

**“POLA KOMUNIKASI MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR DENGAN
SISWA PENGGUNA GADGET TERHADAP PENDIDIKAN DI SD
MENUR MRANGGEN DEMAK.”**

SKRIPSI



USM

Ahmad Dzawil Ulya

G.311.19.0128

**PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI
UNIVERSITAS SEMARANG**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI DENGAN JUDUL
"POLA KOMUNIKASI MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR DENGAN
SISWA PENGGUNA GADGET TERHADAP PENDIDIKAN DI SD
MENUR MRANGGEN DENGAN"

OLEH

NAMA : AHMAD DZAWIL ULYA

NIM : G.311.19.0128

DISUSUN DALAM RANGKA MEMENUHI SYARAT GUNA MEMPEROLEH
GELAR SARJANA ILMU KOMUNIKASI (S.I.Kom) PROGRAM STUDI SI-

ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS SEMARANG
TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
SEMARANG, MEI 2023
PEMBIMBING

FAJRANOOR FANANI, S.Sos, M.I.Kom

NIS.06557000606017

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI DENGAN JUDUL
“POLA KOMUNIKASI MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR DENGAN
SISWA PENGGUNA GADGET TERHADAP PENDIDIKAN DI SD
MENUR MRANGGEN DEMAK”

OLEH

NAMA : AHMAD DZAWIL ULYA

NIM : G.311.19.0128

SKRIPSI INI TELAH DIUJIKAN DAN DIPERTAHANKAN

DIHADAPKAN DEWAN PENGUJI

PADA SIDANG SKRIPSI TANGGAL JULI 2023

DAN DINYATAKAN LULUS

MEMPEROLAH GELAR SARJANA ILMU KOMUNIKASI (S.I.Kom)

SEMARANG, JULI 2023

Pembimbing Skripsi

FAJRANOOR FANANI, S.Sos, M.I.Kom

NIS. 06557000606017

Mengesahkan

Dekan FTIK USM

Kaprodi Ilmu Komunikasi

FTIK USM

Prind Trijenta Pungkasanti, S.Kom, M.Kom

Edi Nurwahyu Julianto. S.sos, M.I.Kom

NIS. 06557003102110

NIS. 06557003102110



LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

DENGAN JUDUL

**“POLA KOMUNIKASI MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR DENGAN SISWA
PENGGUNA GADGET TERHADAP PENDIDIKAN DI SD MENUR MRANGGEN
DEMAK”**

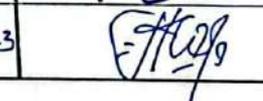
NAMA : AHMAD DZAWIL ULYA

NIM : G.311.19.0128

**TELAH DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH TIM PENGUJI SETELAH MELALUI
UJIAN SKRIPSI**

TANGGAL, 17 JULI 2023

TIM PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Fajrianoor Fanani, S.Sos, M.I.Kom	20/7 2023	
Anggota Penguji 1	Drs. Gunawan Witjaksono, Msi	21/7/2023	
Anggota Penguji 2	Tika Ristia Djaya., S.I.Kom., M.I.Kom	21/7/2023	

USM

LEMBAR PERNYATAAN

NAMA : AHMAD DZAWIL ULYA

NIM : G.311.19.0128

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Judul : Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar Dengan Siswa Pengguna Gadget Terkait Pendidikan Di SD Menur Mranggen Demak.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar Dengan Siswa Pengguna Gadget Terkait Pendidikan Di SD Menur Mranggen Demak” adalah bentuk karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

USM

Semarang, 22 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Ahmad Dzawil Ulya

G.311.19.0128

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar Dengan Siswa Pengguna Gadget Terhadap Pendidikan Di SD Menur Mranggen Demak”.

Dalam menyelesaikan Skripsi ini, banyak pihak yang memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya memberikan kelancaran dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Prind Triajeng Pungkasanti, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Semarang.
3. Bapak Edi Nurwahyu Julianto, S.Sos, M.I.Kom, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Semarang.
4. Bapak Fajrianoor Fanani, S.Sos., M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing peneliti hingga menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Firdaus Azwar Ersyad, S.Sn, M.Sn, selaku dosen wali yang telah membantu dan membimbing selama jalannya perkuliahan.
6. Seluruh Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Semarang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.

7. Kepada keluarga khususnya orang tua saya Bapak Sutikno (Alm) dan Ibu Sholikhatus, adik saya Elvi Khoirun Nisa' atas support, tempat cerita. Serta do'a yang tak hentiya dipanjatkan atas keberhasilan dalam menyelesaikan pendidikan penulis.
8. Kepada teman seperjuangan di Ilmu Komunikasi Kelas Pagi angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan motivasinya. *See You On Top* sukses semuanya.
9. Kepada seorang perempuan yang bernama Hisna Mutiara yang pernah menjadi salah satu semangat penulis untuk segera menyelesaikan penelitian ini.
10. Kepada tongkrongan Barokah Bestie yang berisikan Nurul Irfa'an Raqif, Alannur Fajril Ula, Tsalats Fauzal Muna, Ahmad Sahal Pamungkas. Yang telah memberikan tempat untuk penulis hanya untuk sekedar melepas penat.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu semua kritik dan saran dari seluruh pihak akan bermanfaat demi menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat banyak bagi kita semua.

Semarang, Mei 2023

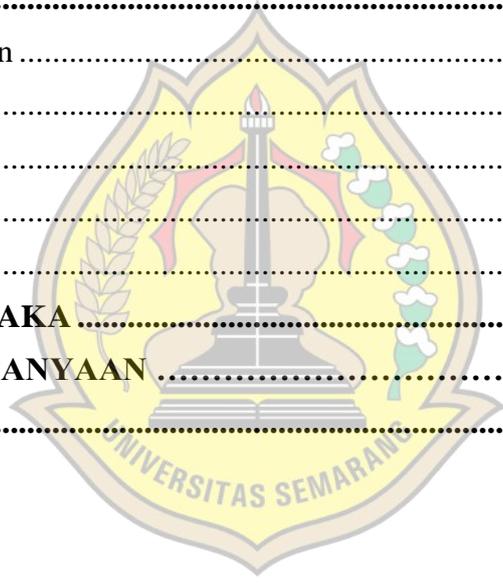
Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI	0
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I	2
PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
BAB II	14
KAJIAN TEORI	14
2.1 Pola Komunikasi.....	14
2.2 Komunikasi Antarpribadi	16
2.3 Proses Komunikasi Antarpribadi.....	17
2.4 Tujuan Komunikasi Antar Pribadi.....	18
2.5 Teori Komunikasi Laswell	19
2.6 Komunikasi Pendidikan.....	21
2.7 Program Kampus Mengajar	24
2.8 Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Pendidikan	27
2.9 Kerangka Berpikir	32

BAB III	34
METODE PENELITIAN	34
3.1 Lokasi Penelitian	34
3.2 Jenis Penelitian	34
3.3 Data dan Sumber Data	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data	36
3.6 Metode Analisis Data	38
3.7 Reduksi data (<i>data reduction</i>)	39
3.8 Penyajian Data	39
3.9 Penarikan Kesimpulan	40
BAB IV	41
HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 GAMBARAN UMUM	41
4.1.1 PROFIL KAMPUS MENGAJAR	42
4.1.2 PENGARUH GADGET DALAM DUNIA PENDIDIKAN	45
4.1.3 PROFIL SD NEGERI MENUR MRANGGEN DEMAK	47
4.2 TEMUAN PENELITIAN	53
4.2.1 Hasil Observasi	53
4.2.2 Hasil Wawancara	55
4.2.2.1 Wawancara Mengenai “Dalam keseharian bagaimana pendekatan yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar dengan siswa terhadap pendidikan”	56
4.2.2.2 Wawancara Mengenai “Apa faktor yang membuat mereka lebih mengetahui gadget daripada pendidikan-nya”	60
4.2.2.3 Wawancara Mengenai “Bagaimana cara untuk mengedukasi kepada siswa dalam penggunaan gadget khususnya dalam dunia pendidikan”	63
4.2.2.4 Wawancara Mengenai “Apa saja dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gadget bagi siswa terhadap pendidikan-nya”	68
4.2.2.5 Wawancara Mengenai “Faktor pendukung dan penghambat untuk melakukan pendekatan kepada siswa pengguna gadget mengenai pendidikan nya”	72
4.2.2.6 Wawancara mengenai alasan “Ketertarikan menggunakan Gadget	75

4.2.2.7 Wawancara tentang “Pembelajaran yang diberikan oleh mahasiswa”	77
4.2.2.8 Wawancara tentang “Hambatan dalam mengikuti pembelajaran”	78
4.3 PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	79
4.3.1 Teori Model Komunikasi Harold D. Lasswell	79
4.3.2 Komunikasi Pendidikan	84
BAB V	90
PENUTUP	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Implikasi	91
5.2.1 Teoritis.....	91
5.2.2 Praktis	91
5.2.3 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
DAFTAR PERTANYAAN	96
LAMPIRAN	102



USM

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data sekolah penempatan kampus merdeka

Tabel 4.1 Jumlah peserta program kampus mengajar.



USM

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Komunikasi Lasswell

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Gambar 4.1 Program kerja tambahan literasi dan numerasi

Gambar 4.2 tim mahasiswa kampus mengajar penempatan SD Menur

Gambar 4.4 SD Negeri Menur, Mranggen, Demak.

Gambar 4.4 Struktur Organisasi SD Menur

Gambar 4.5 Gambaran Komunikasi Lasswell



ABSTRAK

Ahmad Dzawil Ulya, G.311.19.0128 “POLA KOMUNIKASI MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR DENGAN SISWA PENGGUNA GADGET TERHADAP PENDIDIKAN DI SD MENUR MRANGGEN DEMAK” Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi Universitas Semarang.

Pokok masalah penelitian ini adalah bagaimana pola komunikasi yang terjadi antara mahasiswa kampus mengajar dengan siswa pengguna gadget terhadap pendidikan nya. Pokok masalah tersebut selanjutnya di jelaskan ke dalam pertanyaan penelitian, yaitu: Bagaimana komunikasi yang dilakukan mahasiswa kepada siswa pengguna gadget yang kurang dalam literasi dan numerasi untuk lebih meningkatkan kemampuan nya di bidang pendidikan.

Metode yang digunakan adalah menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan komunikasi antarpribadi dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengolahan analisis data yang dilakukan dengan melalui 3 tahapan: yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi yang dilakukan mahasiswa kampus mengajar dengan siswa pengguna gadget terhadap pendidikan. Dilakukan dengan menggunakan teori Harold D Lasswell (*Who, Says What, In Wich Channel, To Whom, Whit What Efect*). Dengan pembuatan program kerja seperti membaca 15 menit sebelum kegiatan belajar mengajar, game pendidikan, ice breaking, English Study, Alat Peraga Matematika, AKM siswa (Asesmen Kompetensi Minimum) yang dilakukan menggunakan gadget, pembelajaran menggunakan gadget berupa video dan mengenalkan aplikasi yang berbasis pendidikan.

USM

Kata Kunci: Pola Komunikasi, Gadget, Pendidikan, Harold D Lasswell, Kampus Mengajar.

ABSTRACT

Ahmad Dzawil Ulya, G.311.19.0128 "PATTERNS OF COMMUNICATION OF STUDENTS TEACHING CAMPUS WITH STUDENTS USING GADGETS ON EDUCATION IN SD MENUR MRANGGEN DEMAK" Communication Science Student, Faculty of Information and Communication Technology, University of Semarang.

The main problem of this research is how the communication patterns that occur between teaching campus students and students who use gadgets affect their education. The main problem is then explained in a research question, namely: How is communication carried out by students to students who use gadgets who are lacking in literacy and numeracy to further improve their abilities in the field of education.

The method used is to use a type of qualitative research with an interpersonal communication approach and data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. Data analysis management techniques are carried out through 3 stages: namely, data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of the study show that the communication carried out by campus students teaching with students who use gadgets is related to education. Done with using the theory of Harold D Lasswell (Who, Says What, In Wich Channel, To Whom, Whit What Efect). By making work programs such as reading 15 minutes before teaching and learning activities, educational games, ice breaking, English Study, Mathematics Teaching Aids, AKM students (Minimum Competency Assessment) which are carried out using gadgets, learning using gadgets in the form of videos and introducing educational-based applications.

USM

Keyword: Patterns of Communication, Gadgets, Education, Harold D Lasswell, Teaching Campus.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi adalah inti dari hubungan sosial dari seseorang yang telah mengadakan hubungan tetap. Komunikasi membangun relasi antar manusia dengan kata lain komunikasi menjadi alat yang paling efektif dalam membangun sebuah relasi antar manusia.

Komunikasi menjadi sebuah keharusan bagi setiap manusia, Manusia yang senantiasa membutuhkan dan juga menjalin komunikasi hubungan antar sesama manusia. Serta banyak kebutuhan yang ada di kehidupan manusia tidak lepas dari komunikasi. Dalam komunikasi Antarpribadi, seseorang dapat mengetahui informasi yang masuk dari berbagai macam sumber yang berkaitan maupun tidak dari aspek pengalaman atau cerita dari orang lain.

Sebagai makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain, komunikasi tidak dapat dipisahkan dari manusia di mana pun mereka berada. Salah satu alasan bahwa manusia adalah makhluk sosial dapat dilihat dari perilaku komunikasi manusia. Manusia tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan dari sesama nya, dari beberapa kebutuhan sehari-hari manusia yang di dalam nya ada unsur komunikasi nya menunjuk kan fakta bahwa banyak nya kegiatan manusia ini wajib berhubungan dan membutuhkan manusia lain nya.

Menurut Deddy Mulyana (2005), “komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun non verbal.” (Mulyana, 2005:73).

Sedangkan menurut Joseph De Vito, dalam bukunya *The Interpersonal Communication Book*, bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih namun dalam kelompok yang kecil dengan efek dan feedback langsung. (Devito, 1989:4).

Berbagai macam pola komunikasi yang ada dalam kehidupan manusia. Pola komunikasi di artikan sebagai pola atau bentuk hubungan dari dua orang maupun lebih dalam mengirim informasi agar dapat dengan mudah di pahami. Menurut (DeVito 2007;30). Pola komunikasi di antaranya yaitu pola komunikasi primer dan pola komunikasi sekunder.

Pola komunikasi primer yaitu proses pesan dari komunikator untuk komunikasi melalui simbol atau media. Dalam pola ini dibagi menjadi 2 yaitu verbal dimana proses penyampaian apa yang ada dalam pikiran melalui kata yang di utarakan. Sedangkan non verbal yaitu proses penyampaian pesan yang melalui isyarat yang diutarakan dari anggota tubuh kita seperti mata, kepala, tangan dan kaki.

Pola komunikasi sekunder penyampaiannya dengan menggunakan alat seperti Handphone maupun Radio, secara tidak langsung penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikasi melalui media massa. Seiring berjalannya

waktu dan di tambah dengan canggih nya teknologi informasi pada zaman sekarang ini, pola komunikasi sekunder ini lebih banyak digunakan dan di anggap lebih efektif sebab memudah kan komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan dengan jarak yang cukup jauh.

Adanya pola komunikasi antara mahasiswa yang di terjunkan melalui program Kampus Mengajar yang di harapkan dapat membantu guru untuk membagi ilmunya terhadap siswa yang masih kekurangan dalam literasi dan numerasi, yaitu dengan pola komunikasi interpersonal atau antar pribadi. Komunikasi antarpribadi mampu memberikan motivasi serta semangat belajar dari siswa yang kurang akibat mereka lebih mendalami teknologi di banding materi pelajaran yang ada di sekolah.

Dalam Undang – undang Nomor. 20 Tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.

Beberapa tahun belakang ini kita di hadapkan dengan wabah penyakit yang disebabkan oleh wabah virus yang bernama *Coronavirus Diseases* atau dengan kata lain *Covid-19*. Di tetapkan oleh WHO pada tanggal 30 Januari 2020 sebagai kedaruratan Kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. Dampak nya di Inonesia sendiri cukup besar bagi masyarakat. Dengan terus melonjak nya

kasus positif yang terkena dari wabah ini mendesak pemerintah Indonesia untuk segera menangani pandemic *Covid-19* dengan menerapkan kebijakan seperti menerapkan *Pyhsical Distancing*, *PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar)*, Dan *Lockdown*. Dengan adanya kebijakan tersebut menimbulkan berbagai perubahan di segala aspek kehidupan, khususnya di aspek Pendidikan Indonesia, karena bagaimanapun proses pembelajaran Indonesia tetap berlangsung agar mencapai tujuan proses pembelajaran secara utuh.

Pembelajaran daring merupakan tantangan tersendiri bagi para tenaga kerja pendidik di masa pandemi ini, mengharuskan para guru mampu menggunakan media pembelajaran secara *online*, diharapkan mampu meningkatkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran. Untuk melaksanakan pembelajaran daring, seluruh pihak yang berperan dalam proses pembelajaran baik guru dan siswa nya harus memiliki kesiapan seperti jaringan internet dengan konektivitas yang memadai serta fasilitas lain nya yang dapat menunjang proses pembelajaran daring dapat dilaksanakan dengan baik dan efektif.

Progam MBKM merupakan bentuk kegiatan pembelajaran sesuai dengan Permendikbud No 3 tahun 2020 Pasal 15 ayat 1 dapat dilakukan didalam Progam Studi dan di luar Progam Studi yang meliputi pertukaran pelajar, magang tau praktik kerja, mengajar di sekolah, penelitian atau riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi atau proyek independen, membangun desa atau kuliah kerja nyata tematik. (kampusmengajar.co.id).

Dalam buku panduan Program Kampus Mengajar yang mana bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Di program kampus mengajar, mahasiswa akan ditempatkan di sekolah dasar diseluruh Indonesia dan membantu proses belajar mengajar di sekolah tersebut. Merdeka Belajar merupakan gagasan yang dicanangkan oleh Nadiem Makarim yang merupakan menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dengan mengutamakan pendidikan karakter.

Karena pandemi *covid-19* pembelajaran saat ini tidak bisa berjalan dan diterapkan dengan maksimal, melalui kampus mengajar diharapkan mampu memaksimalkan proses pembelajaran terutama di sekolah daerah 3T dan terwujudnya tujuan kampus mengajar yaitu menciptakan peserta didik yang kritis, kreatif, kolaboratif dan terampil.

Seiring berjalannya waktu, sekolah-sekolah sudah menerapkan era *new normal* dengan melaksanakan pembelajaran di sekolah dengan menerapkan protokol kesehatan. Hal itulah yang membuat pemerintah mengadakan kegiatan Kampus Mengajar Perintis dimana mahasiswa memberi pengajaran selama masa pandemi. Kegiatan tersebut diharapkan dapat membantu sekolah untuk memaksimalkan pembelajaran pada masa pandemi.

Sasaran program MBKM Kampus Mengajar yaitu seluruh sekolah dasar yang termasuk kedalam wilayah 3T yang tersebar diseluruh Indonesia,

diharapkan para mahasiswa dan dosen yang tergabung dalam program ini mampu menciptakan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran terutama mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan rekreasai. Mahasiswa yang tergabung dalam program Kampus Mengajar akan berkolaborasi dengan tenaga pendidik atau guru di sekolah penempatan supaya siswa terutama di daerah 3T bisa terbantu belajarnya selama masa pandemi covid-19.

Data Sekolah yang menjadi penempatan program kampus mengajar di Kabupaten Demak:

Tabel 1. 1 Data sekolah penempatan kampus merdeka

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Jumlah Guru
SD Negeri Menur, Mranggen, Demak.	182	9
SD Negeri 1 Tanggul, Mijen, Demak.	127	6
SD Negeri Sumberejo 1 Bonang, Demak.	154	10
SD Negeri Berahan Wetan, Wedung, Demak.	185	6
SD Negeri Kedunguter Karang Tengah, Demak.	377	13
SD Negeri Sampang 1, Karang Tengah, Demak	98	7
SD Kedungmutih 1, Wedung, Demak	271	14
SD Bedono 3, Sayung, Demak	63	8
SD Negeri Grogol, Karangtengah, Demak.	149	10
SD Negeri Kalisari 3, Sayung, Demak.	426	16
SD Negeri Betahwalang, Bonang, Demak	209	9
SD Negeri Bintoro 14, Demak	51	9

SMPS AL-Hasaniyyah Karang Ngawen, Demak.	42	9
SMP AL-Islam Karang Tengah, Demak.	78	7
SMPS HIDAYATULLAH, Wedung, Demak.	15	7
SMP Islam AL Ma'mun, Bonang, Demak.	43	7
SMP Islam Tanwirul Hija, Sayung, Demak.	75	13
SMPS IT Pati Unus, Karang Ngawen, Demak.	48	4
SMP Negeri 3 Guntur. Demak.	199	19
SMPS Muhammdiyah, Pucang Gading, Demak.	64	6
SMPS Ma'arif Kyai Gading, Mranggen, Demak.	155	10

Source: data kemendikbud.go.id 2023

Salah satu SD yang termasuk dalam daerah 3T adalah SD Negeri Menur, kondisi sekolah dasar tersebut cukup memadai namun ada sarana prasarana belum ada, seperti alat olahraga, lapangan olahraga, ruang perpustakaan, dll. Penerimaan siswa tergantung jumlah anak yang mendaftar. Tidak setiap tahun menerima peserta didik baru dikarenakan yang mendaftar hanya dari dusun tempat sekolah itu sendiri. Beberapa permasalahan lain terkait sarana dan prasarana sekolah juga banyak yang tidak terawat dan ada juga yang belum ada seperti kantin.

Berbeda dari SD Negeri yang ada pada Kecamatan Mranggen yang mempunyai akses ke jalan raya besar sehingga memudahkan masyarakat mengetahui keberadaan lokasi SD tersebut. Akses ke SD Menur sendiri mungkin tidak terlalu jauh dari pusat Kecamatan Mranggen maupun jalan raya besar. Meskipun tidak terlalu jauh tidak sedikit warga lokal mengetahui desa menur,

sehingga menjadikan SD Menur target siswa nya hanya masyarakat dari Desa Menur sendiri.

Dengan segala keterbatasan SD Menur berusaha semaksimal mungkin untuk bersaing dengan SD yang ada pada Kabupaten Demak khusus nya yang ada di Kecamatan Mranggen, mulai di bidang akademik maupun olahraga. Dengan berbagai piagam yang diraih siswa nya mulai dari mapi, pramuka, sampai lompat meja. Menjadi kan bahwa dengan segala keterbatasan tidak menutup kemungkinan siswa untuk mendapat suatu penghargaan dan mampu bersaing dengan siswa SD lain yang sarana dan prasarana nya lebih memadai. Serta lingkungan desa menur sendiri sebagian besar masih di kelilingi oleh persawahan dan ladang. Yang membuat daya tarik tersendiri dan menjadi salah satu bahan pembelajaran guru untuk mengenalkan siswa nya terhadap lingkungan supaya siswa nya juga dapat menghargai lingkungan dimanapun mereka berada.

Sekolah SD Negeri Menur, Mranggen pada masa penugasan program kampus mengajar menggunakan kurikikulum 2013 2020, yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 revisi bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dengan menekankan peserta didik supaya lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran supaya bisa bersaing dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi yang semakin pesat seiring perkembangan zaman. Berdasarkan hal tersebut, pemerintah menetapkan Kurikulum 2013 2020 sebagai kurikulum terbaru. dalam sistem pendidikan di Indonesia, untuk memperoleh satu langkah dalam meningkatkan kualitas bangsa.

Pembelajaran SD Menur dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada ke empat unsur tersebut disajikan secara terpadu namun dimungkinkan ditekankan pada salah satu unsur, misalnya menulis. Menulis bersifat produktif atau mampu membuat sesuatu, artinya menulis merupakan keterampilan yang bisa menghasilkan yaitu menghasilkan sebuah tulisan. Pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menekankan pada hal toleransi dalam kehidupan masyarakat maupun toleransi terhadap perbedaan agama. Serta dalam mata pelajaran Matematika masih sama seperti kurikulum sebelumnya misalnya pada kelas 5 terdapat operasi bilangan bulat dalam pemecahan soal, menghitung luas bangun sederhana, menghitung luas volume kubus. Pada muatan local hanya terdapat Bahasa Jawa dan Agama. Pada kurikulum 2013 2020 terdapat penghapusan mata pelajaran Bahasa Inggris, yang hanya terdapat pada sekolah penunjang yang ada di setiap kecamatan.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) SD Negeri Menur selama masa penugasan menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang dirancang mahasiswa dalam program kerja seperti Read Game, English Studi, Ice Breaking, Membaca 15 menit. Mahasiswa mendampingi guru dalam kegiatan belajar mengajar yang pada dasarnya memfokuskan untuk literasi dan numerasi pada siswa. Pada saat menjalankan tambahan literasi dan numerasi yang diberikan, beberapa anak terlihat kurang dalam hal tersebut. Unikny, ada beberapa anak yang lebih mengetahui teknologi seperti aplikasi *Youtube*, *Instagram*, *Facebook*, dan *Game Online* dibanding pendidikan nya, siswa tersebut belum bisa

menghaafal keseluruhan abjad bahkan masih kesulitan dalam membedakan antara abjad b dan d kecil, m dan n kecil. Hal ini menjadikan siswa tersebut mendapatkan bimbingan lebih dibanding siswa lain misalnya memberikan tambahan literasi diluar jam KBM sekolah, pemberian materi mengenai pendidikan dengan media teknologi seperti video, game, dan tontonan yang bisa menunjang semangat siswa untuk belajar. Cara lain yang dilakukan mahasiswa untuk membantu kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan alat peraga matematika berupa mobil penghitungan bilangan bulat, perkalian menggunakan jari-jari tangan, dan juga ice breaking yang diberi materi pendidikan. Serta belajar Bahasa Inggris dasar dengan menyanyi.

Hal tersebut dilakukan secara rutin setiap jam pelajaran sekolah siswa sebagai media belajar tentunya memberikan lebih banyak inovasi bagi anak karena tidak terbatasnya hal-hal yang ingin mereka pelajari tentunya dengan hal yang membuat mereka lebih senang serta bisa membangun semangat mereka untuk belajar. Harapan mahasiswa bisa melihat progress pada setiap siswa setelah materi yang diberikan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan keterbatasan waktu masa penugasan yang hanya empat bulan dan yang lebih penting siswa bisa lebih bijaksana ketika menggunakan gadget dan lebih memntingkan tentang pendidikan mereka masing-masing. Berdasarkan permasalahan

yang telah diuraikan peneliti yang terlibat langsung kedalam program MBKM merasa ingin memberikan kontribusi terkait peningkatan proses pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri Menur dalam permasalahan tersebut

peneliti merasa perlu untuk terlibat langsung dalam perlakuan proses pembelajaran melalui program-program sesuai dengan arahan dan aturan MBKM. Melalui program MBKM ini diharapkan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, daya input siswa secara kognitif, pengembangan minat dan bakat siswa.

Penelitian terdahulu dari Siti Fadhilah mahasiswa “Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember” dengan judul “Pola Komunikasi Orangtua Dalam Mengawasi Anak Menggunakan Gadget Pada Usia Dini Di Desa Sruni Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember” pada penelitian tersebut penulis menjelaskan bagaimana orang tua dalam mengawasi anak ketika menggunakan gadget sebagai objek penelitian dengan menggunakan Model S-R (*Stimulus-Respon*). Dalam penelitian tersebut juga ada pola komunikasi menurut agama Islam yang sudah ada di dalam Al-qur’an.

Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak di “Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar Dengan Siswa Pengguna Gadget Terhadap Pendidikan nya” subyek dalam penelitian ini Mahasiswa yang ikut program Kampus Mengajar penempatan SD Negeri Menur. Penelitian ini menggunakan pola komunikasi antarpribadi dengan teori Model Komunikasi Harold D. Laswell.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di jelaskan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu. Bagaimana pola komunikasi

mahasiswa kampus mengajar dengan siswa pengguna gadget terhadap pendidikan di SD Menur, Mranggen, Demak?.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian nya adalah mengetahui pola komunikasi yang terjadi antara mahasiswa kampus mengajar dengan siswa pengguna gadget di terhadap pendidikan di SD Menur, Mranggen, Demak.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan pemikiran maupun pengetahuan bagi studi atau kajian ilmu komunikasi, atau dapat menjadi bahan evaluasi belajar program studi ilmu komunikasi.

Secara praktis, penelitian ini memberikan informasi secara tertulis maupun menjadi referensi bagi para peneliti yang baru meneliti program studi Ilmu Komunikasi khusus nya pola komunikasi.

Secara akademis, penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan ilmu komunikasi serta dapat menjadi masukan tambahan bagi peneliti baru yang akan meneliti tentang pola komunikasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pola Komunikasi

Pola komunikasi berasal dari kata pola dan komunikasi, pola yaitu model, sistem, atau cara kerja, maka dari itu pola komunikasi dapat diartikan gambaran proses komunikasi yang nyata dan disesuaikan dengan model-model komunikasi. Menurut Jalaludin Rahmat dalam buku *Psikologi Komunikasi* (2009:49) “Model komunikasi menggambarkan karakter tertentu dalam proses komunikasi yang dibuat untuk realita dalam kehidupan”

Secara Istilah komunikasi diambil dari Bahasa latin “*Communicare*” yang artinya agar menjadi umum, sedangkan dalam Bahasa Inggris “*Common*” yang diubah menjadi “*Communication*” lalu diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia yaitu “Komunikasi” yang artinya penghubung antara pengirim dan penerima pesan yang dilakukan oleh dua orang atau kelompok. Penyampaiannya baik secara lisan, bahasa tubuh, maupun melalui platform media sosial.

Pola komunikasi yaitu upaya seseorang baik individu maupun kelompok untuk saling berkomunikasi berdasarkan teori-teori komunikasi dalam mengirim pesan dari komunikator terhadap komunikan dengan maksud tujuan tertentu.

Sederhananya membuat pola nya yang bersifat fleksibel dan dapat diubah sesuai ketentuan pada pakaian tersebut. Setelah melalui proses pembuatan nya, dan dibentuk lah pakaian yang awalnya hanya sebuah pola, akhirnya kita jadi tau model seperti apa baju itu.

Dari ilustrasi diatas kita dapat memahami pola komunikasi yang sifat nya fleksibel dan dapat diubah. Simbol-simbol Bahasa yang digunakan dan disepakati oleh dua orang pelaku komunikasi atau kelompok tertentu sangat mempengaruhi proses pola komunikasi tersebut.

Menurut Edward Depar dalam Widjaja (2000:30) memaparkan bahwa cara penyajian ide, gagasan, serta pesan yang diuraikan melalui lisan, Bahasa tubuh, maupun melalui sosial media yang dilakukan dua orang atau lebih yang mana biasanya pesan tersebut mengandung makna tertentu.

Pola komunikasi memfokuskan dengan adanya timbal balik (*feedback*). Pesan yang saling bergantian serta berkelanjutan antara komunikator terhadap komunikan. Menurut Riyono Praktiko, membagi komunikasi menjadi empat bagian yaitu:

- a. Komunikasi satu tahap, komunikasi yang hanya terjadi pada satu arah dari komunikator dan tidak adanya umpan balik (*feedback*)
- b. Komunikasi dua tahap, dengan adanya komunikator dengan komunikan maka terjadi adanya umpan balik pesan (*feedback*)

- c. Komunikasi tiga tahap, terjadinya timbal balik pesan dari komunikator yang awalnya komunikasi dalam menyampaikan pesan kepada orang lain (komunikasi)
- d. Komunikasi jarum hipodermik, adanya timbal balik yang terjadi karena komunikator dengan berperan pada satu wadah komunikasi dalam penyampaian pesan secara menyebar luas.

Berdasarkan dari kutipan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa pola komunikasi yaitu bentuk komunikasi yang diciptakan secara nyata (realistis) antara komunikator dengan tujuan merubah pendapat atau isi pesan, sikap dan perilaku komunikasi dari pesan tersebut yang menimbulkan terjadinya timbal balik pesan (*feedback*), sehingga komunikasi bisa beralih fungsi menjadi komunikator juga, keduanya juga dapat beralih fungsi selama proses komunikasi tersebut berlangsung.

2.2 Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi Antarpribadi atau biasa disebut Komunikasi Interpersonal ialah terjadinya interaksi dua orang atau beberapa orang dalam kelompok yang didalamnya disertai dengan timbal balik pesan seketika.

Joseph.A Devito (2011:280) Komunikasi antarpribadi dinilai sangat efektif untuk merubah perilaku seseorang. Komunikasi antarpribadi memiliki ciri khusus yang ada pada intensitas interaksi

dua orang, yang didalam interaksi tersebut terjadi timbal balik pesan baik pesan itu secara langsung dalam bentuk lisan, melalui sosial media maupun Bahasa gerak tubuh yang menandakan isyarat seperti senyuman, anggukan, mengernyitkan dahi, tangan yang menunjuk, dan lain sebagainya.

2.3 Proses Komunikasi Antarpribadi

Proses Komunikasi ialah proses perpindahan dan penerimaan dari simbol-simbol yang mengandung arti (Pesan). Syarat utama dari proses komunikasi ada pada perpindahan atau pengiriman (komunikator) simbol yang mengandung arti tersebut dan penerima simbol (komunikan), baik melalui media lisan, bahasa tubuh, maupun sosial media.

Setiap memulai hubungan baru dengan seseorang maka peran komunikasi Antarpribadi penting untuk mengenali diri sendiri maupun lain efeknya akan menjadikan hubungan itu lebih berkesan (Sari: 2017).

Tahapan komunikasi antarpribadi dapat melalui proses yaitu:

1. First Impression

Awal dari sebuah hubungan sering nya melalui bertukar kesan pertama dengan orain lain, kesan yang baik bisa diutarakan melalui Bahasa tubuh dan kata yang baik diucapkan oleh lisan.

2. Perkenalan

Awal hubungan yang baik mampu membuat orang lain terbuka dan

memperkenalkan dirinya.

3. Hubungan Teman

Hubungan yang dijalin menjadi pertemanan dimana ketika hubungan itu baik, dalam beberapa waktu dalam hubungan tersebut mampu saling mengenal lebih dalam lagi.

4. Konflik Hubungan

Tantangan dalam sebuah hubungan yaitu dengan adanya suatu permasalahan yang terjadi biasanya karena kesalah pahaman atau tidak mau mengalah dan mempertahankan egonya masing-masing.

5. Perpecahan

Konflik yang sudah memuncak dan tidak ada jalan keluar atau solusi untuk memperbaiki hubungan, maka hubungan tersebut akan mengacu ke perpisahan sebuah hubungan.

2.4 Tujuan Komunikasi Antar Pribadi

Untuk menghasilkan komunikasi yang baik maka perlu memperhatikan tujuan daripada seseorang tersebut melakukan komunikasi. Adapun tujuan komunikasi antarpribadi yaitu :

1. Mengetahui diri sendiri dan orang lain. Dengan berbincang dengan orang lain, seseorang dapat menjadi mengenal dan memahami dirinya sendiri serta dapat memahami karakter diri sendiri dan orang lain.
2. Mengetahui dunia luar. Banyaknya informasi yang dimiliki seseorang berasal dari hasil interaksi dengan

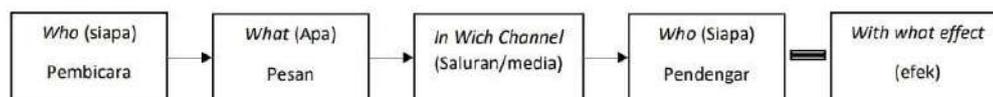
orang lain.

3. Menciptakan dan memelihara hubungan menjadi lebih bermakna. Sebagai makhluk sosial, manusia cenderung untuk mencari dan berhubungan dengan orang lain dimana ia mengadu, berkeluh kesah, menyampaikan isi hati, dan sebagainya.
4. Mengubah sikap dan perilaku. Seseorang banyak mempergunakan waktu untuk mempersuasi orang lain melalui komunikasi antarpribadi.
5. Bermain dan mencari hiburan. Seseorang melakukan komunikasi antarpribadi dengan tujuan untuk menghilangkan kejenuhan dan ketegangan.
6. Membantu. Melalui komunikasi antarpribadi, seseorang dapat membantu dan memberikan saran-saran pada orang lain. (Riswandi, 2009:87).

2.5 Teori Komunikasi Laswell

Model komunikasi dari Harold D. Lasswell dianggap oleh pakar komunikasi sebagai salah satu teori komunikasi yang paling awal dalam perkembangan teori komunikasi. Menurut Lasswell dalam buku Deddy Mulyana *Ilmu Pengantar Komunikasi* (2007:69-71) menyatakan bahwa cara yang terbaik untuk menerangkan proses komunikasi dalam menjawab pertanyaan: *Who Says, What In, Which Channel, To Whom, With What*

Effect (siapa mengatakan apa melalui saluran apa kepada siapa dengan efek apa). Gambar dari model Laswell adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Model Komunikasi Lasswell

Bila dari gambar di atas maka dapat dijelaskan bahwa :

1. *Who* (siapa/sumber). *Who* dapat diartikan sebagai sumber atau komunikator yaitu, pelaku utama atau pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dan yang memulai suatu komunikasi, bisa seorang individu, kelompok, organisasi, maupun suatu negara sebagai komunikator. Pihak tersebut bisa seorang individu, kelompok, organisasi, maupun suatu Negara sebagai komunikator.
2. *Says what* (pesan). *Says* menjelaskan apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan kepada komunikan (penerima), dari komunikator (sumber) atau isi informasi. Apa yang akan disampaikan/dikomunikasikan kepada penerima(komunikan), dari sumber(komunikator)atau isi informasi. Merupakan seperangkat

simbol verbal/non verbal yang mampu mewakili perasaan, nilai, gagasan/maksud sumber tadi. Ada 3 komponen pesan yaitu makna simbol untuk menyampaikan makna dan bentuk/organisasi pesan.

3. *In which channel* (saluran/media). Saluran/media adalah suatu alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator (sumber) kepada komunikan (penerima) baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media cetak/elektronik).
4. *To whom* (siapa/penerima). Seseorang yang menerima siapa bisa berupa suatu kelompok, individu, organisasi atau suatu Negara yang menerima pesan dari sumber. Hal tersebut dapat disebut tujuan (destination), pendengar (listener), khalayak (audience), komunikan, penafsir, penyandi balik (decoder).
5. *With what effect* (dampak/efek). Dampak atau efek yang terjadi pada komunikan (penerima) setelah menerima pesan dari sumber seperti perubahan sikap dan bertambahnya pengetahuan.

2.6 Komunikasi Pendidikan

Komunikasi menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Sebelum membahas lebih lanjut akan lebih baik apabila memahami tentang pengertian terlebih dahulu. Hakikat komunikasi ternyata tidak mudah untuk dirumuskan.

Secara etimologi kata komunikasi berasal dari kata latin cum yaitu kata depan yang berarti bersama dengan, dan unus yaitu kata bilangan yang berarti satu. Kedua kata tersebut terbentuk kata benda *communio*

yang dalam bahasa Inggris menjadi *communion* dan berarti kebersamaan, pergaulan, hubungan. Karena untuk ber-*communio* diperlukan usaha dan kerja, maka dibuat kata kerja *communicare* yang berarti tukar menukar, membicarakan sesuatu dengan seseorang, bertukar pikiran, berhubungan. *Communicare* akhirnya dijadikan kata kerja benda *communication*, dan dalam bahasa Indonesia diserap menjadi komunikasi yang berarti pemberitahuan, pembicaraan, percakapan, pertukaran pikiran, atau hubungan

Kesamaan makna mengenai suatu hal yang dikomunikasikan. Jelasnya jika seseorang mengerti tentang sesuatu yang dinyatakan oleh orang lain kepadanya. Maka komunikasi berlangsung dengan kata lain, hubungan antara mereka itu bersifat komunikatif.

Pengertian pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai nilai-nilai yang di dalam masyarakat dan kebudayaan. Sedangkan secara luas, pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung disegala lingkungan dan sepanjang hidup.

Istilah komunikasi pendidikan memang belum akrab didengar oleh kalangan pemerhati dan praktisi pendidikan. Namun dalam dunia pendidikan, komunikasi hakikatnya merupakan ruh dari keberlangsungan pendidikan itu sendiri. Tanpa ruh komunikasi yang baik, pendidikan akan kehilangan cara dan orientasi dalam membangun kualitas out put yang diharapkan.

Menurut Onong Uchjana Efendi dalam buku Ilmu Komunikasi (Teori dan Praktek:2009) menyatakan: “Ditinjau dari prosesnya pendidikan adalah komunikasi dalam arti kata bahwa dalam proses tersebut terlibat dua komponen yang terdiri atas manusia, yakni pengajar sebagai komunikator dan pelajar sebagai komunikan.

Tujuan pendidikan akan tercapai jika secara minimal prosesnya komunikatif. Bagaimana caranya agar proses penyampaian suatu materi mata ajar oleh pengajar (guru) sebagai komunaktor harus terjadi secara tatap muka (*face to face*). Dan secara timbal balik dua arah pengajar menyajikan materi pelajarannya sebaiknya bukan hanya dengan metode ceramah saja juga dengan metode diskusi.

Komunikasi instruksional merupakan bagian dari komunikasi pendidikan, yang berarti komunikasi dalam bidang instruksional. Istilah instruksional berasal dari kata *instruction* yang artinya pengajaran, pelajaran atau bahkan perintah atau instruksi. Dalam dunia pendidikan kata instruksi tidak diartikan perintah tetapi diartikan dengan pengajaran atau pelajaran. Istilah pengajaran lebih bermakna pemberian ajar. Mengajar artinya memindahkan sebagian pengetahuan pendidik kepada peserta didiknya. Dalam tulisan ini cenderung memaknai instruksional dengan pembelajaran bukan pengajaran atau pelajaran. Pembelajaran lebih berorientasi pada pihak yang belajar, bukan pada pihak yang mengajar. Pendidik atau pengajar berkedudukan sebagai motivator (pemberi motivasi), pembina, dan pembimbing bagi peserta didik dalam proses

belajar. Bagi pendidik yang terpenting adalah bagaimana ia dapat menjalankan tugasnya dengan sebaik-baiknya sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai motivator.

Proses komunikasi instruksional dapat terlihat dari pengajaran oleh pihak komunikator, pelajaran sebagai pesan/materi yang diajarkan, dan belajar yang merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi pada komunikan. Belajar merupakan sebuah proses pengalaman perubahan perilaku yang terjadi bila seseorang mengamati sesuatu, berbicara dengan orang lain, membaca tulisan, ataupun melakukan kegiatan mental selagi ia menghadapi suatu keadaan. Belajar merupakan kebutuhan bagi setiap orang karena dengan belajar, seseorang akan memperoleh ilmu yang nantinya akan berguna untuk masa depannya. Karena itulah, belajar merupakan proses tanpa batas artinya bahwa dalam hidupnya manusia akan selalu mengalami proses belajar dalam kehidupannya.

2.7 Program Kampus Mengajar

Program Kampus Mengajar ialah salah satu rangkaian program kampus merdeka yang di ciptakan oleh kemendikbudristek di tengah pandemi *covid-19* yang melanda di seluruh penjuru negeri. Program ini melibatkan mahasiswa dari perguruan tinggi negeri maupun swasta di seluruh Indonesia dan dari berbagai macam jurusan nya guna membantu dalam meningkatkan proses belajar siswa di sekolah khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) serta memberikan peluang bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman

pembelajaran serta bentuk pengembangan diri diluar perkuliahan.

Ada beberapa landasan hukum yang menjadi faktor didirikannya program Kampus Mengajar yaitu sebagai berikut:

1. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, mengenai Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, mengenai Sistem Pendidikan Nasional.
3. Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, mengenai KKNI.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, mengenai Pendidikan Tinggi.
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, mengenai Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
6. "Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 04/Kb/2020, Nomor 737 Tahun 2020, Nomor Hk.01.08/ Menkes/7093/2020, Nomor 420-3987 Tahun 2020 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)

Melihat realita yang ada bahwa Indonesia tengah membutuhkan bantuan dari berbagai pihak untuk bergerak secara serentak dalam menyukseskan pendidikan nasional yang telah dicita-citakan sejak lama. Cara yang dapat dilakukan oleh siapapun salah satunya adalah dengan menciptakan gerakan program Kampus Mengajar yang dilakukan oleh para mahasiswa dalam membantu pihak sekolah, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) untuk memberikan peluang dalam belajar secara optimal kepada peserta didik dengan kondisi yang terbatas dan kritis selama pandemi yang sedang berlangsung saat ini.

Program kampus mengajar atau bisa disebut Program KM adalah bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dimana program ini melibatkan mahasiswa di setiap kampus seluruh Indonesia dengan berbagai latar belakang pendidikan untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar dan memberikan kesempatan kepada mereka belajar dan mengembangkan diri mereka dengan aktivitas kegiatan belajar mengajar diluar kelas perkuliahan. Dalam program KM mahasiswa akan ditempatkan di sekolah dasar dekat dengan domisilinya di seluruh Indonesia dan mengajar siswa-siswi Sekolah Dasar di wilayah yang termasuk 3T (terdepan, tertinggal, dan tertular). Sekolah yang dijadikan tempat untuk mahasiswa mengabdikan yaitu sekolah yang memiliki akreditasi masih C dimana mahasiswa membantu proses belajar mengajar di sekolah, membantu administrasi, dan membantu adaptasi

teknologi, Adapun program kerja utama dari program KM yang harus dilakukan oleh mahasiswa adalah mengajarkan literasi numerasi, adaptasi teknologi dan Administrasi.

2.8 Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Pendidikan

2.8.1 Definisi Gadget

Gadget hanyalah sebuah istilah yang mempunyai arti alat elektronik yang berukuran kecil yang fungsinya beragam. Umumnya pada kehidupan sehari-hari Gadget diartikan alat elektronik kecil yang mempunyai macam fungsi khusus pada setiap perangkatnya seperti, sebuah media komunikasi, game, Internet, dan sebagainya.

Gadget sendiri mempunyai banyak arti yang berbeda satu dengan lainnya. Gadget mengacu pada instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus yang lebih praktis dan sangat berguna. Dalam komunikasi Gadget ini sebagai alat komunikasi modern

Definisi gadget menurut Ariston (2018:87) yaitu suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus yaitu memudahkan manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Pebriana (2017:3) gadget yaitu sebuah elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

(Klimes, 2019) menyebutkan bahwa handphone adalah salah satu alat elektronik yang di dalamnya mempunyai kemampuan tinggi yang

di terima oleh masyarakat luas di penjuru dunia. Selain di gunakan untuk alat komunikasi dan mencari informasi, gadget juga bisa di gunakan untuk mengabadikan sebuah moment dengan seiring berkembang nya tekhnologi.

Dengan demikian, gadget merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia, gadget juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu gadget yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah handphone.

2.8.2 Manfaat Gadget

(Menurut Alo Liliweri, 2011), Manfaat dari intensitas penggunaan gadget di antaranya: menciptakan suatu masyarakat yang lebih informed yang dapat membuat respon manusia terhadap peristiwa, meningkatnya multi tugas, harga lebih murah, dan memperbesar spesialisasi dalam pekerjaan. Dengan adanya teknologi baru yang lebih canggih seperti sekarang ini, manusia dapat memanfaatkan waktu dan tempat seefisien mungkin dalam menjalankan aktivitasnya. Menurut Santoso menyatakan bahwa mulai dari pebisnis, pejabat sampai siswa SD sampai SMA tampaknya sudah atau ingin memiliki gadget dengan alasan berbeda, tidak peduli itu sesuai kebutuhan atau tidak. Pengguna gadget khususnya siswa memiliki dan menggunakan gadget bukan dikarenakan kebutuhan primer tapi lebih cenderung untuk mengikuti trend dan status sosial yang mungkin hanya ikut-ikutan.

Menurut B. Santoso (2009:2) juga menyatakan bahwa banyaknya keuntungan non teknis yang bisa dibantah mulai dari kemudahan pemakaian, pernyataan status sosial, akses cepat, hingga penghematan biaya pengganti SMS dan chattingan. Akan tetapi itu semua relatif, tergantung penilaian subyektif setiap pengguna. Sebagaimana siswa sekaligus mahasiswa yang ketika dikampus ada jam kosong atau sedang istirahat dapat memanfaatkan seperti fitur yang ada untuk mengkaji hafalannya. Mahasiswa ataupun siswa-siswi harus pandai menyiasati diri, cerdas memanfaatkan berbagai kesempatan di tengah-tengah kesibukan untuk belajar. Maka sambil belajar, mau tidur juga bisa belajar dulu. Ternyata untuk menyiasati diri, mahasiswa maupun siswa-siswi perlu memahami dirinya sendiri, memahami berbagai potensi dalam diri mengenali berbagai strategi untuk belajar.

2.8.3 Dampak Penggunaan Gadget

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Di samping mempunyai pengaruh positif, media teknologi informasi juga mempunyai dampak negatif di antaranya: polusi udara, demam teknisisme membuat hidup kita tidak lengkap sehingga pengguna ketergantungan terhadap gadget yang bisa menimbulkan adanya sifat malas; bentuk baru hiburan misalnya *internet, BBM, facebook, whatsApp, line, Games*. peningkatan peluang beberapa penyakit, di antaranya ketidakaturan makan (*obesitas*), dan juga dalam bidang kesehatan dapat merusak mata, anti sosial.

Kemudahan dalam berinteraksi menggunakan gadget membuat seseorang tidak harus bertatap muka dengan orang lain, akan tetapi cukup dengan via telephone sehingga lebih sering memisahkan diri daripada berbaur dengan orang lain. Melihat realita remaja sekarang ini dalam menggunakan gadget itu membuat orang tua khawatir.

2.8.4 Pengaruh *Gadget* Bagi Pendidikan Siswa

Gadget bukan Cuma alat yang memudahkan kegiatan seseorang entah itu dalam hal pekerjaan, komunikasi, hiburan dan juga pendidikan. Dengan semakin canggih nya teknologi yang terdapat dari gadget seperti games online atau offline, kamera, maupun fitur fitur yang menjerumus ke arah negatif. Dalam dunia pendidikan contoh nya, gadget ini dijadikan alat siswa untuk mencontek ketika ada ujian. Ketika jam pelajaran pun juga para siswa tidak di perbolehkan untuk bermain gadget tanpa izin dari gurunya.

(Hamzah dan Nina Lamatenggo, 2010) *Gadget* memang sudah menjadi bagian dari kehidupan juga termasuk dalam dunia pendidikan sehingga keberadaan gadget menjadi berpengaruh dengan adanya dampak positif dan negatif bagi siswa. Dampak positif nya siswa tidak buta dengan teknologi, sedangkan dampak negative mengganggu siswa belajar, berpengaruh dalam perilaku serta sikap siswa dan tidak baik juga untuk kesehatan serta mengakibatkan pemborosan dikarenakan dalam gadget juga membutuh kan kuota internet untuk bisa mengakses fitur-fitur gadget yang membutuhkan. Karena itu perlu pembatasan serta

arahan dari orang tua dalam penggunaan gadget.

Tidak luput juga dalam pendidikan banyak guru yang memanfaatkan pembelajarannya memakai gadget dengan aplikasi penunjang pendidikan seperti pengumpulan tugas dengan aplikasi seperti *Google Classroom*, *Edmodo*. Ingin melakukan tatap muka online juga bisa memakai *video call* seperti *zoom*, *Google Meet*. Banyak juga aplikasi yang menunjang kreativitas siswa, aplikasi yang disediakan seperti *Google Translate*, *Games*, *Rumus Matematika Online*, maupun aplikasi pendukung penulisan seperti *Microsoft Office*, *Notepad*, dan lain sebagainya.

Selain dilihat dari sisi positif dalam pendidikan, adapun sisi negatifnya yaitu moto atau penggunaan gadget yang salah contohnya ketika berkumpul pada satu ruangan dan guru sedang menjelaskan materi, mereka lebih asyik menundukan kepala mereka dengan bermain dengan gadgetnya entah hanya sekedar komunikasi atau bermain game online. Kemajuan gadget bagi pendidikan jika dilihat dari sisi negatifnya juga membuat siswa malas dan tidak adanya kesiapan siswa dalam menghadapi permasalahan karena lebih mengandalkan gadget daripada memikirkan ide dan solusi untuk pemecahan masalah tersebut. Sehingga dunia teknologi membuat siswa kurang produktif, melatih untuk belajar curang terutama dalam hal ujian, karena hal ini membuat siswa lebih mudah membuat copy tulisan, menggunakan kalkulator dalam rumus, dan lain sebagainya.

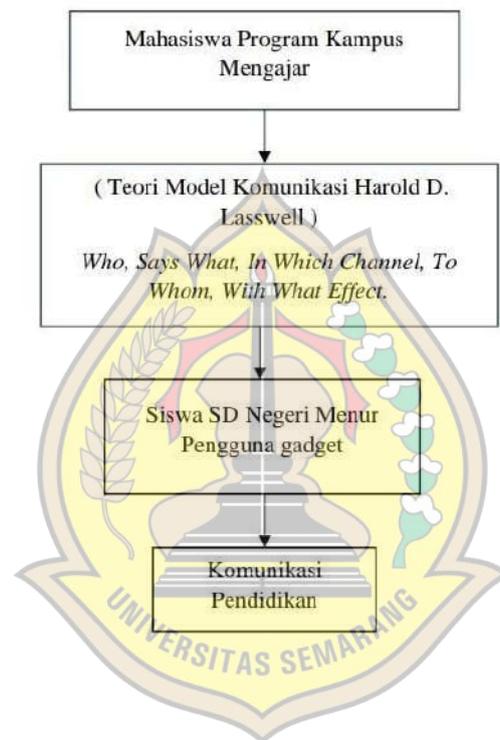
Diharapkan juga bagi siswa untuk menggunakan nalar dan pikirannya dalam memanfaatkan gadget. Sebaiknya menggunakan gadget seperlunya dan tidak membawa ke arah dampak yang buruk bagi siswa. Karena dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat ini yang menjadi korban adalah mayoritas remaja dan anak-anak, maka dari itu tetap waspada akan penggunaan gadget, selain itu arahan dari orang tua sangat berperan penting agar anak nya tidak terjerumus ke dalam dampak negatif dari penggunaan gadget.

2.9 Kerangka Berpikir

Dalam memecahkan masalah yang di kemukakan oleh peneliti, diperlukan kerangka berpikir berupa model komunikasi atau pendapat oleh ahli yang tidak diragukan kebenarannya, yaitu model komunikasi yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Oleh karena itu, penulis dalam penelitian ini menggunakan model komunikasi Harold D. Lasswell ini cocok untuk mengetahui mengenai komunikasi yang di lakukan penulis sebagai mahasiswa peogram kampus mengajar terhadap siswa pengguna gadget terkait pendidikan.

Beberapa Siswa SD Negeri Menur Mranggen Demak pada kelas 4 dan 5 masih memiliki kekurangan yang bisa di bilang buta aksara seperti membedakan huruf b-d kecil masih belum bisa hafal namun ada salah satu siswa lebih mengenal dan tau tentang teknologi seperti youtube,

dan game game online. Dengan menggunakan Teori Model Komunikasi Harold D. Lasswell diharapkan bisa membantu siswa tersebut untuk lebih baik lagi dalam Pendidikan.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Menur Jl. banowo No.52, Menur, Kec. Mranggen, Kab. Demak Prov. Jawa Tengah. Karena peneliti melibatkan data dari mahasiswa yang ikut program kampus mengaar dengan penempatan di SD Menur dan siswa pengguna gadget SD Menur serta dari pihak lembaga yang membimbing siswa tersebut, oleh karena itu tempat yang dipilih disesuaikan dengan keberadaan narasumber, di SD Negeri Menur, Mranggen, Demak.

3.2 Jenis Penelitian

Metode yang di gunakan penulis yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan jenis penelitian yang memberikan ilustrasi realitas tanpa ada nya perlakuan apapun terhadap suatu objek yang di teliti. (Kounter, 2018). Dengan metode penelitian ini penulis berharap bisa mendapatkan informasi secara detail dan sesuai dengan deskripsi yang di teliti oleh penulis.

3.3 Data dan Sumber Data

Lofland dalam Moleong (2007:157) , Sumber data kualitatif utama nya pada kata-kata dan tindakan, selebihnya pendukung

seperti dokumentasi dan lain-lain. Berkaitan dengan hal tersebut data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu :

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2018:456) yaitu sumber yang langsung memberi kepada pencari data. Data lalu di kumpulkan oleh peneliti secara mandiri langsung dari narasumber maupun dari lokasi penelitian. Dengan menggunakan hasil interview yang didapat dari narasumber tentang topik yang diteliti sebagai data primer. Interview dilaksanakan dengan tatap muka langsung (*face to face*).

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2018:456) yaitu sumber yang tidak langsung memberi data kepada peneliti, contohnya data didapat melalui buku, dokumen maupun kutipan orang lain yang dijadikan sumber data dari penelitian ini yaitu buku, jurnal, dokumen, artikel yang berkaitan tentang topik penelitian.

3. Teknik menentukan Narasumber dan Objek Penelitian

Dalam membuat penelitian ini dengan mempertimbangkan pengambilan sampel yang sesuai dengan apa yang diteliti, peneliti memilih informan yang dapat memberikan data yang dibutuhkan oleh peneliti, secara purposive, informan yang digunakan dan di wawancarai yaitu :

1. Mahasiswa yang mengikuti program kampus mengajara dengan penempatan di SD Negeri Menur, Mranggen, Demak. Yang mempunyai tugas untuk membantu guru dalam meningkatkan pendidikan khususnya dalam literasi dan numerasi.
2. Siswa pengguna gadget yang lebih membutuhkan bimbingan lebih dalam pendidikan.

Menurut Sugiyono (2018:138) purposive sampling yaitu tehnik menentukan sampel dengan berbagai pertimbangan yang sesuai. Alasan peneliti menggunakan tehnik ini yaitu melihat kondisi lapangan yang tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan penulis tentukan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Tujuan dari penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan data yang v alid dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi.

1. Observasi

Menurut sugiyono (2018:229) observasi merupakan tehnik pengumpulan yang mempunyai ciri spesifik disbanding tehnik lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian

ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya pada siswa pengguna gadget di SD Negeri Menur, Mranggen, Demak.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2018:114), wawancara dilakukan sebagai pengumpulan data apabila peneliti akan melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang akan diteliti, apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Dari kutipan di atas penulis menyimpulkan wawancara adalah sebuah kegiatan interaksi tanya jawab secara langsung antara pewawancara dan informan mengenai objek yang akan diteliti, penulis akan mengetahui data dari informan secara mendalam tentang situasi keadaan yang ada di lapangan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono 2018:476). Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi atau wawancara akan lebih dapat dipercaya atau mempunyai kredibilitas yang tinggi jika didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik yang sudah ada. Tetapi tidak semua dokumen memilih tingkat kredibilitas yang tinggi. Sebagai contoh banyak foto yang tidak mencerminkan keadaan aslinya,

karena foto bisa saja dibuat untuk kepentingan tertentu. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian adalah dokumen Logbook selama penugasan program kampus mengajar.

3.5 Triangulasi Data

Untuk memvalidkan data maka dari itu penulis menggunakan Triangulasi Data. Menurut Sugiyono dalam Octaviani, R, & Sutriani, E. (2019) mendefinisikan bahwa triangulasi sumber data berarti membandingkan mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara, membandingkan antara apa yang dikatakan umum dengan yang dikatakan secara pribadi, membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang ada.

Maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi Mahasiswa Program Kampus Mengajar dan Siswa Pengguna Gadget di SD Negeri Menur, Mranggen, Demak.

3.6 Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif Miles dan

Huberman, karna peneliti menganggap teknik analisis data Miles dan Huberman dapat mempermudah atau mempercepat penyusunan data yang relevan dan sesuai dengan yang dibutuhkan. Dalam teknik analisis data ini terdapat tiga teknik analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data dari Miles dan Hoebberman (1994), yakni sebagai berikut :

3.7 Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data adalah proses analisis untuk memilih, memusatkan perhatian data, menyederhanakan data, serta mengabstraksikan dan mentransformasikan data mentah yang didapat dari catatan-catatan yang muncul dilapangan

Reduksi data dilakukan oleh peneliti dengan bersamaan dengan proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Mengingat bahwa reduksi data ini terjadi secara berulang-ulang dan apabila ditemukan data yang tidak cocok, maka peneliti melakukan pengecekan kembali di SD Negeri Menur tersebut untuk memperoleh kevalidan data dalam menjawab fokus penelitian.

3.8 Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi di tarik dan disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan, penyajian dalam penelitian kualitatif, bisa

dilakukan dalam bentuk uraian singkat berupa teks naratif (cacatan lapangan), dan bagan.

3.9 Penarikan Kesimpulan

Penarikan Kesimpulan merupakan langkah ketiga dalam penelitian kualitatif. Menurut Milles dan Hoebberman yaitu dalam hal ini berusaha dan berharap kesimpulan yang dicapai sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 GAMBARAN UMUM

Pada penelitian kualitatif ini penulis diwajibkan mencari data secara lengkap dan akurat, penulis menggali informasi berdasarkan apa yang di lihat, di utarakan, serta dijalani oleh penulis selama masa penugasan program. Dalam penelitian kualitatif ini penulis menulis berdasarkan realita yang ada selama di lapangan yang dilihatkan oleh sumber data.

Melalui penelitian dengan menggunakan pendekatan deskriptif oleh karena itu penulis diwajibkan untuk menjelaskan, memaparkan dan menggambarkan data yang telah di peroleh melalui observasi wawancara secara langsung serta penulis juga mengikuti program kampus mengajar selama 4 bulan masa penugasan.



Gambar 4.1 Program kerja tambahan literasi dan numerasi



Gambar 4.2 tim mahasiswa kampus mengajar penempatan SD Menur

4.1.1 PROFIL KAMPUS MENGAJAR

Program Kampus Mengajar ialah salah satu rangkaian program kampus merdeka yang di ciptakan oleh kemendikbudristek di tengah pandemi covid-19 yang melanda di seluruh penjuru negeri. Program ini melibatkan mahasiswa dari perguruan tinggi negeri maupun swasta di seluruh Indonesia dan dari berbagai macam jurusannya guna membantu dalam meningkatkan proses belajar siswa di sekolah khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) serta memberikan peluang bagi mahasiswa yang ikut untuk memperoleh pengalaman pembelajaran serta bentuk pengembangan diri diluar perkuliahan.

Ada beberapa landasan hukum yang menjadi faktor didirikannya program Kampus Mengajar yaitu sebagai berikut:

1. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, mengenai Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, mengenai Sistem Pendidikan Nasional.
3. Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, mengenai KKNI.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, mengenai Pendidikan Tinggi.
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, mengenai Standar Nasional Pendidikan Tinggi.

Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 04/Kb/2020, Nomor 737 Tahun 2020, Nomor Hk.01.08/ diluar kelas perkuliahan. Dalam program KM mahasiswa akan ditempatkan di sekolah dasar dekat dengan domisilinya di seluruh Indonesia dan mengajar siswa-siswi Sekolah Dasar di wilayah yang termasuk 3T (terdepan, tertinggal, dan terluar). Sekolah yang dijadikan tempat untuk mahasiswa mengabdikan yaitu sekolah yang memiliki akreditasi masih C dimana mahasiswa membantu proses belajar mengajar di sekolah, membantu administrasi, dan membantu adaptasi teknologi, Adapun program kerja utama dari program KM yang harus dilakukan

oleh mahasiswa adalah mengajarkan literasi numerasi, adaptasi teknologi dan Administrasi.

Tabel 4. 1 Jumlah peserta program kampus mengajar.

Program Kampus mengajar	Jumlah	Tahun
Angkatan 1	14.621	2021
Angkatan 2	22.000	2021
Angkatan 3	22.000	2022

Sumber: Surat keputusan Kemendikbud Ristek.

Selain itu juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar jam perkuliahan (Sandi et.al., 2021). Menurut Nurafni et.al. (2021) Program Kampus Mengajar adalah salah satu bentuk program pelaksanaan dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai bentuk bantuan pengajaran terhadap guru di Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam rangka memberdayakan kreativitas bagi mahasiswa dalam melakukan pembelajaran di sekolah khusus nya selama pandemi.

Peserta program Kampus Mengajar menginspirasi mereka untuk belajar hingga ke jenjang yang lebih tinggi, sehingga dapat diharapkan terjadinya peningkatan literasi, numerasi, dan literasi digital.

4.1.2 PENGARUH GADGET DALAM DUNIA PENDIDIKAN

Gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan juga termasuk dalam dunia pendidikan sehingga keberadaan gadget menjadi berpengaruh dengan adanya dampak positif dan negatif bagi siswa. Selain dilihat dari sisi positif dalam pendidikan, adapun sisi negatifnya yaitu moto atau penggunaan gadget yang salah contohnya ketika berkumpul pada satu ruangan dan guru sedang menjelaskan materi, mereka lebih asyik menundukkan kepala mereka dengan bermain dengan gadgetnya entah hanya sekedar komunikasi atau bermain game online. Kemajuan gadget bagi pendidikan jika dilihat dari sisi negatifnya juga membuat siswa malas dan tidak adanya kesiapan siswa dalam menghadapi permasalahan karena lebih mengandalkan gadget daripada memikirkan ide dan solusi untuk pemecahan masalah tersebut. Sehingga dunia teknologi membuat siswa kurang produktif, melatih untuk belajar curang terutama dalam hal ujian, karena hal ini membuat siswa lebih mudah membuat copy tulisan, menggunakan kalkulator dalam rumus, dan lain sebagainya.

Diharapkan juga bagi siswa untuk menggunakan nalar dan pikirannya dalam memanfaatkan gadget. Sebaiknya menggunakan gadget seperlunya dan tidak membawa ke arah dampak yang buruk bagi siswa. Karena dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat ini yang menjadi korban adalah mayoritas remaja dan anak-anak, maka dari itu tetap waspada akan penggunaan gadget, selain itu arahan dari orang tua

sangat berperan penting agar anak nya tidak terjurumus ke dalam dampak negative dari penggunaan gadget

Tidak luput juga dalam pendidikan banyak guru yang memanfaatkan pembelajaran nya memakai gadget dengan aplikasi penunjang pendidikan seperti pengumpulan tugas dengan aplikasi seperti *Google Classroom*, *Edmodo*. Ingin melakukan tatap muka online juga bisa memakai *video call* seperti *zoom*, *Google Meet*. Banyak juga aplikasi yang menunjang kreativitas siswa, aplikasi yang disediakan seperti *Google Translate*, *Games*, *Rumus Matematika Online*, maupun aplikasi pendukung penulisan seperti *Microsoft Office*, *Notepad*, dan lain sebagainya.

Hamzah dan Nina Lamatenggo, dalam buku (*Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran : 2010*) Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan gadget dilingkungan sekolah sangat perlu mengingat beberapa pertimbangan baik positif maupun negatif. Pada dampak positif penggunaan gadget dalam pembelajaran akan memudahkan siswa memperoleh informasi dengan cepat dan simpel. Sedangkan dampak negatif nya juga perlu diperhatikan mengingat penggunaan gadget secara berlebihan dapat membuat siswa enggan untuk belajar menggunakan buku dan sering juga penggunaan nya disalah gunakan. Dengan demikian perlunya perhatian dan diperkenalkan oleh semua pihak agar siswa sehingga siswa mampu mengetahui dampak negatif dan positif dalam pembelajaran.

4.1.3 PROFIL SD NEGERI MENUR MRANGGEN DEMAK

1. Profil SD Negeri Menur

SD Negeri Menur adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Menur, Kec. Mranggen, Kab. Demak, Jawa Tengah 59567. Dengan luas tanah 4.454m² SD Menur ini terletak di Desa Menur yang jarak nya sekitar 5km dari pusat Kecamatan Mranggen dan jarak dari jalan raya yang menjadi akses untuk ke Mranggen 1km. Dalam menjalankan kegiatannya, SD NEGERI MENUR berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

SD Negeri Menur berdiri pada 26 November 2008 dengan ibu Kartini sebagai kepala sekolah, SD Negeri Menur memiliki fasilitas seperti perpustakaan, lapangan, dan ruang kelas yang sesuai hanya saja pada kelas 2 di bagi menjadi 2 kelas yaitu kelas 2A dan 2B karena ada salah satu guru yang diharuskan untuk memiliki kelas.

SD Negeri Menur merupakan salah satu jenjang pendidikan pada tingkat SD di Kecamatan Mranggen yang target siswa nya mayoritas masyarakat desa menur sendiri karena desa menur sendiri letak nya sedikit jauh dari desa sebelah seperti desa ngemplak, desa jamus.

SD Negeri Menur mengalami renovasi pada tahun 2018 karena beberapa bangunan sudah tidak layak untuk di gunakan, seperti pada ruangan kelas 1,3,4,5,6 untuk gedung kelas 2 dipisah menjadi 2 kelas, untuk kelas 2A menjadi satu ruangan dengan gudang penyimpanan barang.

SD Negeri Menur menyediakan listrik dengan daya listrik 900watt untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sumber listrik yang digunakan oleh SD Negeri Menur berasal dari PLN. SD Negeri Menur menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. Provider yang digunakan SD Negeri Menur untuk sambungan internetnya adalah Indosat IM2.

Data siswa-siswi saat ini yang ada di SD Negeri Menur 182 yang terdiri dari 91 siswa dan 91 siswi serta ada 13 tenaga pendidikan termasuk kepala sekolah hanya 1 saja siswa yang beragama Kristen hanya saja ketika pelajaran agama siswa tersebut ikut pada mata pelajaran agama islam, dan untuk guru setiap kelas di isi satu guru dan ada dua untuk guru agama tetapi tidak ada guru olahraga.

Dalam pembelajaran di SD Negeri Menur menggunakan kurikulum 2013 dengan waktu pembelajaran empat sampai lima jam. Menghapus mata pelajaran pada muatan lokal seperti Bahasa Inggris dan memfokuskan literasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan numerasi dalam mata pelajaran Matematika serta toleransi dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Tambahan mata pelajaran di muatan lokal hanya ada mata pelajaran agama dan seni budaya Jawa. Pada SD Menur ini peneliti menemukan beberapa anak yang menurut peneliti sedikit menonjol karena siswa tersebut lebih mengetahui teknologi gadget dibandingkan pendidikannya.

2. Visi dan Misi SD Negeri Menur

VISI:

Terwujudnya generasi yang berakhlak mulia, berjiwa patriotism dan berprestasi.

MISI:

- Meningkatkan siswa yang beriman dan bertakwa, melalui kegiatan intra dan ekstra kurikuler pendidikan agama dan budi pekerti.
- Terwujudnya siswa yang berjiwa patriotism, melalui proses belajar baik intra dan ekstra yang berguna bagi nusa dan bangsa
- Terciptanya siswa yang kreatif, aktif, inovatif dan mandiri dalam kegiatan intra dan ekstra serta berprestasi.

3. Fasilitas SD Negeri Menur

1. Ruang Kelas 1-6 (Kelas 2A menjadi satu dengan gudang)
2. Lapangan Sekolah
3. Perpustakaan sekolah yang menjadi satu dengan mushola
4. Toilet siswa dan guru
5. Parkir sepeda siswa

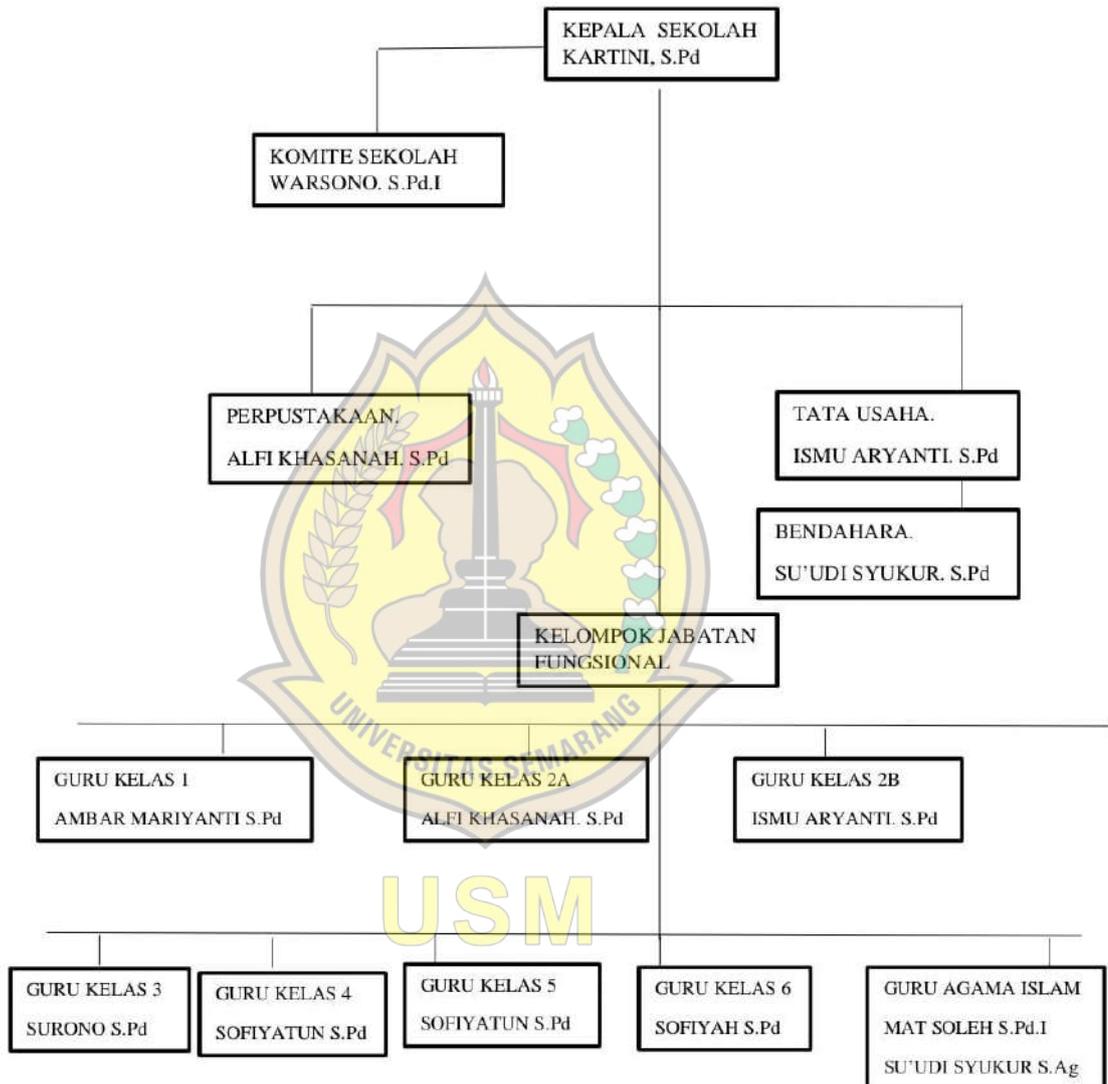


Gambar 4.3 SD Negeri Menur, Mranggen, Demak.



USM

4. Struktur Organisasi Sekolah



Gambar 4.4 Struktur Organisasi SD Menur

Wewenang dan dan tanggung jawaab organisasi sekolah :

1. Kepala sekolah

Wewenang dan tanggung jawab, antara lain :

- a. Menjaga terlaksananya dan tercapainya program kerja sekolah
- b. Melakukan pengawasan dan supervise tenaga pendidik dan kependidikan
- c. Mengangkat dan menetapkan personal struktur organisasi
- d. Member penghargaan dan sanksi

2. Komite Sekolah

Wewenang dan tanggung jawab, antara lain:

- a. Memberikan masukan terhadap kebijakan mutu pendidikan
- b. Mengawasi kebijakan sekolah

3. Kepala Tata Usaha

Wewenang dan tanggung jawab tata usaha antara lain :

- a. Menyusun dan melaksanakan program tata usaha sekolah
- b. Menyusun dan melaksanakan kegiatan keuangan sekolah
- c. Mengurus administrasi kepegawaian
- d. Mengurus administrasi kesiswaan
- e. Menyusun administrasi perlengkapan sekolah
- f. Melaporkan semua tugas dan tanggung jawab kepada kepala sekolah secara berkala

4. Kepala Perpustakaan

Wewenang dan tanggung jawab kepala perpustakaan

- a. Membuat perencanaan pembinaan dan pengembangan perpustakaan pada awal tahun ajaran.
- b. Mendayagunakan semua sumber yang ada
- c. Mengadakan koordinasi dan pengawasan terhadap semua kegiatan perpustakaan
- d. Membuat kebijaksanaan-kebijaksanaan tertentu sehubungan dengan pembinaan dan pengembangan perpustakaan.

- e. Mengadakan penilaian terhadap penyelenggaraan terhadap perpustakaan.
- f. Membuat laporan kegiatan perpustakaan pada akhir tahun ajaran.

5. Wali kelas / Guru maple.

Wewenang dan tanggung jawab, antara lain:

- a. Mengetahui tugas pokoknya sendiri yaitu memberikan pelajaran sesuai dengan bidang studi
- b. Mengevaluasi hasil pekerjaannya
- c. Mengwakili kepala sekolah dan orang tua siswa dikelas

4.2 TEMUAN PENELITIAN

Bagian ini penulis mencoba memaparkan atau mendeskripsikan data hasil observasi melalui wawancara dengan informan serta dalam masa penugasan mahasiswa kampus mengajar selama empat bulan.

4.2.1 Hasil Observasi

Hasil observasi yang dilakukan peneliti selama empat bulan masa penugasan program kampus mengajar pada tanggal 28 februari sampai 29 Juni 2022. Peneliti melakukan pengamatan pada lokasi penugasan yaitu di SD Negeri Menur, Mranggen, Demak. Peneliti melakukan pengamatan yang ada pada lokasi mulai dari kondisi bangunan, fasilitas sekolah, siswa-siswi, dan juga keadaan lingkungan sekitar.

Peneliti mengamati selama masa penugasan 4 bulan dari 28 februari sampai 29 juni 2022. Peneliti menemukan beberapa siswa pada proker “Tambahkan liiterasi dan numerasi” yang lebih mengetahui tentang gadget disbanding pendidikan nya, bahkan beberapa murid tersebut bisa

dikatakan buta aksara karena membedakan abjad *b* dan *d* serta abjad *m* dan *n* masih kurang bisa untuk dihafalkan. Serta dalam fasilitas sekolah juga bisa dikatakan kurang, misalnya. Perpustakaan yang kurang rapi dan bukunya berantakan, beberapa alat musik yang sudah tidak layak digunakan ketika ada kegiatan sekolah tambahan. Mengamati bagaimana keseharian dalam penugasan, peneliti dan juga empat mahasiswa lain dari berbagai kampus yang terbentuk dalam satu tim juga membuat program kerja “perpustakaan cantik” yang membuat perpustakaan menjadi lebih menarik perhatian siswa untuk datang dan membaca buku.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama masa penugasan program MBKM yang dilaksanakan pada tanggal 28 Februari sampai 29 Juni 2022. Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara secara mendalam dengan narasumber yang tepat sesuai kriteria yang sudah dipilih oleh peneliti. Wawancara yang dilakukan dengan narasumber ini berdasarkan tujuan-tujuan tertentu yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan oleh peneliti supaya data yang di peroleh valid.

Informan pertama yaitu rekan Difa Auliya yang berumur 21 Tahun, informan pertama ini berasal dari Dempet, Demak yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi Universitas Dian Nuswantoro dengan program studi S1 Sastra Inggris.

Informan yang ke dua yaitu rekan Tiska Elia Geriyani yang berumur 21 Tahun, informan yang ke dua ini berasal dari Mranggen,

Demak yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Semarang dengan program studi S1 Pendidikan Matematika.

Informan yang ke tiga yaitu rekan Della Ika Patrisia yang berumur 21 Tahun, informan yang ke tiga ini berasal dari Karang ngawen, Demak yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi Universitas Negeri Semarang dengan program studi S1 Pendidikan Ekonomi.

Informan yang ke empat yaitu rekan Isna Safelatul Jannah yang berumur 21 Tahun, informan yang ke empat ini berasal dari Mranggen, Demak yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi Universitas Negeri Semarang dengan program studi S1 Sastra Jawa.

Informan yang ke lima yaitu salah satu siswa SD Negeri Menur yang menurut peneliti sedikit berlebihan ketika menggunakan gadget sehingga siswa tersebut lebih mengetahui gadget dibandingkan pendidikan nya. Siswa tersebut bernama Yanto umur 11 tahun berasal dari desa ngemplak Mranggen, dan masih duduk di kelas 5 SD.

4.2.2 Hasil Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan narasumber melalui media sosial *WhatsApp* pada informan pertama, kedua, dan ketiga dan peneliti mendatangi rumah kediaman informan ke empat. Pada wawancara kali ini peneliti menggunakan teori komunikasi antarpribadi dengan model komunikasi Harold. D. Lasswell

Peneliti menggunakan teori komunikasi antarpribadi karena menurut peneliti komunikasi antarpribadi sangat cocok untuk melakukan interaksi dengan siswa SD Negeri Menur. Karena dalam komunikasi antarpribadi interaksi terjadi secara tatap muka oleh komunikator (mahasiswa kampus mengajar) dan komunikan (siswa). Dan dalam komunikasi antarpribadi yang diharapkan dapat memberi rangsangan misalnya dalam penggunaan gadget dapat diarahkan untuk ke hal yang baik terutama penggunaan gadget dalam pendidikan mereka.

4.2.2.1 Wawancara Mengenai “Dalam keseharian bagaimana pendekatan yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar dengan siswa terhadap pendidikan”

Informan pertama rekan Difa Auliya menyampaikan:

”Dalam kesehariannya selama penugasan mahasiswa kampus mengajar melakukan pendekatan dengan siswa pengguna gadget dengan berbagai cara contohnya melakukan ice breaking saat pembelajaran, hal ini bertujuan untuk siswa-siswi pengguna gadget memperhatikan kami secara penuh dan tidak berfokus ke gadget mereka masing-masing. Selanjutnya kami biasanya mengajak mereka untuk mengobrol, bercerita tentang kesehariannya, tentang pendidikannya, tentang keluarganya di sekolah, agar mereka tidak menggunakan gadget secara terus menerus saat pembelajaran”

Komunikasi secara tatap muka memberikan dorongan kepada siswa khususnya siswa pengguna gadget untuk lebih memperhatikan dan memberikan semangat dalam proses belajar mengajar dengan harapan dapat meningkatkan minat siswa dalam pendidikan mereka. Dengan demikian dapat dilihat proses pendekatan secara pribadi yang dilakukan oleh Difa Auliya guna membangun minat dan berharap agar siswa

tersebut lebih memperhatikan pendidikan mereka dibandingkan gadget mereka.

Peneliti melihat bahwa komunikasi antar pribadi dilakukan dengan berbagai strategi pendekatan yang lebih mendalam terhadap siswa pengguna gadget di SD Menur. Mahasiswa kampus mengajar juga harus lebih memperhatikan dan menyesuaikan kemampuan yang di miliki pada setiap siswa, dimana para siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda.

Pernyataan tersebut juga ditambahi oleh Informan ke-dua rekan Tiska Elia Geriyani:

“Siswa pengguna gadget cenderung malas untuk membaca buku karena ia lebih senang melihat layar gadget nya, jadi pendekatan yang dilakukan mahasiswa terhadap siswa yaitu dengan melakukan program literasi membaca buku pelajaran atau non pelajaran selama 5-10 menit guna melatih siswa agar tertarik pada membaca serta mengembangkan kemampuan siswa dalam membaca khususnya buku pelajaran”

Peneliti melihat apa yang disampaikan oleh Tiska Eliya Geiyani adalah sebagai salah satu bentuk dampak negatif dari penggunaan gadget. Anak seusia mereka hanya akan melakukan apa yang dilihat oleh mata dan membuat mereka tertarik untuk melakukan nya. Karena gadget memiliki berbagai macam fitur yang sangat menarik perhatian untuk menggunakan nya mulai mulai dari anak-anak sampai usia dewasa.

Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa guna meningkatkan minat baca siswa dengan membebaskan bacaan yang mereka sukai diluar buku pembelajaran terlebih dahulu sebelum mengarahkan pada pendidikan mereka.

Sama halnya dengan Informan ke-tiga rekan Della Ika Patrisia menyampaikan.

“Pendekatan yang dilakukan selama penugasan disekolah kepada siswa pengguna gadget terhadap pendidikan nya yakni lebih memfokuskan pada pembelajaran yang bersifat permainan kreatif, menarik dan menyenangkan karena ketika siswa bersama teman lain-nya bekerja sama dalam menuntaskan sebuah masalah bersama akan membuat siswa menyukai pembelajaran tersebut”

Sesuai pernyataan yang disampaikan diatas peneliti melihat sebagai salah satu bentuk strategi komunikasi dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dengan menggunakan media game memudahkan dalam interaksi kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar guna siswa dapat memahami pelajaran dengan mudah, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran menarik dan sesuai kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa memahami secara nyata dari materi yang diberikan. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dan siswa yang memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Berbeda dengan apa yang disampaikan oleh informan ke-empat rekan Isna Safelatul Jannah menyampaikan:

“Untuk hal ini tidak terlalu sulit dilakukan, karena siswa atau anak-anak zaman sekarang melek teknologi, sehingga memudahkan mahasiswa kampus mengajar dalam mengajarkan penggunaan gadget untuk dunia pendidikan. Seperti saat menjalankan penilaian AKM siswa, mahasiswa mengajarkan cara pengerjaan soal-soal menggunakan gadget”

Gadget tidak hanya berdampak buruk bagi pendidikan siswa jika dalam penggunaannya secara benar dan dalam pengawasan orang tua dan guru ketika di sekolah.

Adapun manfaat gadget bagi pendidikan adalah :

1. Mempermudah siswa dalam mengakses informasi pendidikan di internet.
2. Siswa dapat bertanya kepada guru mengenai pelajaran melalui media sosial.
3. Sebagai tambahan media pembelajaran bagi siswa seperti game, video, dan aplikasi pendidikan.
4. Memudahkan berinteraksi dengan banyak orang melalui media sosial.

Berdasarkan hal di atas peneliti yang ikut dalam penugasan program kampus mengajar melihat apa yang disampaikan oleh informan ke-empat mengacu pada saat pembelajaran AKM (*assesmen kompetensi minimum*) Siswa yang menggunakan gadget sebagai media pembelajaran dimana pada percobaan pembelajaran tersebut sangat terlihat perbedaan bagi siswa yang terbiasa menggunakan gadget akan lebih mudah memahami pembelajaran tersebut dibanding dengan siswa yang belum terbiasa menggunakan gadget.

4.2.2.2 Wawancara Mengenai “Apa faktor yang membuat mereka lebih mengetahui gadget daripada pendidikan-nya”

Informan pertama rekan Difa Auliya menyampaikan :

“Faktor yang mempengaruhi mereka lebih mengetahui gadget bisa saja dari faktor keluarga, dalam hal ini keluarga lah yang memberikan fasilitas gadget kepada anak nya tanpa memantau dan memperhatikan apa yang dilakukan anak nya dalam menggunakan gadget tersebut. Selanjutnya, factor lingkungan karena mungkin usia sepantaran nya melakukan dan mengerjakan apapun di gadget, jadi mereka lebih focus ke gadget sehingga hal tersebut lebih tau gadget daripada pendidikan dan akibatnya setelah mereka menggunakan gadget secara berlebihan hal ini akan berdampak negatif terhadap pendidikan nya dan mungkin hal ini juga bisa membuat mereka malas belajar karena asik bermain gadget.”

Perkembangan gadget pada zaman sekarang memang lah pesat. Pengguna gadget di semua kalangan mulai dari anak-anak sampai usia dewasa pun menggunakan nya. Penggunaan gadget secara berlebihan pada siswa menimbulkan hambatan pada proses belajar siswa, pengaruh gadget dengan penggunaan secara berlebihan berdampak pada kepribadian siswa.

Dimana siswa lebih mengandalkan pada gadget nya daripada harus belajar. Pada hasil wawancara diatas peneliti melihat bagaimana penting nya pengawasan terhadap anak dalam penggunaan gadget baik di rumah dengan pengawasan dari orang tua maupun di sekolah dengan pengawasan dari guru. Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat, karena pada zaman sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan gadget. Dengan berbagai macam fitur gadget dan mudahnya akses dalam internet penggunaan gadget juga bisa berdampak negatif salah satunya game online yang sekarang disukai oleh anak-anak hingga usia dewasa. Tanpa adanya peran dari orang tua

dikhawatirkan bisa berdampak negatif bagi anak dalam penggunaan gadget secara berlebihan, karena tak hanya bisa berdampak negatif bagi pendidikan. Kesehatan yang semakin memburuk seperti pada mata yang terlalu sering melihat layar gadget. Dan pada perilaku keseharian anak yang kecanduan gadget akan cenderung lebih emosi ketika dibatasi maupun dilarang dalam menggunakan gadget.

Hal ini juga diutarakan oleh Informan ke-dua rekan Tiska Elia Geriyani:

“-Gadget memudahkan siswa dalam menemukan situs apapun, misalnya siswa dapat menemukan kunci jawaban soal pelajaran dengan membuka situs di gadget sehingga membuat siswa malas untuk berfikir dalam memecahkan permasalahan pada soal”

“-Gadget lebih menarik daripada buku”

Menurut Kwan, dkk dalam (Chasanah & Kilis, 2018) kecanduan gadget merupakan perilaku yang maladaptive dengan ciri penggunaan gadget berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari.

Penggunaan gadget yang digunakan berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi aktivitas sehari-hari (Arnani & Husna, 2021)

Peneliti melihat apa yang disampaikan oleh informan ke-dua bahwa anak seusia mereka belum bisa untuk mengontrol penggunaan gadget, mereka belum mengetahui jika penggunaan gadget secara berlebihan mengakibatkan dampak kurang baik terhadap fisiknya. Dalam dunia pendidikan juga terlalu gampang mereka mengakses situs internet yang mengakibatkan mereka selalu menggantungkan apapun terhadap

gadget mereka sehingga otak mereka kurang bekerja untuk memikirkan maupun memecahkan masalah pada pendidikan mereka.

Hal ini juga disampaikan oleh Informan ke-tiga rekan Della Ika Patrisia:

“Faktor yang menyebabkan siswa mengetahui gadget daripada pendidikan nya yaitu pada era saat ini mudah sekali mengakses sebuah informasi, games. Dan aplikasi lainnya yang tersaji dalam gadget yang mungkin hal itu membuat siswa lebih mengetahui dan menyukai gadget daripada pendidikan nya. Bahkan mungkin terkait pendidikan nya masih rendah karena penggunaan gadget yang setiap hari mereka gunakan terus menerus tanpa bijaksana dalam menggunakannya. Hal ini tak lepas dari peran dan tanggung jawab orang tua ketika dirumah untuk selalu mendampingi ketika belajar menggunakan gadget maupun timing penggunaan gadget dirumah agar tidak berlebihan”

Keunggulan dan kecanggihan yang dimiliki gadget, ketertarikan untuk memakai gadget juga semakin meningkat. Seiring berkembangnya zaman juga berbagai macam fitur dan aplikasi sangat bervariasi, seperti games, aplikasi untuk mengakses video seperti youtube, aplikasi tersebut membuat seseorang lebih mementingkan diri sendiri, seringkali mengabaikan orang-orang di sekitarnya, bahkan sering juga tidak menganggap orang yang mengajak bicara.

Penggunaan gadget secara berlebihan terkadang menimbulkan permasalahan pada pendidikan siswa juga, salah satunya pada minat belajar mereka yang semakin rendah karena mereka lebih mengandalkan gadget mereka daripada mereka harus belajar. Hal ini berdampak pada keterampilan siswa dalam memecahkan persoalan pada pendidikan mereka.

Sedangkan menurut Informan ke-empat rekan Isna Safelatul Jannah faktor yang mempengaruhi siswa lebih mengetahui gadget:

“Mungkin faktor lingkungan, kurangnya pantauan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak, dan kebebasan akses media social atau dunia internet oleh anak”

Faktor situasi atau lingkungan menyebabkan seseorang pengguna gadget menjadi nyaman. Secara psikologis seseorang ketika merasa tidak nyaman atau terganggu dengan aktivitas pada lingkungan sekitar mereka. Dalam hal ini individu segera bertindak ketika pada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan dengan menggunakan gadget.

Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa pada usia anak-anak mereka akan cepat tertarik dengan apa yang mereka lihat pertama kali. Faktor lingkungan yang mayoritas pengguna gadget menjadikan anak tersebut ikut tertarik juga menggunakan gadget. Faktor lingkungan berpengaruh paling luas dan mendalam bagi perilaku anak-anak. Sehingga banyak anak-anak yang mengikuti trend yang ada dalam lingkungan mereka yang mengakibatkan keharusan mereka mempunyai gadget. Dalam hal ini peran orang tua sangat penting karena menjadi acuan dalam perilaku anak-anak.

4.2.2.3 Wawancara Mengenai “Bagaimana cara untuk mengedukasi kepada siswa dalam penggunaan gadget khususnya dalam dunia pendidikan”

Informan pertama rekan Difa Auliya menyampaikan :

“Edukasi yang diberikan kepada anak-anak tidak hanya manfaat tapi juga hal negatif yang harus di hindari dan tidak boleh

dilakukan oleh mereka dalam penggunaan gadget. Untuk pendidikan nya sendiri kami memberikan edukasi dalam penggunaan gadget dapat memudahkan mereka untuk mencari materi yang sulit dan tidak dapat di temukan dalam buku pelajaran mereka dan penggunaan gadget juga dapat menambah pengetahuan mereka. Tetapi kami juga memberi batasan agar mereka tidak terlalu menggantungkan kepada gadget mereka karena itu bisa menjadikan mereka malas untuk berfikir”

Perkembangan peserta didik pada kalangan anak usia SD untuk saat ini tidak dapat dihindarkan dari gesekan teknologi seperti gadget. Gadget sendiri saat ini alat elektronik yang tidak hanya di gunakan media komunikasi saja saat ini penggunaan gadget sesuai untuk kebutuhan penggunanya, misalnya untuk mengerjakan tugas atau hanya sekedar hiburan (Chusna, *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2017)

Anak-anak zaman sekarang sangat menikmati penggunaan gadget sehingga menjadikan mereka manusia asik pada dunia nya sehingga melupakan apa yang menjadi kebutuhan pokok anak seperti belajar dan berbaur dengan baik terhadap lingkungan sekitarnya (Hasanah, *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2020)

Hal ini juga disampaikan oleh Informan ke-dua rekan Tiska Elia

Geriyani:

“ada, keberadaan gadget dapat memudahkan dalam komunikasi jarak jauh, sehingga siswa dapat dikenalkan manfaat gadget sebagai media yang efektif. Sebagai contoh siswa dapat memperoleh informasi dan pengetahuan lebih luass dari gadget, jika siswa sedang dirumah sendiri gadget dapat digunakan dalam berkomunikasi dengan orang tua. Jadi, tidak selamanya gadget memberi dampak negatif pada siswa melainkan ada dampak positif nya juga oleh karena itu, perlunya pantauan orang tua/guru jika siswa menggunakan gadget”

Dari wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa sekarang penggunaan gadget tidak hanya dapat di gunakan kalangan orang dewasa, akan tetapi banyak anak usia remaja bahkan sampai usia SD juga sudah menggunakan gadget untuk memudahkan aktivitas sehari-hari mereka.

Penggunaan gadget dapat membantu dan mengembangkan kreativitas siswa jika dalam penggunaannya benar serta pemanfaatannya harus diimbangi dengan interaksi dengan teman di lingkungan sekitarnya. Namun, dalam penggunaan gadget tersebut lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi kalangan anak-anak SD meskipun tidak sedikit juga yang menggunakan untuk komunikasi, mengerjakan tugas sekolah, untuk sekedar hiburan. Bahkan, penggunaan gadget juga menjadi salah satu jalan orang tua untuk mengasuh anaknya.

Sedangkan Informan ke-tiga rekan Della Ika Patrisia Menyampaikan:

“Edukasi dapat diberikan melalui tayangan dan penjelasan beberapa video animasi menarik kemudian di review isi dari video tersebut agar mudah dipahami siswa. Setelah itu sesi akhir diberikan pertanyaan seputar materi dan memberikan reward bagi yang berhasil menjawab dengan tepat. Dengan diwujudkan nya hal tersebut harapan nya siswa dapat memaksimalkan penggunaan gadget untuk kepentingan pembelajaran. Selain itu, perlu memberikan pemahaman aplikasi-aplikasi yang bersifat edukatif bagi siswa, aplikasi yang dapat mengontrol aktivitas siswa dan bagaimana penggunaannya. Hal yang terpenting bagi anak usia SD adalah penggunaan gadget untuk hal yang edukatif, bukan semata hiburan seperti bermain game atau menonton film, bila perlu hapus dan jangan biarkan siswa mengenal game atau film-film yang bersifat tidak mendidik.”

Anak-anak usia SD cenderung banyak bertanya kepada orang-orang disekitar, terkadang pertanyaan yang mereka ajukan cenderung merepotkan dan membuat jengkel karena aneh saja. Tetapi begitu lah cara mereka mengekspresikan rasa ingin tahunya untuk mengembangkan pemahaman mereka terhadap hal-hal yang baru saja mereka ketahui. Peran pendampingan dari guru di sekolah juga sangat penting karena dalam masa perkembangan anak seusia mereka harus mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang mereka ajukan, juga lebih baik lagi untuk memberikan pelajaran dan pengetahuan yang nyata kepada anak-anak agar mereka merasa senang dan memahami apa yang mereka pelajari yang hal itu akan melatih aspek perkembangan mereka.

Dari hasil wawancara dengan informan ke-tiga peneliti melihat apa yang disampaikan adalah sebuah metode edukasi yang dikemas dalam sebuah pembelajaran untuk menunjang aktifitas belajar anak. Tujuannya memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan motivasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam meningkatkan kepercayaan diri seorang siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar sebagai contoh, dalam pembelajaran mahasiswa memberikan pujian, dalam diri anak tersebut timbul rasa percaya diri sendiri, disamping itu juga timbul keberaniannya sehingga ia tidak takut dan malu lagi jika disuruh maju ke depan

kelas maupun untuk hanya sekedar bertanya seputar pembahasan pembelajaran.

Hal ini juga ditambah oleh informan ke-empat rekan Isna Safelatul Jannah :

“Untuk edukasi nya sendiri kita tidak terlalu menekan dalam artian memaksa harus benar-benar tidak boleh melakukan apa yang dia lihat dan pengen yang ada dalam gadget tersebut, kita lebih mengarahkan atau memperkenalkan mereka aplikasi yang mendidik dan akan menjadi penting untuk pengetahuan mereka dalam pendidikan. Contohnya kita memberi video pembelajaran matematika yang menarik dengan animasi di gadget, sehingga mereka akan tertarik dan menggunakan gadget dengan baik dalam pendidikan mereka. Dan kita juga memberi arahan apa yang baik dan buruk, boleh dan tidak boleh dilakukan dengan gadget mereka serta kita sebisa mungkin memberi batasan bagi mereka dalam penggunaan gadget demi kesehatan mereka juga khususnya mata. Soalnya, se usia mereka anak-anak SD rasa ketertarikan dengan apa yang mereka lihat itu tinggi dan gadget memberi seperti magnet tersendiri untuk mereka gunakan, yang paling penting dalam penggunaan gadget sendiri perlunya pantauan dari orang tua maupun guru di sekolah supaya mereka menjadi tau manfaat penggunaan gadget”

Berdasarkan apa yang disampaikan informan ke-empat, peneliti bisa menyimpulkan anak usia mereka dalam masa perkembangan harus mendapatkan kesenangan dalam belajar, maka baik guru, tenaga pendidik lainnya maupun orang tua harus memiliki kreatifitas dan inovasi baru untuk menyuguhkan materi belajar yang telah dikemas dalam bentuk berbeda pada setiap harinya, sehingga memicu semangat dan rasa ingin tahu mereka. Banyak media belajar yang bisa diberikan kepada anak mulai dari media audio, media visual, media audio visual, media lingkungan hingga media permainan. Salah satu contoh dari media-media tersebut yang paling disukai oleh anak-anak adalah gadget.

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau. Di dalam gadget tersedia berbagai macam hal yang sangat disukai oleh anak seperti *youtube* dan *game*, kedua aplikasi ini menyuguhkan tampilan dengan banyak gambar dan hal-hal yang menarik minat anak-anak, saat ini aplikasi-aplikasi pembelajaran telah tersedia juga dalam gadget, contoh nya aplikasi terbaru dalam pengumpulan tugas yaitu *classroom*, *edmodo*, sehingga penggunaan gadget oleh anak terkadang kurang adanya pengawasan dari para orang tua karena dianggap anak sedang belajar pada gadgetnya

4.2.2.4 Wawancara Mengenai “Apa saja dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gadget bagi siswa terhadap pendidikan-nya”

Informan pertama rekan Difa Auliya menyampaikan :

“Dampak positif nya yaitu siswa-siswi lebih mengetahui teknologi yang maju, teknologi digital yang digunakan anak-anak mencari ilmu, informasi, atau mencari sumber pengetahuan di gadget mereka. Sedangkan dampak negatif nya yaitu mungkin mereka akan membuka dan mencari hal-hal tidak sesuai dengan batasan umur mereka sehingga ini akan berdampak negatif pada siswa-siswi tersebut.”

Hal ini juga disampaikan oleh Informan ke-dua rekan Tiska Elia Geriyani :

“Positif :

*-mendapatkan banyak informasi dari berbagai referensi
-mempermudah komunikasi jarak jauh antar murid dan guru*

Negatif :

*-kurang peduli dengan lingkungan sekitar karena asik bermain gadget
-lupa waktu
-Bermalas-malasan dalam belajar”*

Informan ke-tiga rekan Della Ika Patrisia juga menyampaikan hal sama yaitu :

“Dampak positif penggunaan gadget terhadap pendidikan siswa jenjang sd adalah sebagai media hiburan yang dapat dipraktik kan dalam kehidupan sehari-hari, atau games yang mengasah kemampuan mengingat atau berhitung. Selanjutnya tersedia aplikasi pendidikan yang mudah diakses dan kelas bisa diadakan melalui gadget”

“Dampak negatif penggunaan gadget siswa sd adalah menurunkan prestasi belajar jadi malas dan hanya bermain dengan gadget. Selain itu, menggunakan gadget terlalu lama dapat mempengaruhi kesehatan fisik, mental, dan emosional anak. Menonton layar handphone secara terus menerus dan lupa waktu akan meningkatkan resiko mata lelah. Anak yang kecanduan gadget pun akan sulit tidur dan susah fokus.”

Menurut Informan ke-empat rekan Isna Safelatul Jannah menyampaikan:

“Dampak positif: semakin canggih teknologi maka akan semakin luas pula informasi penunjang pendidikan untuk siswa.”

“Dampak negatif: kebebasan akses internet tanpa batasan usia mengakibatkan anak/siswa SD dewasa belum waktunya, tidak dapat memilih dan memilah apa yang harus di serap ilmunya atau ia menerima apa yang ia lihat secara mentah-mentah, dan mungkin dapat membuat siswa kecanduan terhadap media social maupun game online yang membuat mereka malas untuk belajar”

Dampak positif dari penggunaan gadget dalam pendidikan anak antara lain :

1. Anak lebih memiliki pengetahuan yang lebih luas karena dalam gadget tidak ada batasan dalam mencari sebuah informasi apapun dan dari sumber manapun, anak-anak bebas memilih pelajaran yang ia sukai dalam gadget, seperti menanam bunga,

belajar cara menggambar, belajar membuat sesuatu dari barang bekas atau mau belajar tentang mata pelajaran yang ada di sekolah seperti menonton video rumus matematika, video animasi tentang ilmu pengetahuan alam, dan banyak sekali pelajaran yang bisa didapat anak dari gadget.

2. Memotivasi anak untuk semangat belajar, anak akan memiliki semangat karena belajar menggunakan gadget mereka bisa juga melihat gambar hidup, warna warni, karakter kartun yang semuanya itu mereka sukai dan membuat perasaan mereka senang, bukan sekedar belajar dengan buku dan pensil yang terkadang memberikan efek bosan untuk anak-anak dalam masa perkembangan.
3. Lebih mudah memahami pelajaran, hal ini dikarenakan belajar menggunakan gadget akan bisa menjumpai contoh konkrit, bukan hanya materi pelajaran, contohnya seperti pada video-video pembelajaran tentang perilaku sopan santun, saling menghargai, saling menolong dan memaafkan.

Dampak negatif dari penggunaan gadget dalam pendidikan anak antara lain:

1. Sulit konsentrasi pada dunia nyata

Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain

dengan gadget kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya, anak tersebut menjadi lebih sulit untuk berinteraksi di dunia nyata, sulit berteman dengan teman sebayanya.

2. Terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*)

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online, otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

3. Menjadi Introvert

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.

Selain hal diatas gadget memberikan dampak negative bagi kesehatan pengguna nya jika dalam pemakaian yang berlebihan, dapat mengakibatkan timbulnya penyakit, tumor, kanker otak, Alzheimer,

sakit kepala, karena radiasi yang dihasilkan gadget. Dibanding orang dewasa, anak-anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi nirkabel sejak kecil sehingga waktu “bersentuhan” dengan radiasi lebih panjang. Hal ini disebabkan karena di usia 12-15 tahun, anak mengalami proses bangkitnya akal, nalar dan kesadaran diri.

4.2.2.5 Wawancara Mengenai “Faktor pendukung dan penghambat untuk melakukan pendekatan kepada siswa pengguna gadget mengenai pendidikan nya”

Hal ini dijelaskan oleh Informan pertama rekan Difa Auliya :

“Faktor pendukung buat pendekatan dengan siswa yaitu lebih mempermudah bagi kita sebagai pengajar karena materi yang kami sampaikan lebih mudah dipahami oleh mereka yang lebih mengetahui gadget. Dengan berbagai cara pendekatan seperti game tentang pendidikan yang berujung sesi ketangkasan tanya jawab yang membuat mereka harus fokus, lalu video animasi pendidikan yang menarik yang kami tontonkan guna menambah semangat belajar bagi mereka.

“Faktor penghambat nya lebih ke arah kami harus mampu mengetahui kemampuan masing-masing dari tiap siswa karena yang kami lihat dilapangan ada beberapa siswa yang belum paham dan butuh bimbingan lebih agar mampu mengikuti pembelajaran dari kami ketika menggunakan gadget. Mungkin karena faktor beberapa siswa tersebut belum pernah menggunakan gadget sebelumnya”

Informan ke-dua rekan Tiska Elia Geriyani menyampaikan bahwa :

“Bagi siswa yang menggunakan gadget dengan sewajarnya dan membuka sistus pelajaran-pelajaran sekolah, dapat membuat siswa mengetahui ilmu-ilmu yang baru dari hasil referensinya. Maka, siswa mudah memahami materi saat guru menjelaskan.

Faktor penghambatnya siswa yang kecanduan gadget karena bermain game online dan sebagiannya, akan susah menangkap materi pelajaran dan malas untuk berfikir”

Hal ini juga disampaikan oleh Informan ke-tiga rekan Della Ika Patrisia:

“Faktor pendukung -k: Kemampuan dan sikap mental pendidik kepada siswa nya, bahwa pendidik perlu memahami dan menguasai tentang inovasi pembelajaran sehingga ketika melakukan pendekatan dalam mengajar kemampuan tersebut akan mampu mengatur siswa dengan perbedaan yang ada. Selain itu, perlu adanya bantuan sarana prasarana memanfaatkan teknologi dalam menjelaskan sebuah mmateri agar siswa juga tidak merasa bosan dengan belajar yang monoton.”

“Faktor penghambat : Sebagian besar faktor penghambat dari pendidik sendiri yang dituntut tidak hanya merencanakan kegiatan belajar mengajar, namun harus mampu melakukan semuanya dengan dibalut program yang telah dibuat.”

Menurut Informan ke-empat rekan Isna Safelatul Jannah :

“Faktor pendukung: secara mempermudah bagi kami yang bertugas sebagai mahasiswa kampus mengajar karena apa yang kami beri dalam hal yang menyangkut pendidikan mereka lebih mudah memahami dan menangkap apa yang kita beri”

“Faktor penghambat: tidak semua siswa memiliki fasilitas pendidikan berupa gadget, atau bahkan dalam satu keluarga hanya terdapat satu gadget dan dipakai oleh orang tua nya. Jadi mungkin karena faktor keterbiasaan juga dalam menggunakan gadget sehingga mempengaruhi siswa dalam memahami materi yang kami sampaikan yang berhubungan dengan gadget”

Peneliti yang sekaligus ikut dalam program Kampus mengajar melihat dengan adanya gadget mempermudah proses kerja dalam pembelajaran. Adanya gadget mudah memberikan rujukan pada siswa tentang tugas yang diberikannya. Pada akhirnya ketercapaian dari proses pembelajaran yaitu berupa hasil belajar siswa akan mudah tercapai.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh mahasiswa. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau

ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari.

fenomena pencarian materi pembelajaran dengan penggunaan gadget oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar siswa serta dalam memahami materi pelajaran selain dari buku pelajaran.

Setelah mewawancarai rekan mahasiswa peneliti melakukan wawancara dengan siswa SD Negeri Menur yang bernama Yanto berumur 11 Tahun. Wawancara dilakukan di halaman perpustakaan SD Negeri Menur.

4.2.2.6 Wawancara dengan siswa mengenai alasan “Ketertarikan menggunakan Gadget”

“Menarik bisa buat senang, terus pengen kayak jadi youtuber gitu”

Faktor yang mempengaruhi anak dalam menggunakan gadget :

a. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu:

- a) Tingkat sensation seeking yang tinggi. Sensation seeking atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.

- b) Self-esteem yang rendah. Self esteem itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.
 - c) Kepribadian ekstrasversi yang tinggi.
 - d) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkahlangkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.
- b. Faktor Situasional
- Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan gadget sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada gadget.
- c. Faktor Internal
- Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan smartphone sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan gadget untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain. Faktor sosial lain yang mempengaruhinya seperti kelompok

acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak-anak. Faktor Sosial berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak-anak. Sehingga banyak anak-anak mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki gadget.

d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gadget dan berbagai fasilitasnya.

a) Iklan

Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial 10 Iklan seringkali mempengaruhi anak-anak untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat anak-anak semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru. 2Gadget 15 menampilkan fitur-fitur yang menarik Fitur-fitur yang ada didalam gadget membuat ketertarikan pada anak-anak. Sehingga hal itu membuat anak-anak penasaran untuk mengoperasikan gadget. Kecanggihan dari gadget Kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua kebutuhan anak-anak. Kebutuhan anak-anak dapat

terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online

b) Keterjangkauan harga gadget Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli gadget, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan gadget untuk anaknya.

c) Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan gadget, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan gadget. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan.

4.2.2.7 Wawancara dengan siswa tentang “Pembelajaran yang diberikan oleh mahasiswa”

“Seneng, karena pembelajaran nya tidak membosankan, terus bawa gadget juga”

Peneliti melihat bahwa Kreativitas seorang guru maupun tenaga pendidik suatu mata pelajaran dalam memanfaatkan media pembelajaran belum begitu maksimal. Bahwa guru menggunakan media berupa buku, papan tulis dan media pajang

seperti. Akan tetapi dalam merancang atau mendesain media sendiri yang berhubungan dengan materi pelajaran guru belum bisa melakukannya. Maka dengan demikian guru memanfaatkan media yang ada di sekolah sedangkan untuk mengembangkannya belum seoptimal mungkin.

Pemakaian media pengajaran dengan berbagai macam seperti menggunakan alat peraga matematika, game maupun menggunakan gadget yang diberikan oleh mahasiswa dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa dalam membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan siswa untuk memahami, dan memberikan informasi yang akurat.

4.2.2.8 Wawancara tentang “Hambatan dalam mengikuti pembelajaran”

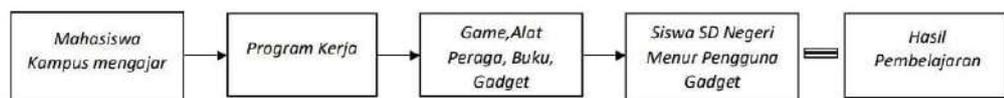
“Sudah malas, bingung mengikuti pelajaran”

Peneliti melihat bahwa metode yang digunakan dalam system pembelajaran kepada siswa untuk saat ini yang hanya menggunakan media seadanya seperti buku, papan tulis, dan media pajang kurang efektif dan kurang menarik sehingga membosankan dan sulit untuk diterima dan dipahami dengan baik.

4.3 PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

4.3.1 Teori Model Komunikasi Harold D. Lasswell

Pada penelitian ini menggunakan Model Komunikasi Harold D. Lasswell. Teori komunikasi Harold Lasswell merupakan teori komunikasi awal (1948). Lasswell menyatakan bahwa cara yang terbaik untuk menerangkan proses komunikasi adalah menjawab pertanyaan: *Who, Says What, In Which Channel, To Whom, With What Effect* (Siapa Mengatakan Apa Melalui Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Efek Apa).



Gambar 4.5 Gambaran Komunikasi Lasswell

Dalam teori ini pola komunikasi yang dilakukan mahasiswa dalam pendekatan kepada siswa pengguna gadget di SD Menur yaitu :

1. *Who* (siapa/sumber). Semua kegiatan komunikasi berlangsung jika ada komunikator sebagai pembuat atau penyampai pesan. Komunikator juga sering disebut dengan pengirim pesan, sumber (source), encoder, pembuat atau pengirim informasi. Dilihat dari jumlahnya, komunikator bisa terdiri dari: satu, banyak atau lebih dari satu, massa. Komunikator merupakan sumber Informasi orang yang membuat pesan, memilih media yang akan digunakan dan mengirimkan pesan. Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima.

Who dalam penelitian dapat diartikan sebagai sumber atau komunikator yaitu, Mahasiswa yang mengikuti program Kampus mengajar dengan penempatan di SD Negeri Menur, Mranggen, Demak.

2. *Says what* (pesan). Pesan dalam proses komunikasi adalah penyampaian segala sesuatu (verbal atau non verbal) yang disampaikan pembuat pesan kepada penerima pesan. Pesan juga biasa disebut message, content, informasi atau isi. Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat

disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi nasihat atau propaganda. Dalam bahasa Inggris pesan biasanya diterjemahkan dengan kata *message*, *content* atau *information* (Cangara, 2007:24)

Program kerja yang dibuat mahasiswa kepada siswa yang berisi tentang materi pembelajaran dan tambahan literasi dan numerasi. Isi dari program kerja mahasiswa tersebut meliputi membaca buku yang disukai selama 15 menit sebelum KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dimulai, English study, Tambahan literasi numerasi diluar jam sekolah khusus untuk siswa yang kurang dalam hal tersebut, ice breaking yang berisi tebak-tebakan pendidikan dan bercerita, Program AKM (Asesmen Kompetensi Siswa) yaitu latihan soal online dengan menggunakan gadget serta edukasi dalam menggunakan gadget, Perpustakaan cantik, mahasiswa mengajak para siswa untuk kerja sama dalam membersihkan dan menghias perpustakaan demi kenyamanan serta menarik bagi siswa yang ingin mengunjungi perpustakaan untuk membaca buku.

3. *In which channel* (saluran/media). Media adalah alat bantu untuk memindahkan pesan dari komunikator ke komunikan. Jadi dalam proses komunikasi seseorang bisa tanpa menggunakan media (non media communication) yang biasanya dilakukan

tatap muka / komunikasi langsung atau menggunakan media (*mediated communication*) contohnya melalui surat kabar, email, telepon dan lain – lain. Media yang dimaksud disini ialah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima (Cangara, 2007:25)

Media pembelajaran yang kami sampaikan tidak hanya berdasarkan buku, mahasiswa juga menggunakan media lain seperti gadget dengan memberikan materi pembelajaran dalam bentuk video, alat peraga matematika yang berupa mobil penghitung bilangan bulat untuk menambah numerasi bagi siswa, game pendidikan seperti membagi kelompok pada siswa lalu mahasiswa memberi arahan soal untuk di jawab kelompok yang tercepat.

4. *To whom* (siapa/penerima). Komunikan adalah orang yang menjadi sasaran pesan yang dikirim. Komunikan bisa terdiri dari satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai, atau negara. Penerima biasa disebut dengan khalayak, sasaran, komunikan, atau dalam bahasa Inggris disebut audience atau receiver. Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau Negara. Penerima biasa disebut dengan berbagai macam istilah seperti khalayak, sasaran, komunikan, atau dalam bahasa Inggris

disebut audience atau receiver. Dalam proses komunikasi telah dipahami bahwa keberadaan penerima adalah akibat karena adanya sumber. Tidak ada penerima jika tidak ada sumber (Cangara, 2007:26).

Siswa SD Negeri Menur, Mranggen, Demak khususnya yang kurang dalam literasi dan numerasi serta siswa yang lebih memperhatikan gadget nya dibandingkan dengan pendidikan.

5. *With what effect* (dampak/efek). Efek atau biasa disebut pengaruh adalah apa yang terjadi pada komunikan setelah menerima pesan dari komunikator. Perbedaan antara apa yang dirasakan, dipikirkan, dan dilakukan oleh komunikan sebelum dan sesudah menerima pesan. Jadi pengaruh terjadi bukan hanya dalam perbuatan akan tetapi bisa dalam hal pengetahuan. Pengaruh atau efek adalah perbedaaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang (Cangara, 2007:26).

Dalam penelitian ini efek merujuk pad hasil yang diterima oleh siswa setelah adanya program kampus mengajar, siswa lebih termotivasi dalam belajar, siswa lebih bijak dalam menggunakan gadget. Dengan pembelajaran menarik yang dibuat mahasiswa dengan harapan siswa mampu termotivasi dan

mampu meningkatkan minat belajar dari siswa.

4.3.2 Komunikasi Pendidikan

Komunikasi memegang peranan penting dalam keberhasilan interaksi yang terjadi. Mengelola kelas dan memecahkan konflik dalam pembelajaran, secara konstruktif membutuhkan keterampilan komunikasi yang baik. Terdapat tiga aspek utama komunikasi dalam pembelajaran, yaitu keterampilan berbicara, mendengar dan komunikasi non verbal. Saat berbicara dihadapan kelas dan peserta didik, guru dapat mengkomunikasikan informasi secara jelas. “Pola komunikasi merupakan unsur yang sangat penting agar pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan proses belajar yang diikuti peserta didik dapat berjalan dengan baik” (Juliana Ulfa, 2016)

Komunikasi dalam bidang pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dan mempunyai peranan yang sangat besar dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Proses belajar-mengajar yang dilaksanakan di kelas sebagian besar terjadi karena adanya komunikasi. Komunikasi instruksional merupakan inti dari kegiatan proses belajar-mengajar.

Komunikasi Instruksional berarti komunikasi dalam bidang instruksional, yakni merupakan proses komunikasi yang dirancang dan dipola secara khusus untuk menanamkan pihak sasaran (komunikan) dalam hal adanya perubahan perilaku yang lebih baik dimasa yang akan datang. Komunikasi dalam sistem instruksional pada fungsi asal, yaitu sebagai alat untuk mengubah perilaku sasaran (edukatif). Perubahan perilaku yang dimaksud terutama pada aspek kognisi, afeksi, dan konasi atau psikomotorik. (Yusuf, 2010:10).

Dalam perkembangannya, komunikasi tidak hanya sekedar penyampaian pernyataan seseorang pada orang lain, tetapi komunikasi memiliki tujuan-tujuan tertentu serta memiliki komponen-komponen komunikasi seperti komunikator (mahasiswa kampus mengajar), pesan (program kerja yang dibuat mahasiswa), komunikan (Siswa pengguna gadget), media (Media pembelajaran seperti buku, game, alat peraga matematika, gadget), serta efek (Hasil yang didapat siswa). Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang pada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik langsung secara lisan, maupun tak langsung melalui berbagai media (Effendy, 2002:5).

Dalam penelitian ini informan yang sekaligus ikut dalam penugasan program kampus mengajar dengan penempatan SD Negeri Menur, Mranggen, Demak. Pola komunikasi yang terjadi dalam setiap pembelajaran dari program kerja mahasiswa selalu didasari dengan pendidikan, seperti game adu fokus, berhitung menggunakan gambar sekitar maupun menggunakan jari tangan, ice breaking yang dilakukan dengan tebak-tebakan seputar materi pembelajaran maupun bercerita, membaca 15 menit dengan menggunakan buku yang menarik siswa untuk membacanya, mahasiswa menggunakan alat peraga matematika untuk memecahkan soal bilangan bulat, mahasiswa memberikan materi melalui sebuah video yang berisi tentang materi pendidikan juga memberikan pelatihan editing dan pembelajaran melalui gadget khusus untuk guru.

Komunikasi khusus juga sering dilakukan mahasiswa pada program kerja ice breaking yang terkadang dibuat untuk bercerita tentang cita-cita maupun

tentang cara pembelajaran yang mereka mau. Mengedukasi mereka agar lebih bijak dalam menggunakan gadget, memberi tahu mereka mana yang boleh dan tidak boleh, memberi batasan bagi mereka ketika menggunakan gadget. Memberi motivasi kepada siswa ketika program tambahan literasi dan numerasi guna meningkatkan minat belajar siswa, hal ini juga diharapkan agar siswa lebih memperhatikan pendidikan nya dibandingkan dengan bermain gadget nya.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Di samping mempunyai pengaruh positif, media teknologi informasi juga mempunyai dampak negatif di antaranya: polusi udara, demam teknisisme membuat hidup kita tidak lengkap sehingga pengguna ketergantungan terhadap gadget yang bisa menimbulkan adanya sifat malas; bentuk baru hiburan misalnya *internet, BBM, facebook, whatsApp, line*. peningkatan peluang beberapa penyakit, di antaranya ketidakaturan makan (kegemukan), dan juga dalam bidang kesehatan dapat merusak mata, pemisahan sosial. Kemudahan dalam berinteraksi menggunakan gadget membuat seseorang tidak harus bertatap muka dengan orang lain, akan tetapi cukup dengan via telephone sehingga lebih sering memisahkan diri daripada berbaur dengan orang lain. Melihat realita anak-anak pada usia SD sekarang ini dalam menggunakan gadget itu membuat orang tua khawatir.

Rayyan Ahmad Badwilan, *Rahasia Dibalik Handphone* (Jakarta: Darul Falah:2004). membagi dua bagian mengenai dampak penggunaan gadget yaitu: Pertama, Aspek Psikologis yakni banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologi seseorang,

contohnya terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi mudah akses keluar masuk pesan tersebut melalui gadget ponsel membawa dampak negatif terutama untuk generasi muda sekarang ini. Kedua, Aspek Sosial yakni tindakan seseorang yang membiarkan gadget miliknya tetap aktif atau hidup sehingga mengeluarkan bunyi nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang disekitarnya seperti ketika sedang rapat bisnis, di rumah sakit, di tempat-tempat ibadah dan lain-lain, selain itu penggunaan gadget sebagai media komunikasi secara langsung (tatap muka) sering terjadi kesalahpahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung.

Adapun dampak positif dan negatif sebagai berikut:

1. Dampak Positif
 - 1.) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.
 - 2.) Mempersingkat jarak dan waktu di era perkembangan gadget yang canggih yang didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan.
 - 3.) Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugastugas yang belum siswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.
 - 4.) Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang di adakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang

berkaitan dengan kegiatan di sekolah kemudian membagikannya di grup atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu.

Jadi, dampak positif gadget di sekolah hanya dapat mempermudah siswa mencari informasi melalui gadget yang berkaitan dengan mata pelajaran, menambah pembelajaran lebih menarik sehingga mampu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mempermudah berinteraksi dengan orang jarak jauh.

2. Dampak Negatif

Di samping mempunyai pengaruh positif, media teknologi informasi juga mempunyai dampak negatif sehingga pengguna ketergantungan terhadap gadget yang bisa menimbulkan adanya sifat malas; bentuk baru hiburan misalnya *internet*, *BBM*, *facebook*, *whatsApp*, *line*, *Instagram*, *Game Online*. peningkatan peluang beberapa penyakit, di antaranya ketidakaturan makan (kegemukan), dan juga dalam bidang kesehatan dapat merusak mata, pemisahan sosial.

Harfiyanto (2015:7) mengemukakan bahwa menggunakan media sosial didalam gadget mereka, sehingga menimbulkan lebih banyak waktu yang digunakan untuk bermain gadget. Hal ini biasanya remaja untuk berkomunikasi dimedia sosial dibandingkan dengan belajar. .

(Ameliola dan Nugraha, 2013) menyatakan bahwa, Gadget membuat anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Biasanya

remaja dalam keseharian penuh untuk bermain gadget. Siswa menjadi tidak sadar akan lingkungan sekitar mereka karena menjadi lupa waktu.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat berdampak positif seperti, mempermudah komunikasi jarak jauh, dan memudahkan siswa mengkonsultasikan tugas-tugas dan pelajaran yang belum di mengerti, mempermudah siswa dalam mencari informasi seputar mata pelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik. dan dapat pula berdampak negatif tergantung pada pengguna gadget tersebut. Seperti, menggunakan gadget dalam waktu yang lama, jika pengguna gadget sangat ketergantungan bisa menimbulkan sifat malas, dan menjadi lupa waktu.



USM

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjabaran bab sebelumnya setelah dilakukan analisis berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti dengan judul Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar Dengan Siswa Pengguna Gadget Terhadap Pendidikan Di SD Negeri Menur Mranggen Demak.

Pola komunikasi yang dilakukan mahasiswa kampus mengajar terhadap siswa pengguna gadget menggunakan Komunikasi Antarpribadi. Komunikasi terjadi saat melaksanakan program kerja yang dibuat mahasiswa dalam membantu literasi dan numerasi pada siswa yang kurang dalam hal tersebut. Pola komunikasi yang terjadi dalam setiap pembelajaran dari program kerja menggunakan gambar yang ada di lingkungan kelas maupun menggunakan jari tangan, ice breaking yang dilakukan dengan tebak-tebakan seputar materi pembelajaran maupun bercerita, membaca 15 menit dengan menggunakan buku yang menarik siswa untuk membacanya, mahasiswa menggunakan alat peraga matematika untuk memecahkan soal bilangan bulat, mahasiswa memberikan materi menggunakan sebuah video yang berisi tentang materi pendidikan juga memberikan pelatihan editing dan pembelajaran melalui gadget khusus untuk guru. Dengan membuat media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar, hal ini diharapkan mahasiswa agar siswa lebih memperhatikan pendidikannya dibanding dengan memainkan

gadget nya karena pada seusia mereka belum bisa bijak dalam menggunakan nya tanpa perlu batasan serta pendampingan dari orang tua.

5.2 Implikasi

5.2.1 Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmiah untuk pengembangan ilmu pengetahuan seputar Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar dengan Siswa Pengguna Gadget yang nantinya dapat digunakan sebagai referensi sumber bacaan kepada peneliti selanjutnya.

5.2.2 Praktis

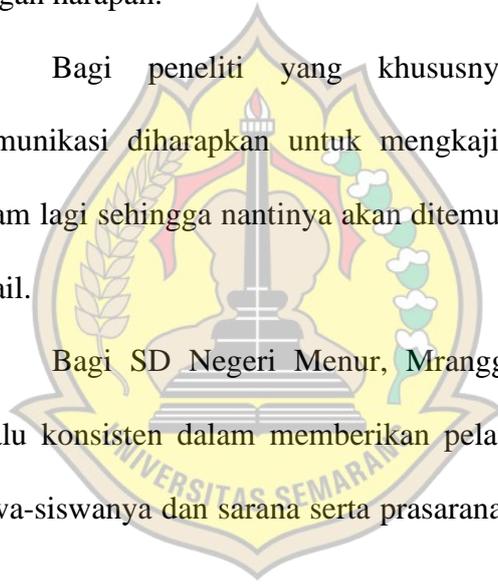
Penelitian ini memberikan pemahaman bagi pembaca mengenai Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar Dengan Siswa Pengguna Gadget Terhadap Pendidikan Di SD Negeri Menur, Mranggen, Demak.

Dan diharapkan dapat memberikan kontribusi penting untuk jajaran SD Negeri Menur, Mranggen, Demak. dalam menerapkan atau memberikan pelayanan kepada siswanya.

5.2.3 Saran

Berdasarkan penelitian ini, terdapat beberpa saran yang harus diperhatikan bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya:

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan akan lebih baik jika sebelum dan saat melakukan penelitian supaya secara aktif untuk memperkaya referensi dengan membaca dan memahami literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian, serta dapat memperluas jangkauan penelitian dengan memperbanyak narasumber maupun informan guna memperoleh hasil yang semaksimal mungkin sesuai dengan harapan.
2. Bagi peneliti yang khususnya pada bidang Pola Komunikasi diharapkan untuk mengkaji teori komunikasi lebih dalam lagi sehingga nantinya akan ditemui dan dapat dibahas lebih detail.
3. Bagi SD Negeri Menur, Mranggen, Demak. diharapkan selalu konsisten dalam memberikan pelayanan yang baik kepada siswa-siswanya dan sarana serta prasarana yang harus ditingkatkan lagi.



USM

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007

Prof. Dr. H. Hafied Cangara, M.Sc. *Pengantar ilmu komunikasi*. Edisi kedua cetakan ke-17. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.

Komunikasi dalam perspektif teori dan praktik / Yetty Oktarina, Yudi Abdullah ; editor, Tahnu Wiguno Sanyoto. Yogyakarta, Deepublish, 2017

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Penerbit Alfabeta

De Vito, Joseph, A. 1989. *The Interpersonal Communication Book*. Jakarta: Professional Book.

Rayyan Ahmad Badwilan, *Rahasia Dibalik Handphone* (Jakarta: Darul Falah 2004).

Jurnal

Mulyana Deddy. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005). hlm.121

Dedy Mulyana, M.A.,Ph.D, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000), hlm: 81

Phil Astrid S. Susanto, *Komunikasi dalam Teori &Praktik*, (Jakarta: Bina Cipta,1988), hal 31

Julia T. Wood, *Komunikasi Interpersonal Interaksi Keseharian*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2013), hal: 19

De Vito, Joseph A. 2007. *The Interpersonal Communication Book*. USA: Pearson Education Inc.

Sari, A Anditha. 2017. *komunikasi Antarpribadi*. Yogyakarta: Deepublish.

Rosita, Devi Ayu & Damayanti, Rini. 2021. *Pelaksanaan program kampus mengajar perintis pada sekolah dasar terdampak pandemi covid-19. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol 2.*

Huberman, Miles, M.B. 1992. *Analisis Data*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

Website

Data sekolah penempatan kampus mengajar demak 2022.
<https://dapo.kemdikbud.go.id/sp/2/032100>
<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id>

[sd negeri menur - Sekolah Kita](#)

<https://sekolah.data.kemdikbud.go.id> › [chome](#) › [profil](#)



DAFTAR PERTANYAAN

Narasumber 1 Difa auliya

1. Selamat pagi, bisa memperkenalkan diri dulu kak?

Siang, namaku Difa Auliya asli Demak umur 21 kuliah di Universitas Dian Nuswantoro jurusan sastra inggris.

2. Alasan mengikuti kampus mengajar apa kak?

Pengen berbagi ilmu secara kan pandemi covid-19 melumpuhkan semua bidang termasuk pendidikan juga kan. Bonus nya juga kan dapet fee

3. Dalam keseharian bagaimana pendekatan yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar dengan siswa terhadap pendidikan?

”Dalam keseharian nya selama penugasan mahasiswa kampus mengajar melakukan pendekatan dengan siswa pengguna gadget dengan berbagai cara contoh nya melakukan ice breaking saat pembelajaran, hal ini bertujuan untuks siswa-siswi pengguna gadget memperhatikan kami secara penuh dan tidak berfokus ke gadget mereka masing-masing. Selanjutnya kami biasanya mengajar mereka untuk mengobrol, bercerita tentang keseharian nya, tentang pendidikan nya, tentang keluarganya di sekolah, agar mereka tidak menggunakan gadget secara terus menerus saat pembelajaran”

4. Apa faktor yang membuat mereka lebih mengetahui gadget daripada pendidikan-nya?

“Faktor yang mempengaruhi mereka lebih mengetahui gadget bisa saja dari faktor keluarga, dalam hal ini keluarga lah yang memberikan fasilitas gadget kepada anak nya tanpa memantau dan memperhatikan apa yang dilakukan anak nya dalam menggunakan gadget tersebut. Selanjutnya, factor lingkungan karena mungkin usia separtaran nya melakukan dan mengerjakan apapun di gadget, jadi mereka lebih focus ke gadget sehingga hal tersebut lebih tau gadget daripada pendidikan dan akibatnya setelah mereka menggunakan gadget secara berlebihan hal ini akan berdampak negatif terhadap pendidikan nya dan mungkin hal ini juga bisa membuat mereka malas belajar karena asik bermain gadget:”

5. Bagaimana cara untuk mengedukasi kepada siswa dalam penggunaan gadget khususnya dalam dunia pendidikan?

Edukasi yang diberikan kepada anak-anak tidak hanya manfaat tapi juga hal negatif yang harus di hindari dan tidak boleh dilakukan oleh mereka dalam penggunaan gadget. Untuk pendidikan nya sendiri kami memberikan edukasi dalam penggunaan gadget dapat memudahkan mereka untuk mencari materi yang sulit dan tidak dapat di temukan dalam buku pelajaran mereka dan penggunaan gadget juga dapat menambah pengetahuan mereka. Tetapi kami juga memberi

batasan agar mereka tidak terlalu menggantungkan kepada gadget mereka karena itu bisa menjadikan mereka malas untuk berfikir.

6. Apa saja dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gadget bagi siswa terhadap pendidikan-nya?

Dampak positif nya yaitu siswa-siswi lebih mengetahui teknologi yang maju, teknologi digital yang digunakan anak-anak mencari ilmu, informasi, atau mencari sumber pengetahuan di gadget mereka. Sedangkan dampak negatif nya yaitu mungkin mereka akan membuka dan mencari hal-hal tidak sesuai dengan batasan umur mereka sehingga ini akan berdampak negatif pada siswa-siswi tersebut

7. Faktor pendukung dan penghambat untuk melakukan pendekatan kepada siswa pengguna gadget mengenai pendidikan nya?

Faktor pendukung buat pendekatan dengan siswa yaitu lebih mempermudah bagi kita sebagai pengajar karena materi yang kami sampaikan lebih mudah dipahami oleh mereka yang lebih mengetahui gadget. Dengan berbagai cara pendekatan seperti game tentang pendidikan yang berujung sesi ketangkasan tanya jawab yang membuat mereka harus fokus, lalu video animasi pendidikan yang menarik yang kami tontonkan guna menambah semangat belajar bagi mereka.

Faktor penghambat nya lebih ke arah kami harus mampu mengetahui kemampuan masing-masing dari tiap siswa karena yang kami lihat dilapangan ada beberapa siswa yang belum paham dan butuh bimbingan lebih agar mampu mengikuti pembelajaran dari kami ketika menggunakan gadget. Mungkin karena faktor beberapa siswa tersebut belum pernah menggunakan gadget sebelumnya

USM

Narasumber ke-2 Tiska Elia Geriyani

1. Selamat siang, bisa memperkenalkan diri dulu kak?

Siang, Nama ku Tiska asli mranggen lagi kuliah di Universitas Muhammadiyah Semarang jurusan Pendidikan Matematika.

2. Alasan mengikuti kampus mengajar apa kak?

Cari pengalaman baru, senang ngajar dan kumpul sama anak kecil sih.

3. Dalam keseharian bagaimana pendekatan yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar dengan siswa terhadap pendidikan?

Siswa pengguna gadget cenderung malas untuk membaca buku karena ia lebih senang melihat layar gadget nya, jadi pendekatan yang dilakukan mahasiswa terhadap siswa yaitu dengan melakukan program literasi membaca buku pelajaran

atau non pelajaran selama 5-10 menit guna melatih siswa agar tertarik pada membaca serta mengembangkan kemampuan siswa dalam membaca khususnya buku pelajaran.

4. Apa faktor yang membuat mereka lebih mengetahui gadget daripada pendidikan-nya?

“-Gadget memudahkan siswa dalam menemukan situs apapun, misalnya siswa dapat menemukan kunci jawaban soal pelajaran dengan membuka situs di gadget sehingga membuat siswa malas untuk berfikir dalam memecahkan permasalahan pada soal”

“-Gadget lebih menarik daripada buku”

5. Bagaimana cara untuk mengedukasi kepada siswa dalam penggunaan gadget khususnya dalam dunia pendidikan?

“ada, keberadaan gadget dapat memudahkan dalam komunikasi jarak jauh, sehingga siswa dapat dikenalkan manfaat gadget sebagai media yang efektif. Sebagai contoh siswa dapat memperoleh informasi dan pengetahuan lebih luass dari gadget, jika siswa sedang dirumah sendiri gadget dapat digunakan dalam berkomunikasi dengan orang tua. Jadi, tidak selamanya gadget memberi dampak negatif pada siswa melainkan ada dampak positif nya juga oleh karena itu, perlunya pantauan orang tua/guru jika siswa menggunakan gadget”

6. Apa saja dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gadget bagi siswa terhadap pendidikan-nya?

“Positif :

- mendapatkan banyak informasi dari berbagai referensi
- mempermudah komunikasi jarak jauh antar murid dan guru

Negatif :

- kurang peduli dengan lingkungan sekitar karena asik bermain gadget
- lupa waktu
- Bermalas-malasan dalam belajar”

7. Faktor pendukung dan penghambat untuk melakukan pendekatan kepada siswa pengguna gadget mengenai pendidikan nya?

“Bagi siswa yang menggunakan gadget dengan sewajarnya dan membuka sistus pelajaran-pelajaran sekolah, dapat membuat siswa mengetahui ilmu-ilmu yang

baru dari hasil referensinya. Maka, siswa mudah memahami materi saat guru menjelaskan.

Faktor penghambatnya siswa yang kecanduan gadget karena bermain game online dan sebagiannya, akan susah menangkap materi pelajaran dan malas untuk berfikir”

Narasumber ke-3 Della Ika Patrisia

1. Selamat siang, bisa memperkenalkan diri dulu kak?

Siang, Nama Della Ika Patrisia asli Karangngawen Demak, Kuliah di Unnes Semarang jurusan Pendidikan Ekonomi.

2. Alasan mengikuti kampus mengajar apa kak?

Ingin berbagi ilmu karena agak kasian bagi anak yang terkena pandemi sekolah nya kan pastinya terganggu dan tidak maksimal.

3. Dalam keseharian bagaimana pendekatan yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar dengan siswa terhadap pendidikan?

“Pendekatan yang dilakukan selama penugasan disekolah kepada siswa pengguna gadget terhadap pendidikan nya yakni lebih memfokuskan pada pembelajaran yang bersifat permainan kreatif, menarik dan menyenangkan karena ketika siswa bersama teman lain-nya bekerja sama dalam menuntaskan sebuah masalah bersama akan membuat siswa menyukai pembelajaran tersebut”

4. Apa faktor yang membuat mereka lebih mengetahui gadget daripada pendidikan-nya?

“Faktor yang menyebabkan siswa mengetahui gadget daripada pendidikan nya yaitu pada era saat ini mudah sekali mengakses sebuah informasi, games. Dan aplikasi lainnya yang tersaji dalam gadget yang mungkin hal itu membuat siswa lebih mengetahui dan menyukai gadget daripada pendidikan nya. Bahkan mungkin terkait pendidikan nya masih rendah karena penggunaan gadget yang setiap hari mereka gunakan terus menerus tanpa bijaksana dalam menggunakannya. Hal ini tak lepas dari peran dan tanggung jawab orang tua ketika dirumah untuk selalu mendampingi ketika belajar menggunakan gadget maupun timing penggunaan gadget dirumah agar tidak berlebihan”

5. Bagaimana cara untuk mengedukasi kepada siswa dalam penggunaan gadget khususnya dalam dunia pendidikan?

“Edukasi dapat diberikan melalui tayangan dan penjelasan beberapa video animasi menarik kemudian di review isi dari video tersebut agar mudah dipahami siswa. Setelah itu sesi akhir diberikan pertanyaan seputar materi dan memberikan reward bagi yang berhasil menjawab dengan tepat. Dengan diwujudkan nya hal tersebut harapan nya siswa dapat memaksimalkan penggunaan gadget untuk kepentingan pembelajaran. Selain itu, perlu memberikan pemahaman aplikasi-aplikasi yang bersifat edukatif bagi siswa, aplikasi yang dapat mengontrol aktivitas siswa dan bagaimana penggunaanya. Hal yang terpenting bagi anak usia SD adalah penggunaan gadget untuk hal yang edukatif, bukan semata hiburan seperti bermain game atau menonton film, bila perlu hapus dan jangan biarkan siswa mengenal game atau film-film yang bersifat tidak mendidik.”

6. Apa saja dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gadget bagi siswa terhadap pendidikan-nya?

“Dampak positif penggunaan gadget terhadap pendidikan siswa jenjang sd adalah sebagai media hiburan yang dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, atau games yang mengasah kemampuan mengingat atau berhitung. Selanjutnya tersedia aplikasi pendidikan yang mudah diakses dan kelas bisa diadakan melalui gadget”

“Dampak negatif penggunaan gadget siswa sd adalah menurunkan prestasi belajar jadi malas dan hanya bermain dengan gadget. Selain itu, menggunakan gadget terlalu lama dapat mempengaruhi kesehatan fisik, mental, dan emosional anak. Menonton layar handphone secara terus menerus dan lupa waktu akan meningkatkan resiko mata lelah. Anak yang kecanduan gadget pun akan sulit tidur dan susah fokus.”

7. Faktor pendukung dan penghambat untuk melakukan pendekatan kepada siswa pengguna gadget mengenai pendidikan nya?

“Faktor pendukung : Kemampuan dan sikap mental pendidik kepada siswa nya, bahwa pendidik perlu memahami dan menguasai tentang inovasi pembelajaran sehingga ketika melakukan pendekatan dalam mengajar kemampuan tersebut akan mampu mengatur siswa dengan perbedaan yang ada. Selain itu, perlu adanya bantuan sarana prasarana memanfaatkan teknologi dalam menjelaskan sebuah materi agar siswa juga tidak merasa bosan dengan belajar yang monoton.”

“Faktor penghambat : Sebagian besar faktor penghambat dari pendidik sendiri yang dituntut tidak hanya merencanakan kegiatan belajar mengajar, namun harus mampu melakukan semuanya dengan dilalui program yang telah dibuat.”

Narasumber ke-4 Isna Safelatul Jannah

1. Selamat siang, bisa memperkenalkan diri dulu kak?

Siang, Nama Isna Safelatul Jannah asli Mranggen Demak Kuliah di Universitas Negeri Semarang jurusan Sastra Jawa.

2. Alasan mengikuti kampus mengajar apa kak?

Dapet fee sama konversi mata kuliah 20 sks.

3. Dalam keseharian bagaimana pendekatan yang dilakukan oleh mahasiswa kampus mengajar dengan siswa terhadap pendidikan?

“Untuk hal ini tidak terlalu sulit dilakukan, karena siswa atau anak-anak zaman sekarang melek teknologi, sehingga memudahkan mahasiswa kampus mengajar dalam mengajarkan penggunaan gadget untuk dunia pendidikan. Seperti saat menjalankan penilaian AKM siswa, mahasiswa mengajarkan cara pengerjaan soal-soal menggunakan gadget”

4. Apa faktor yang membuat mereka lebih mengetahui gadget daripada pendidikan-nya?

“Mungkin faktor lingkungan, kurangnya pantauan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak, dan kebebasan akses media social atau dunia internet oleh anak”

5. Bagaimana cara untuk mengedukasi kepada siswa dalam penggunaan gadget khususnya dalam dunia pendidikan?

“Untuk edukasi nya sendiri kita tidak terlalu menekan dalam artian memaksa harus benar-benar tidak boleh melakukan apa yang dia lihat dan pengen yang ada dalam gadget tersebut, kita lebih mengarahkan atau memperkenalkan mereka aplikasi yang mendidik dan akan menjadi penting untuk pengetahuan mereka dalam pendidikan. Contohnya kita memberi video pembelajaran matematika yang menarik dengan animasi di gadget, sehingga mereka akan tertarik dan menggunakan gadget dengan baik dalam pendidikan mereka. Dan kita juga memberi arahan apa yang baik dan buruk, boleh dan tidak boleh dilakukan dengan gadget mereka serta kita sebisa mungkin memberi batasan bagi mereka dalam penggunaan gadget demi kesehatan mereka juga khususnya mata. Soalnya, se usia mereka anak-anak SD rasa ketertarikan dengan apa yang mereka lihat itu tinggi dan gadget memberi seperti magnet tersendiri untuk mereka gunakan, yang paling penting dalam penggunaan gadget sendiri perlunya pantauan dari orang tua maupun guru di sekolah supaya mereka menjadi tau manfaat penggunaan gadget”

6. Apa saja dampak positif dan negatif terhadap penggunaan gadget bagi siswa terhadap pendidikan-nya?

“Dampak positif : semakin canggih teknologi maka akan semakin luas pula informasi penunjang pendidikan untuk siswa.”

“Dampak negatif : kebebasan akses internet tanpa batasan usia mengakibatkan anak/siswa SD dewasa belum waktunya, tidak dapat memilih dan memilah apa yang harus di serap ilmunya atau ia menerima apa yang ia lihat secara mentah-mentah, dan mungkin dapat membuat siswa kecanduan terhadap media social maupun game online yang membuat mereka malas untuk belajar”

7. Faktor pendukung dan penghambat untuk melakukan pendekatan kepada siswa pengguna gadget mengenai pendidikan nya?

“Faktor pendukung : secara mempermudah bagi kami yang bertugas sebagai mahasiswa kampus mengajar karena apa yang kami beri dalam hal yang menyangkut pendidikan mereka lebih mudah memahami dan menangkap apa yang kita beri”

“Faktor penghambat : tidak semua siswa memiliki fasilitas pendidikan berupa gadget, atau bahkan dalam satu keluarga hanya terdapat satu gadget dan dipakai oleh orang tua nya. Jadi mungkin karena faktor keterbiasaan juga dalam menggunakan gadget sehingga mempengaruhi siswa dalam memahami materi yang kami sampaikan yang berhubungan dengan gadget”

Narasumber ke-5 Siswa kelas 5 SD Negeri Menur Mranggen, Demak. Yanto.

1. Boleh perkenalan dulu nama nya siapa dek?

Yanto, rumahku di Desa Ngemplak Mranggen, Demak.

2. Wawancara mengenai alasan “Ketertarikan menggunakan Gadget”

“Menarik bisa buat senang, terus pengen kayak jadi youtuber gitu”

3. Wawancara tentang “Pembelajaran yang diberikan oleh mahasiswa”

“Seneng, karena pembelajaran nya tidak membosankan, terus bawa gadget juga”

4. Wawancara tentang “Hambatan dalam mengikuti pembelajaran”

“Sudah malas, bingung mengikuti pelajaran”

LAMPIRAN



Dokumentasi wawancara dengan Narasumber ke-1 Difa Auliya



Dokumentasi wawancara dengan Narasumber ke-2 Tiska Elia Geriyani



Dokumentasi wawancara dengan Narasumber ke-3 Della Ika Patrisia



Dokumentasi wawancara dengan Narasumber ke-4 Isna Safelatul Jannah



YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO
UNIVERSITAS SEMARANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Sekretariat : Jl. Soekarno Hatta Tlogosari Semarang 50196 Telp. (024) 6702757 Fax. (024) 6702272
Web site : www.usm.ac.id E-mail : univ_smg@usm.ac.id

SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING

Nomor : 624 USM.H5.FTIK/2023
Lamp. : -
Hal : Bimbingan Skripsi

10 JUL 2023

Kepada Yth.
Dosen Pembimbing Skripsi
Fajriannoor Fanani, S.Sos, M.I.Kom
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
UNIVERSITAS SEMARANG
Di Semarang

Dengan hormat,
Untuk menempuh mata kuliah Skripsi pada Program S1-Ilmu Komunikasi, mohon kepada mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : AHMAD DZAWIL ULYA
NIM : G.311.19.0128
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi
Pembimbing Skripsi : Fajriannoor Fanani, S.Sos, M.I.Kom
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar Dengan Siswa Pengguna Gadget Terhadap Pendidikan Di SD Menur Mranggen Demak

Dapat diberikan bimbingan dalam pembuatan Skripsi berupa konsultasi dan asistensi. Perlu kami sampaikan bahwa penyelesaian Skripsi paling lama 1 tahun terhitung semenjak dikeluarkannya surat penunjukan dosen Pembimbing. Apabila dalam jangka waktu tersebut belum selesai, maka penulisan Skripsi tersebut dapat diperpanjang selama 1 tahun berikutnya dengan memperbarui persyaratan .

Demikian untuk menjadikan periksa, atas bimbingan dan bantuannya diucapkan terimakasih.

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Fajriannoor Fanani, S.Sos., M.I.Kom.
NIS. 06557000606017

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Edi Nurwahyu Julianto, S.Sos, M.I.Kom
NIS. 06557000606014

Tembusan :

1. Mahasiswa
2. Koordinator Skripsi
3. Arsip

FAKULTAS HUKUM : Prodi S1 Ilmu Hukum
FAKULTAS EKONOMI : Prodi D III Manajemen Perusahaan; S1 Manajemen; S1 Akuntansi
FAKULTAS TEKNIK : Prodi S1 Teknik Sipil; S1 Teknik Elektro; S1 Perencanaan Wilayah dan Kota
FAKULTAS TEKNOLOGI PERTANIAN : Prodi S1 Teknologi Hasil Pertanian

• FAKULTAS PSIKOLOGI : Prodi S1 Psikologi
• FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI :
• Prodi S1 Teknik Informatika; S1 Sistem Informasi; S1 Ilmu Komunikasi
• PROGRAM PASCA SARJANA : Magister Manajemen; Magister Hukum;
Magister Psikologi



LEMBAR PERSETUJUAN REVISI

Nama Mahasiswa : AHMAD DZAWIL ULYA
NIM : G.311.19.0128
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar Dengan Siswa Pengguna Gadget Terhadap Pendidikan Di SD Menur Mranggen Demak
Tanggal Ujian : Senin, 17 Juli 2023
Materi Yang Direvisi : 1 judul dan susunan referensi!

Telah direvisi oleh Mahasiswa yang bersangkutan dan telah disetujui oleh Tim Penguji :

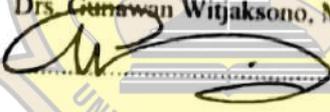
KETUA TIM PENGUJI

Nama : FAJRIANNOOR FANANI S.Sos,M.I.Kom

Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 1

Nama : Drs. Gunawan Witjaksono, Msi

Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 2

Nama : Tika Ristia Djaya, S.I.Kom., M.I.Kom.

Tanda Tangan : 





LEMBAR PERSETUJUAN REVISI

Nama Mahasiswa : AHMAD DZAWIL ULYA
N I M : G.311.19.0128
Judul Skripsi : Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar Dengan Siswa Pengguna Gadget Terhadap Pendidikan Di SD Menur Mranggen Demak
Tanggal Ujian : Senin, 17 Juli 2023
Materi Yang Direvisi : *Tujuan Penelitian, kalimatnya menyesuaikan rumusan masalah, sumber referensi hrs dicantumkan penulisan kutipan lihat lagi panduannya diperbaikinya...*

Telah direvisi oleh Mahasiswa yang bersangkutan dan telah disetujui oleh Tim Penguji :

KETUA TIM PENGUJI

Nama : FAJRIANNOOR EANNANI S.Sos,M.I.Kom

Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 1

Nama : Drs. Gunawan Witjaksono, Msi

Tanda Tangan : 

PENGUJI PENDAMPING 2

Nama : Tika Ristia Djaya, S.I.Kom., M.I.Kom.

Tanda Tangan : 



**YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO
UNIVERSITAS SEMARANG**

Sekretariat : Jl. Soekarno Hatta Tlogosari Semarang 50196 Telp.(024)6702757 Fax.(024)6702272

LEMBAR BIMBINGAN
Skripsi

Nama Mahasiswa : AHMAD DZAWIL ULYA
NIM : G.311.19.0128
Judul : Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar Dengan Siswa Pengguna Gadget Terhadap Pendidikan Di SD Menur Mranggen Demak

NO	TANGGAL	PEMBAHASAN	VALIDASI
1	28-03-2023	BAB I * Uraian Mahasiswa : Revisi Latar belakang penambahan data sekolah * Uraian Dosen Pembimbing : Revisi Latar belakang penambahan data sekolah	Acc
2	06-04-2023	BAB II * Uraian Mahasiswa : Bimbingan Revisi Teoril Model Komunikasi * Uraian Dosen Pembimbing : Bimbingan Revisi Teoril Model Komunikasi	Acc
3	06-04-2023	BAB III * Uraian Mahasiswa : Revisi Kerangka Pemikiran * Uraian Dosen Pembimbing : Revisi Kerangka Pemikiran	Acc
4	17-05-2023	BAB IV * Uraian Mahasiswa : Evaluasi Pembahasan Bab IV * Uraian Dosen Pembimbing : Evaluasi Pembahasan Bab IV	Acc
5	22-05-2023	BAB V * Uraian Mahasiswa : Bimbingan Bab 5 Komunikasi Pendidikan - ACC * Uraian Dosen Pembimbing : Bimbingan Bab 5 Komunikasi Pendidikan - ACC	Acc

USM

Semarang, 15 Agustus 2023
Pembimbing,

FAJRIANNOOR FANANI S.Sos, M.I.Kom
NIS. 06557000606017



**YAYASAN ALUMNI UNIVERSITAS DIPONEGORO
UNIVERSITAS SEMARANG
UPT PERPUSTAKAAN**

Sekretariat : Jl. Soekarno-Hatta, Tikogori, Semarang 50196 Telp. (024) 8702757 Fax (024) 8702272
Website : <http://eskrpsi.usm.ac.id> e_mail : perpustakaan@usm.ac.id

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLISII

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Dzawil Ulya
NIM : G.311.19.0128 Email : dzawilulya21@gmail.com
Fakultas : Teknologi Informasi Dan Komunikasi Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul SKRIPSI/TA : Pola Komunikasi Mahasiswa Kampus Mengajar Dengan Siswa Pengguna Gadget Terhadap Pendidikan Di SD Menur Mranggen Demak

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif* kepada UPT Perpustakaan Universitas Semarang untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses SKRIPSI/TA elektronik sebagai berikut (beri tanda (√) pada kotak yang sesuai):

Kategori Upload (√)	Akses Jaringan Lokal USM	Akses Jaringan Internet
<input type="checkbox"/> Published	Full Document (Upload di Eskripsi)	Full Document (Upload di Eskripsi)
<input checked="" type="checkbox"/> Approved	Full Document (Upload di Eskripsi)	Half Document (Upload di Eskripsi) (Judul, Abstrak (Indonesia-Inggris), Halaman Persetujuan, Surat Keaslian (Orisinalitas), Daftar Isi, Bab Penutup, Daftar Pustaka)
<input type="checkbox"/> NANP (Not Approved and Not Published)	File Tersimpan secara offline di Perpustakaan USM Semua File Dokumen Skripsi (Judul, Halaman Persetujuan, Surat Keaslian (Orisinalitas), Abstrak (Indonesia-Inggris), Daftar isi, Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, Bab V, Bab Penutup, Daftar Pustaka, File Komplit Lembar Konsultasi, dan Lembar Publish) dikirim ke email tugasakhir@usm.ac.id	

- Kategori upload dengan pilihan (√) **published** atau **approve** wajib mengisi data dan upload seluruh file di e-skrpsi, sedangkan kategori upload dengan pilihan (√) **NANP** hanya mengisi data dan mengupload lembar pengesahan, lembar publish, dan lembar bimbingan di e-skrpsi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui
Dosen Pembimbing

Fajrianoor Fanani, S.Sos, M.I.Kom
NIS.06557000606017

Semarang, 26 Juli 2023
Yang Membuat Pernyataan

Ahmad Dzawil Ulya
G.311.19.0128