkasan temuan agar pola data mudah dipahami. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu menafsirkan makna dari pola temuan lapangan untuk menjawab seluruh rumusan masalah sambil mengecek ulang kesesuaiannya dengan catatan lapangan dan bukti dokumentasi.

Untuk menjamin keakuratan temuan kualitatif, peneliti menerapkan dua jenis teknik triangulasi. Pertama, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan keterangan guru sejarah (LU) terhadap jawaban kelima siswa informan (S1 hingga S5) guna melihat konsistensi informasi mengenai aturan, pemakaian aplikasi, dan kendala di kelas. Kedua, triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan data hasil wawancara terhadap catatan observasi kelas serta bukti dokumentasi pembelajaran. Sebagai contoh, keterangan siswa mengenai kebiasaan guru berkeliling memeriksa layar perangkat saat pelajaran berlangsung dicocokkan langsung dengan catatan observasi kelas, sementara penjelasan mengenai penggunaan perangkat pada materi tertentu diverifikasi melalui perangkat ajar dan foto kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah (MA) Al-Falah Tolutu yang terletak di Jalan Trans Sulawesi, Desa Tolutu, Kecamatan Tomini, Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. Lembaga pendidikan menengah atas swasta berciri khas agama Islam ini awalnya berbagi gedung dengan MTsN 3 Bolaang Mongondow Selatan sebelum akhirnya menempati gedung sekolah sendiri. Secara institusional, madrasah ini mengusung visi mewujudkan lulusan yang berakhlakul karimah, unggul dalam prestasi, berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta terampil.

Pada tahun ajaran 2025–2026, MA Al-Falah Tolutu memiliki 12 orang pendidik dan tenaga kependidikan serta total 83 peserta didik yang tersebar di tiga tingkatan kelas. Kelas XI yang menjadi fokus penelitian berjumlah 25 siswa, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Untuk mata pelajaran sejarah maupun sejarah Indonesia, madrasah ini hanya memiliki satu orang guru pengampu berinisial LU, dengan

ketersediaan sarana pembelajaran berupa satu buku paket untuk setiap kelas dan belum tersedianya proyektor LCD.

Pemanfaatan Gadget dalam Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas XI IPS MA Al-Falah Tolutu, pemanfaatan gadget dalam pembelajaran sejarah diterapkan secara situasional sebagai media pendukung ketika materi ajar memerlukan visualisasi atau penelusuran informasi tambahan. Guru sejarah (LU) tidak mewajibkan penggunaan gadget pada setiap pertemuan, melainkan mengombinasikannya dengan penjelasan langsung dan buku paket. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menjelaskan garis besar materi di depan kelas, kemudian mengarahkan siswa membuka perangkat masing-masing untuk mencari gambar peninggalan sejarah, video peristiwa, atau mengerjakan tugas yang dibagikan melalui grup kelas.

Pola integrasi gadget yang terstruktur tersebut tercermin dari keterangan guru sejarah mengenai alasan dan teknis pemanfaatannya di kelas:

"Untuk pembelajaran sejarah menggunakan gadget itu saya melihat materi yang akan dipelajari ini perlu menggunakan gadget atau tidak. Contohnya seperti materinya mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha, jika hanya menggunakan buku teks itu tidak tertera gambarnya ataupun bekas-bekas peninggalannya, dan siswa pasti akan menanyakan buktinya berupa gambar. Oleh karenanya saya mengarahkan siswa untuk menggunakan gadget untuk mengakses gambar tersebut." (Wawancara dengan LU, 14 Januari 2026).

Keterangan guru tersebut selaras dengan pengalaman siswa dalam mengakses bahan ajar digital selama pelajaran berlangsung. Aplikasi yang paling sering digunakan dalam proses ini adalah WhatsApp untuk menerima tautan materi atau instruksi tugas dari guru, serta mesin pencari Google dan Google Chrome untuk menelusuri artikel maupun gambar sejarah. Salah seorang siswa menjelaskan alur pemanfaatan perangkat tersebut di dalam kelas:

"Saat belajar sejarah dimulai kami dijelaskan materi oleh ibu, setelah itu kami disuruh untuk menggunakan HP untuk melihat berupa gambar seperti yang ibu jelaskan dan mencari penjelasan tambahan di internet terkait materi yang sedang dibahas." (Wawancara dengan S2, 14 Januari 2026).

Selain digunakan untuk melihat gambar peninggalan dan mengulas kembali materi pertemuan sebelumnya, sebagian siswa juga memanfaatkan fitur pencarian seperti Google dan Gemini AI guna memperdalam pemahaman terhadap topik yang ditugaskan guru (Wawancara dengan S1, 14 Januari 2026). Agar penggunaan gadget tidak menyimpang dari tujuan belajar, guru selalu menetapkan aturan di awal pembelajaran bahwa perangkat hanya boleh dipakai untuk membuka aplikasi yang berkaitan dengan materi sejarah. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama siswa mengakses internet, guru aktif berjalan mengelilingi kelas dan memeriksa layar perangkat siswa secara langsung (Observasi kelas XI IPS, Januari 2026). Hal ini diperkuat oleh keterangan informan siswa yang menyatakan bahwa guru berkeliling kelas untuk melihat langsung aplikasi yang sedang dibuka siswa pada perangkat mereka (Wawancara dengan S5, 14 Januari 2026). Dari sisi infrastruktur akses, sekolah belum menyediakan jaringan Wi-Fi

sehingga siswa menggunakan paket data pribadi dan saling berbagi sambungan hotspot kepada teman sekelas yang kehabisan kuota (Wawancara dengan S1, 14 Januari 2026).

Temuan lapangan mengenai pemanfaatan gadget sebagai media pendukung sejalan dengan pandangan bahwa perangkat elektronik multifungsi dapat menunjang penyampaian materi ajar apabila digunakan sesuai fungsinya (Rahayu dkk., 2021; Haswan dkk., 2022). Penggunaan WhatsApp dan Google Chrome untuk mengakses bahan ajar serta gambar peninggalan sejarah juga selaras dengan upaya digitalisasi sumber belajar sejarah yang membantu siswa memahami peristiwa masa lalu secara lebih konkret daripada sekadar membaca teks cetak (Anis & Mardiani, 2022; Mursidi & Soetopo, 2019). Praktik menelusuri informasi tambahan dan menganalisis sebab-akibat peristiwa mendukung konsep pembelajaran sejarah yang tidak berhenti pada hafalan fakta dan tanggal (Rusli, 2023; Rahmawati dkk., 2021), sementara penetapan aturan di awal pelajaran sesuai dengan anjuran pembatasan fungsi perangkat untuk mencegah penyalahgunaan di sekolah (Subagijo, 2020; Mahasiswa Tadris Matematika, 2020). Meskipun demikian, temuan di MA Al-Falah Tolutu menunjukkan konteks yang lebih spesifik dibandingkan kajian terdahulu yang umumnya menyoroti dampak penggunaan gawai secara bebas atau pada jenjang pendidikan dasar (Ariston, 2018; Sari, 2024). Di kelas XI IPS, pemanfaatan gadget justru dipicu oleh keterbatasan sarana cetak dan penampil visual, serta ditopang oleh inisiatif siswa berbagi sambungan hotspot pribadi akibat ketiadaan fasilitas Wi-Fi sekolah.

Berdasarkan rangkaian temuan tersebut, pemanfaatan gadget di kelas XI IPS MA Al-Falah Tolutu berfungsi menggantikan sebagian peran proyektor LCD dan buku paket tambahan di tengah keterbatasan sarana belajar madrasah. Layar telepon pintar milik masing-masing siswa dialihfungsikan menjadi penampil sumber visual sejarah secara mandiri tanpa harus menunggu ketersediaan perangkat penampil kelas. Dalam pola ini, guru tetap memegang kendali penuh atas tujuan pembelajaran dengan meletakkan penjelasan lisan sebagai pijakan awal sebelum siswa melakukan penelusuran daring, serta mengawal aktivitas kelas melalui pengawasan langsung. Selain itu, kebiasaan siswa berbagi sambungan hotspot pribadi memperlihatkan mekanisme adaptasi sosial peserta didik untuk menjaga kelangsungan kegiatan belajar bersama meskipun dukungan akses internet dari pihak sekolah belum tersedia.

Proses Pembelajaran Sejarah Berbantuan Gadget di Kelas XI IPS

Pelaksanaan pembelajaran sejarah berbantuan gadget di kelas XI IPS MA Al-Falah Tolutu berlangsung melalui alur kegiatan yang terstruktur dari awal hingga akhir pertemuan. Pada tahap pembukaan, guru sejarah (LU) menyampaikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu, kemudian memaparkan garis besar materi pokok menggunakan penjelasan lisan dan satu buku paket yang tersedia di kelas. Sebelum mengizinkan siswa membuka perangkat digital, guru menetapkan aturan secara tegas bahwa telepon pintar hanya boleh digunakan untuk mengakses aplikasi pembelajaran seperti WhatsApp dan peramban Google, serta melarang pembukaan media sosial maupun gim daring. Pada tahap awal ini, guru berperan sebagai pengarah utama yang membatasi ruang gerak digital siswa, sementara siswa menyimak penjelasan konsep

dasar sebelum mengoperasikan perangkat masing-masing (Wawancara dengan S3, 14 Januari 2026).

Memasuki kegiatan inti, proses belajar beralih pada penelusuran sumber belajar digital untuk melengkapi keterbatasan uraian teks dan ketiadaan proyektor LCD. Ketika membahas materi kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha, misalnya, siswa mempertanyakan bukti fisik peninggalan sejarah yang tidak ditampilkan gambarnya di buku paket. Guru kemudian mengirimkan tautan bahan bacaan atau instruksi tugas melalui grup WhatsApp kelas, lalu mengarahkan siswa menelusuri gambar bangunan serta peninggalan bersejarah melalui mesin pencari. Siswa aktif mencari visualisasi peninggalan tersebut dan mengerjakan tugas yang diberikan, sedangkan guru berkeliling kelas memeriksa layar perangkat siswa satu per satu agar tetap sesuai instruksi. Salah seorang informan siswa menggambarkan pengalaman pada tahap inti ini: "Gadget sangat membantu dikarenakan misalnya ada berupa penjelasan sebuah bangunan bersejarah, nah di situ kami bisa mengakses langsung gambarnya lewat HP" (Wawancara dengan S1, 14 Januari 2026).

Selama penelusuran berlangsung, terjadi interaksi tanya jawab timbal balik antara guru dan siswa di dalam kelas. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai bentuk peninggalan sejarah yang mereka amati di layar ponsel, lalu guru memberikan penjelasan mendalam mengenai konteks peristiwa serta perbandingannya dengan kondisi masa kini. Apabila di tengah kegiatan koneksi internet terputus atau sinyal melemah, guru segera menyesuaikan alur pembelajaran dengan menghentikan sementara pencarian daring dan menjelaskan poin-poin penting materi melalui buku paket. Sementara itu, bagi siswa yang tidak membawa perangkat atau kehabisan kuota, guru mengarahkan mereka untuk bergabung membaca materi pada perangkat teman sebangku sehingga seluruh siswa tetap mengikuti alur diskusi kelas hingga tahap penutup.

Pola proses pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa integrasi perangkat digital di kelas XI IPS berjalan dalam kerangka pedagogis yang menempatkan guru sebagai pengendali alur belajar, bukan sekadar pelimpahan tugas mandiri kepada siswa. Urutan kegiatan yang mendahulukan penjelasan konsep sebelum penelusuran visual berfungsi membangun pemahaman dasar agar siswa mampu menafsirkan gambar atau video sejarah yang ditemukan di internet secara kritis (Darman, 2020; Rahmawati dkk., 2021). Selain itu, mekanisme transisi cepat kembali ke penjelasan buku paket saat sinyal hilang mencerminkan fleksibilitas pengelolaan pembelajaran agar waktu belajar tetap produktif meskipun dukungan infrastruktur jaringan belum memadai (Tarumasely, 2022). Dengan demikian, perangkat digital berperan sebagai alat bantu visualisasi materi dalam kendali interaksi guru dan siswa secara langsung.

Guru dan Siswa terhadap Pembelajaran Berbantuan Gadget

Guru sejarah dan siswa kelas XI IPS MA Al-Falah Tolutu menunjukkan pandangan yang positif terhadap pemanfaatan gadget dalam kegiatan belajar mengajar. Dari sudut pandang pendidik, penggunaan gadget dipandang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini serta menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah dan pencatatan materi dari

buku paket. Guru sejarah mengungkapkan pandangannya terkait perubahan suasana belajar di kelas:

"Pembelajaran sejarah menurut saya, ketika proses pembelajaran hanya berfokus pada penjelasan atau terus mencatat akan menimbulkan rasa bosan kepada siswa. Oleh karenanya, proses belajar dengan menggunakan gadget itu sangat membantu dan menambah semangat siswa dalam belajar sejarah." (Wawancara dengan LU, 14 Januari 2026).

Pandangan positif guru tersebut berkesesuaian dengan persepsi para siswa yang menilai pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Siswa merasa terbantu dalam memahami peristiwa masa lalu karena dapat menyaksikan bentuk fisik peninggalan sejarah melalui gambar maupun video yang ditampilkan di internet (Wawancara dengan S4, 14 Januari 2026). Meski demikian, siswa tetap memandang bahwa penjelasan langsung dari guru memegang peranan utama agar informasi visual yang ditemukan di internet dapat dipahami secara utuh. Salah seorang informan siswa menuturkan.

"Menurut saya, materi sejarah lebih mudah dipahami ketika dijelaskan langsung oleh guru, tetapi menarik juga jika sambil melihat gambar dari apa yang dijelaskan." (Wawancara dengan S2, 14 Januari 2026).

Terkait kekhawatiran bahwa penggunaan gadget dapat menurunkan konsentrasi belajar, baik guru maupun siswa memandang hal tersebut sebagai risiko yang wajar apabila tidak disertai pengawasan. Informan siswa mengakui bahwa pada awal penerapan pembelajaran berbasis gadget, sempat ada beberapa teman yang membuka aplikasi di luar instruksi guru, namun perilaku tersebut berhenti setelah guru memperketat aturan dan pemantauan kelas (Wawancara dengan S1, 14 Januari 2026). Siswa lain menambahkan bahwa penggunaan gadget secara penuh tanpa kombinasi metode konvensional berpotensi memicu godaan untuk mengakses konten di luar pelajaran, sehingga pembatasan fungsi perangkat dinilai sangat tepat (Wawancara dengan S3, 14 Januari 2026). Hasil observasi di kelas XI IPS mengonfirmasi pandangan kedua belah pihak tersebut; suasana kelas tampak tertib, siswa terlihat antusias mencari bahan ajar, dan interaksi tanya jawab antara guru dengan siswa berlangsung aktif.

Pandangan positif guru dan siswa kelas XI IPS tersebut sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan bahan ajar digital mampu merangsang minat serta semangat belajar siswa (Ahmad, 2020; Ningsih, 2021; Maringan dkk., 2021). Keterlibatan aktif siswa dalam menelusuri gambar peninggalan sejarah juga mendukung pandangan bahwa penggunaan perangkat digital mendorong rasa ingin tahu serta interaksi timbal balik di dalam kelas (Purwaningsih, 2021). Di sisi lain, kesepakatan guru dan siswa mengenai perlunya pembatasan fungsi perangkat selaras dengan gagasan bahwa guru tetap menjadi fasilitator utama yang mengarahkan pemahaman konsep, sedangkan perangkat digital hanya berperan sebagai instrumen pendukung belajar (Wardhi, 2021; Rahmawati, 2021). Namun, temuan di MA Al-Falah Tolutu memperlihatkan kekhasan dibandingkan kajian yang menitikberatkan penggunaan perangkat digital secara mandiri. Dalam kasus ini, siswa secara eksplisit menempatkan penjelasan langsung dari guru sebagai sumber

pemahaman utama dan memosisikan gambar atau video dari internet sekadar sebagai pendamping untuk memperjelas materi buku paket.

Secara analitis, temuan ini menunjukkan adanya kesesuaian antara kebutuhan pengajaran guru dan kebiasaan belajar siswa di kelas XI IPS. Bagi guru sejarah, pemanfaatan gadget menjadi alternatif metode untuk mengurangi kejenuhan siswa yang sebelumnya hanya mendengar ceramah dan menyalin catatan dari satu buku paket. Bagi siswa, tampilan gambar dan video peristiwa sejarah membantu memperjelas gambaran materi yang sulit dibayangkan jika hanya membaca teks, sehingga minat dan keaktifan bertanya di kelas meningkat menurut keterangan informan. Selain itu, penerimaan siswa terhadap aturan larangan membuka aplikasi hiburan serta pengakuan mereka bahwa penggunaan gadget secara penuh justru memicu gangguan konsentrasi menandakan adanya kesadaran siswa terhadap batasan pemakaian teknologi. Dengan demikian, penerimaan positif terhadap pembelajaran berbantuan gadget di kelas ini bertumpu pada perpaduan antara penjelasan lisan guru dan penelusuran visual yang terkendali.

Kelebihan dan Kekurangan Pemanfaatan Gadget

Penerapan gadget dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS MA Al-Falah Tolutu memunculkan sejumlah kelebihan sekaligus kekurangan dalam pelaksanaannya. Dari sisi kelebihan, manfaat yang paling menonjol adalah kemudahan dan kecepatan dalam mengakses informasi sejarah yang luas dan beragam. Siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada satu buku paket yang tersedia di kelas, melainkan dapat memperoleh artikel pendukung, gambar peninggalan, serta video pembelajaran secara mandiri (Wawancara dengan LU, 14 Januari 2026). Variasi sumber belajar ini membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan mengurangi tingkat kebosanan siswa selama mengikuti pelajaran.

Namun demikian, pemanfaatan gadget di lapangan juga menghadapi kendala teknis maupun perilaku siswa. Kendala teknis yang paling sering muncul adalah hilangnya sinyal atau koneksi internet yang tidak stabil di lingkungan sekolah, yang terkadang diperparah oleh spesifikasi perangkat siswa yang mengalami lag atau lambat saat membuka peramban (Wawancara dengan S1, 14 Januari 2026). Selain masalah jaringan, terdapat pula siswa yang tidak memiliki kuota internet atau tidak membawa gadget ke sekolah (Wawancara dengan S5, 14 Januari 2026). Sementara itu, dari aspek perilaku, kekurangan utama terletak pada godaan bagi sebagian siswa untuk membuka aplikasi media sosial, mendengarkan musik, atau bermain gim daring ketika guru sedang keluar kelas. Guru sejarah menggambarkan dinamika kendala tersebut secara terbuka:

"Salah satu kekurangan ketika pembelajaran menggunakan gadget berupa siswa yang tergoda untuk mengakses media sosial ataupun game online. Jika dibandingkan memang lebih banyak yang lebih tertarik untuk menggunakan gadget. Tetapi untuk mengatasi hal berupa ada yang menyalahgunakan gadget itu bisa ditangani langsung atau dipantau secara langsung." (Wawancara dengan LU, 14 Januari 2026).

Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, guru dan siswa menerapkan langkah penanganan yang adaptif selama jam pelajaran. Ketika koneksi internet terputus atau tidak stabil, guru tidak menghentikan proses belajar, melainkan langsung mengalihkan metode dengan menjelaskan poin-poin penting materi menggunakan buku

paket yang tersedia (Observasi kelas XI IPS, Januari 2026). Bagi siswa yang tidak membawa perangkat atau kehabisan kuota, guru mengarahkan mereka untuk bergabung dan membaca materi bersama teman sebangku yang perangkatnya terhubung ke internet (Wawancara dengan S4, 14 Januari 2026). Adapun untuk mencegah penyalahgunaan aplikasi, siswa yang patuh turut menegur teman di sekitarnya, sedangkan guru memeriksa riwayat penggunaan perangkat siswa begitu kembali masuk ke ruang kelas (Wawancara dengan S3 & LU, 14 Januari 2026). Ringkasan kelebihan, kekurangan, serta bentuk penanganannya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kelebihan, Kekurangan, dan Penanganan Pemanfaatan Gadget di Kelas XI IPS

Aspek	Temuan Lapangan di Kelas XI IPS	Bentuk Penanganan di Kelas
Kelebihan	Akses informasi, gambar, dan video sejarah lebih luas serta cepat; mengurangi ketergantungan pada satu buku paket; pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan.	Guru mengarahkan penelusuran pada situs atau tautan materi yang relevan dengan topik pelajaran.
Kekurangan Teknis	Sinyal internet hilang atau tidak stabil; tidak ada Wi-Fi sekolah; perangkat siswa mengalami lag; ada siswa yang tidak membawa gadget atau tidak memiliki kuota.	Siswa berbagi hotspot atau belajar berkelompok dalam satu perangkat; guru beralih menjelaskan poin penting dari buku paket saat jaringan mati.
Kekurangan Perilaku	Sebagian siswa tergoda membuka media sosial, musik, atau gim daring saat guru meninggalkan ruang kelas.	Guru memantau langsung dan memeriksa layar atau riwayat penggunaan perangkat setelah kembali ke kelas; siswa yang patuh turut menegur teman di sekitarnya.

Temuan mengenai dua sisi pemanfaatan gadget di kelas XI IPS MA Al-Falah Tolutu memperlihatkan kesesuaian sekaligus perbedaan konteks dibandingkan penelitian terdahulu. Dari aspek manfaat, kemudahan siswa mengakses artikel, gambar peninggalan, serta video sejarah sejalan dengan pandangan bahwa sumber belajar daring memperluas akses informasi dan mempercepat pencarian materi di luar buku cetak (Ghofur, 2018; Rosiyanti & Mutmainnah, 2018). Pemanfaatan fitur visual dan audiovisual pada perangkat digital juga mendukung penyampaian materi agar kegiatan belajar tidak bergantung pada catatan semata (Restela & Putri, 2023). Namun, dari aspek hambatan, temuan di lapangan menunjukkan bahwa kendala utama terletak pada ketiadaan fasilitas Wi-Fi sekolah dan sinyal yang tidak stabil, yang berbeda dari kajian yang lebih menyoroti aspek perilaku atau prestasi secara umum (Kurniawati, 2020). Sementara itu, temuan mengenai godaan membuka media sosial atau gim daring saat guru keluar ruangan sejalan dengan kajian yang mencatat bahwa penggunaan gawai tanpa pengawasan dapat mengganggu konsentrasi belajar (Julfan & Haifaturrahmah, 2025; Rosiyanti & Mutmainnah, 2018). Apabila dibandingkan dengan penelitian pada jenjang sekolah dasar yang menyoroti dampak negatif gawai terhadap kemampuan interaksi sosial serta kecanduan anak (Ariston, 2018; Amri dkk., 2020; Sari, 2024), penyimpangan perilaku

pada siswa madrasah aliyah ini bersifat situasional. Siswa kelas XI IPS hanya terdorong membuka aplikasi hiburan secara sesaat ketika guru meninggalkan kelas dan segera kembali pada materi setelah ditegur rekan sebaya maupun dipantau guru.

Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat ditafsirkan bahwa hambatan terbesar dalam penerapan pembelajaran berbantuan gadget di MA Al-Falah Tolutu lebih dominan bersumber dari keterbatasan infrastruktur jaringan dibandingkan resistensi perilaku peserta didik. Ketidakstabilan sinyal seluler, ketiadaan jaringan internet madrasah, serta keterbatasan kuota pribadi menjadi faktor teknis yang secara langsung memutus akses siswa terhadap sumber sejarah daring. Meski demikian, kesigapan guru untuk segera mengalihkan kegiatan ke penjelasan poin-poin penting melalui buku paket saat jaringan terputus menunjukkan kemampuan adaptasi pengelolaan kelas agar waktu pelajaran tidak terbuang. Di sisi lain, berjalannya mekanisme kontrol sosial antar-siswa yang saling mengingatkan untuk tidak membuka gim daring menandakan bahwa aturan yang diterapkan guru secara konsisten telah membentuk kesadaran kolektif di dalam kelas. Dengan demikian, kendala perilaku dapat diredam melalui kombinasi pengawasan langsung guru dan kepatuhan bersama siswa, sedangkan penyelesaian kendala teknis tetap bergantung pada dukungan penyediaan akses internet oleh pihak madrasah.

Peran Guru dan Dukungan Sekolah

Keberlangsungan pemanfaatan perangkat digital dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS MA Al-Falah Tolutu bertumpu pada fungsi kendali berlapis yang dijalankan oleh guru sejarah (LU) di ruang kelas. Pada lapisan pertama, guru menetapkan batasan secara tegas di awal pertemuan bahwa telepon pintar hanya digunakan untuk membuka aplikasi pembelajaran sesuai materi sejarah dan melarang akses ke permainan maupun aplikasi lain (Wawancara dengan LU & S3, 14 Januari 2026). Pada lapisan kedua, guru menerapkan pengawasan aktif selama kegiatan berlangsung dengan berjalan mengelilingi ruang kelas untuk mengamati layar perangkat siswa serta memastikan suasana kelas tetap tertib (Observasi kelas XI IPS, Januari 2026; Wawancara dengan S5, 14 Januari 2026). Pada lapisan ketiga, guru melakukan tindak lanjut apabila sempat meninggalkan ruang kelas menuju ruang dewan guru dengan memeriksa kembali aktivitas perangkat siswa sekembalinya ke kelas guna memastikan tidak ada penyalahgunaan selama guru tidak berada di tempat (Wawancara dengan LU & S3, 14 Januari 2026).

Mekanisme kontrol berlapis yang dilakukan oleh pendidik tersebut sejalan dengan pandangan teoretis bahwa pemanfaatan perangkat digital di lingkungan sekolah memerlukan pembatasan fungsi yang jelas serta pengawasan langsung agar tidak menurunkan fokus belajar peserta didik (Subagijo, 2020; Mahasiswa Tadris Matematika, 2020). Peran aktif guru dalam membimbing penggunaan gawai secara terarah juga mendukung temuan kajian terdahulu yang menempatkan pendidik sebagai pengendali utama untuk mencegah penyalahgunaan teknologi di sekolah (Hia & Keluanan, 2023; Amri & Rusman, 2023). Jika dibandingkan dengan penelitian pada jenjang anak usia dini yang menitikberatkan peran pengawasan orang tua di lingkungan keluarga (Asmawati, 2022), praktik di MA Al-Falah Tolutu menunjukkan kekhasan pada konteks pengelolaan ruang kelas madrasah aliyah. Dalam kasus ini, satu-satunya guru pengampu mata

pelajaran sejarah harus mengelola pemanfaatan perangkat digital secara mandiri di tengah keterbatasan satu buku paket per kelas, ketiadaan proyektor LCD, serta ketergantungan pada paket data pribadi siswa.

Dari sisi dukungan institusional, menurut keterangan guru sejarah, kepala madrasah telah mengetahui dan mendukung pemanfaatan perangkat digital tersebut karena membantu penyampaian materi pelajaran di tengah keterbatasan sarana sekolah (Wawancara dengan LU, 14 Januari 2026). Namun, dukungan kebijakan tersebut belum diiringi penyediaan fasilitas akses internet seperti jaringan Wi-Fi sekolah sehingga kebutuhan kuota masih ditanggung secara mandiri oleh peserta didik. Apabila pihak madrasah dapat melengkapi izin penggunaan perangkat digital dengan penyediaan jaringan Wi-Fi serta aturan sekolah yang baku, hambatan teknis seperti terputusnya sinyal maupun kesenjangan kepemilikan kuota antar-siswa dapat diminimalkan. Sebagai catatan batasan penelitian, kajian ini tidak mengukur pencapaian hasil belajar siswa secara kuantitatif sehingga implikasi temuannya terbatas pada praktik pengelolaan kelas dan pemanfaatan media ajar selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Kesimpulan

Pemanfaatan perangkat digital (gadget) pada proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS MA Al-Falah Tolutu berperan sebagai media pendukung yang digunakan secara situasional untuk menyiasati keterbatasan satu buku paket per kelas dan ketiadaan proyektor LCD. Perangkat tersebut dimanfaatkan siswa setelah penjelasan awal guru untuk menerima instruksi tugas, mencari bacaan tambahan, serta mengamati gambar dan video peristiwa sejarah melalui aplikasi WhatsApp dan Google Chrome. Guru sejarah dan siswa memberikan pandangan yang positif karena pemanfaatan perangkat digital menurut guru dan siswa membantu mengurangi kejenuhan buku teks, mempermudah pemahaman visual terhadap peninggalan masa lalu, serta meningkatkan minat dan keaktifan bertanya di kelas, meskipun penjelasan langsung dari guru tetap dibutuhkan sebagai acuan utama. Kelebihan penggunaan perangkat digital terletak pada kemudahan memperoleh informasi sejarah secara cepat dan beragam, sedangkan kekurangannya meliputi koneksi internet yang tidak stabil, keterbatasan kuota pribadi siswa, ketiadaan perangkat pada sebagian siswa, serta godaan membuka media sosial atau gim daring ketika guru meninggalkan ruang kelas. Secara keseluruhan, pemanfaatan perangkat digital di kelas ini berjalan terkendali menurut hasil observasi, namun keberlanjutannya sangat bergantung pada pengawasan guru dan dukungan akses internet sekolah. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa gambaran empiris mengenai praktik pemanfaatan perangkat digital yang diarahkan dan diawasi guru dalam pembelajaran sejarah di madrasah dengan sarana terbatas.

5. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru sejarah disarankan mengarahkan penggunaan gadget tidak sebatas pada pencarian informasi, melainkan juga pada aktivitas yang lebih interaktif seperti penayangan video dokumenter sejarah, diskusi daring, atau pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang menarik agar siswa semakin mudah memahami materi. Pihak MA Al-Falah Tolutu diharapkan dapat memperkuat dukungan fasilitas dengan menyediakan jaringan Wi-Fi sekolah yang memadai serta merumuskan aturan

baku terkait pemakaian gadget selama jam pelajaran. Bagi siswa kelas XI IPS, gadget hendaknya digunakan secara bijak dan bertanggung jawab untuk memperdalam materi sejarah serta menyelesaikan tugas sekolah, bukan untuk mengakses hiburan di luar instruksi guru. Penelitian ini memiliki keterbatasan ruang lingkup karena hanya meliputi satu kelas, satu guru sejarah, dan lima siswa informan dengan data Januari 2026, serta tidak mengukur hasil belajar sehingga efektivitas belum dapat disimpulkan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian kuantitatif atau campuran yang mengukur pengaruh pemanfaatan perangkat digital terhadap hasil belajar sejarah, maupun memperluas penelitian di beberapa madrasah.

6. Daftar Pustaka

Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. Jurnal Proceedings, 1(1), 173–186.

Ahmad, N. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. Jambura Economic Education Journal, 2(2), 72.

Amri, M. I. U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar Pada Situasi Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Dasar, 2(2), 14–23.

Amri, Y., & Rusman, A. A. (2023). Upaya Mengatasi Penyalahgunaan Gadget Dalam Proses Belajar Mengajar Melalui Konseling Kelompok. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 4(1), 132–143.

Anis, M. Z. A., & Mardiani, F. (2022). Digitalisasi Sumber Belajar Sejarah Menyongsong Pendidikan 4.0. Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah, 7(2), 118–124.

Ariston, Y. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. Journal of Educational Review and Research, 1(2), 87.

Asmawati, L. (2022). Peran Orang Tua Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 32.

Darman, R. A. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Padang: Guapedia.

Fauzi, H., dkk. (2020). Pemanfaatan Teknologi Gadget Terhadap Pengaruh Sosial Ekonomi PAUD dalam Konsep Pembelajaran Literasi Digital. Jurnal Ilmu Pendidikan, 20(1), 52.

Ghofur, M. A. (2018). Preferensi Sumber Belajar Online Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan, 6(1), 105–113.

Haryono, C. G. (2020). Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi. Jawa Barat: CV Jejak.

Haswan, dkk. (2022). Edukasi Pemanfaatan Gadget Sebagai Media dan Sumber Pembelajaran. Journal of Character Education Society, 5(3), 613.

Hia, R. D., & Keluanan, Y. H. (2023). Peran Guru Agama Kristen Terhadap Pengaruh Gadget Bagi Perkembangan Moral Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat, 1(1), 76–91.

Julfan, I., & Haifaturrahmah. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. Jurnal Action Research Indonesia, 7(4), 3311–3326.

Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 81.

Mahasiswa Tadris Matematika. (2020). Catatan Dasar Pembelajaran Matematika. Jawa Tengah: Nasya Expanding Management.

Maringan, A., Yehezkiel, V., & Fernando. (2021). Manfaat Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Pendidikan Kristen Pada Era Postmodern. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 2400–2410.

Mursidi, A., & Soetopo, D. (2019). Peninggalan Sejarah Sebagai Sumber Belajar Sejarah Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 13(1), 41–57.

Ningsih, T. Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Historis. Jurnal Historia Vitae, 1(1), 77–85.

Nurahman, G. A. (2021). Tinjauan Sistematis Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif. Jurnal Mediapsi, 7(2), 120.

Purwaningsih, L. (2021). Analisis Pembentukan Karakter Peserta Didik Dalam Penggunaan Gadget di SD Negeri Sawojajar 2. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 3(2), 120–127.

Rahayu, N. S., dkk. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Jurnal PAUD Agapedia, 5(2), 203–225.

Rahmawati, F., Hadi, M. S., & Zidni. (2021). Pembelajaran Sejarah Terintegrasi PPK, Literasi, Keterampilan Abad XXI (4C) dan HOTS. Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan, 5(2), 194–209.

Rahmawati, Z. D. (2021). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. Jurnal Studi Pendidikan Islam, 3(1), 130–145.

Restela, R., & Putri, H. (2023). Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif. Jurnal Gadget, Pembelajaran, Pembelajaran Yang Efektif, 7(2), 291–299.

Rosiyanti, H., & Mutmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 4(1), 26–36.

Rusli. (2023). Metode Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa. Riau: DOTPLUS Publisher.

Sari, P. A. (2024). Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Intelektual, 5(1), 355.

Subagijo, A. (2020). Diet dan Detoks Gadget. Jakarta Selatan: Penerbit Naura Books PT Mizan Publika.

Tarumasely, Y. (2022). Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran. Jawa Timur: Academia Publication.

Wardhi, F. N. P. W. (2021). Perlukah Penggunaan Gawai di Sekolah. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia