

**ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL
PADA PEMANFAATAN GADGET OLEH DOSEN
PROGRAM STUDI MPI IAIN PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

SITTI HARTINA INDRA RUKMANA

(2002060029)

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSITUT AGAMA ISLAM NEGRI PALOPO
2025**

**ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL
PADA PEMANFAATAN GADGET OLEH DOSEN
PROGRAM STUDI MPI IAIN PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
untuk melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang Sarjana
Pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam*



IAIN PALOPO

Oleh

SITTI HARTINA INDRA RUKMANA

(2002060029)

Pembimbing :

- 1. Dr.H. Alauddin, M.A.**
- 2. Firmansyah, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSITUT AGAMA ISLAM NEGRI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sitti Hartina Indra Rukmana
NIM : 20 0206 0029
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya

Bilamana kemudian hari pernyataan ini tak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 19 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Sitti Hartina Indra Rukmana

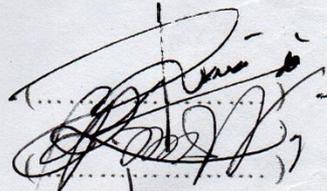
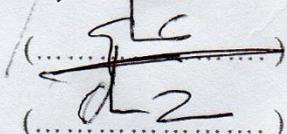
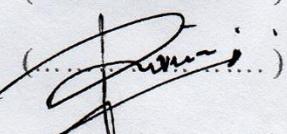
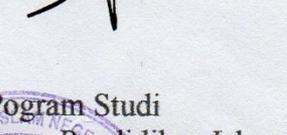
20 0206 0029

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Analisis Pembelajaran Berbasis Digital pada Pemanfaatan Gadget oleh Dosen Program Studi MPI IAIN Palopo yang ditulis oleh Sitti Hartina Indra Rukmana Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002060029, mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 14 April 2025 Miladiyah bertepatan dengan 16 Syawal 1446 Hijriah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *S.Pd.*

Palopo, 19 Mei 2025

TIM PENGUJI

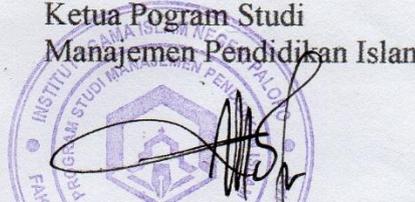
- | | | |
|--|---------------|---|
| 1. Firmansyah, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang |  |
| 2. Ali Nharuddin Tanal, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji I |  |
| 3. Alimuddin, S.Ud., M.Pd.I. | Penguji II |  |
| 4. Dr. H. Alauddin, M.A. | Pembimbing I |  |
| 5. Firmansyah, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II |  |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Prof. Dr. H. Saifurman, S.S., M.Pd.
NIP 19670316200003 1 002

Ketua Program Studi
Manajemen Pendidikan Islam


Tasdin Tahrim, S.Pd., M.Pd.
NIP 19860601 201903 1 006

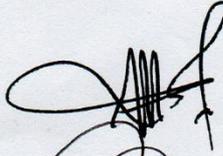
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul “Analisis Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pemanfaatan Gadget Oleh Dosen Program Studi MPI IAIN Palopo yang ditulis oleh Sitti Hartina Indra Rukmana, NIM 20 0206 0029, mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Kamis, 13 Februari 2025 telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada siding ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Tasdin Tahrir, S.Pd.,M.Pd.

Ketua Sidang

()

tanggal:

2. Ali Nahrudin Tanal, S.Pd., M.Pd

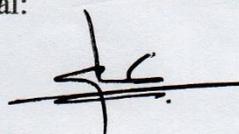
Penguji I

()

tanggal:

3. Alimuddin, S.Ud., M.Pd.I

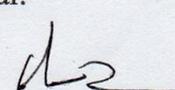
Penguji II

()

tanggal:

4. Dr. H. Alauddin, M.A.

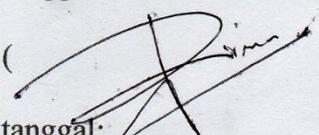
Pembimbing I

()

tanggal:

5. Firmansyah, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II

()

tanggal:

Ali Nahrudin Tanal, S.Pd.I., M.Pd
Alimuddin, S.Ud., M.Pd.I
Dr. H. Alauddin, M.A.
Firmansyah, S.Pd., M.Pd

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :
Hal : Skripsi an. Sitti Hartina Indra Rukmana
Yth. Dekan Falkutas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di
Palopo

Assalamu 'alaikumwr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sitti Hartina Indra Rukmana
NIM : 20 0206 0029
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Judul skripsi : Analisis Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pemanfaatan Gadget Oleh Dosen Program Studi MPI IAIN Palopo

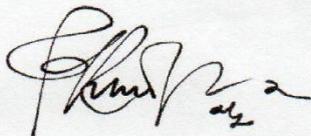
Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaikumwr.wb.

1. Ali Nahrudin Tanal, S.Pd.I., M.Pd

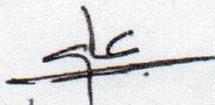
Penguji I

()

Tanggal:

2. Alimuddin, S.Ud., M.Pd.I

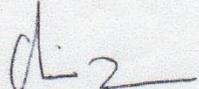
Penguji II

()

Tanggal:

3. Dr. H. Alauddin, M.A

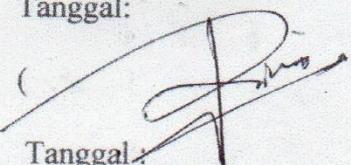
Pembimbing I

()

Tanggal:

4. Firmansyah, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II

()

Tanggal:

PRAKARTA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَصْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَالصَّحْبَةِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital: Studi Program Pemanfaatan Gadget Oleh Dosen Program Studi Mpi Iain Palopo” setelah melalui proses yang panjang. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw. kepada keluarga, sahabat, tabi’in, tabi’ut tabi’in, dan seluruh pengikut beliau hingga yaumul akhir.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN Palopo). Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S. Ag., M.Pd selaku Wakil Rektor I Dr. Masruddin M.Hum selaku Wakil Rektor II dan Dr. Mustaming, S.Ag., M.H.I selaku Wakil Rektor III IAIN palopo.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S. Ag., M. Pd selaku Wakil Dekan I,

Aliah Lestari S.Si., M.Si selaku Wakil Dekan II, Dr. Taqwa S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.

3. Tasdin Tahrim, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo dan Firmansyah, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris Program Studi Manajemen Pendidikan Islam beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Alimuddin, S.Ud., M.Pd.I selaku dosen penasehat akademik dan Dr. H. Alauddin, M.A selaku pembimbing I dan Firmansyah, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ali Nahrudin Tanal, S.Pd.I., M.Pd selaku penguji I dan Alimuddin, S.Ud., M.Pd.I selaku penguji II yang telah memberikan saran dan masukan dalam rangka penyelesaian skripsi.
6. Seluruh dosen dan staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Para informan yang telah membantu dalam proses memperoleh informasi data penelitian dan penyusunan skripsi ini.
8. Terkhusus kepada kedua orang tua saya, pintu syurgaku tersayang Arman Ismail, seseorang yang biasa saya sebut papa yang begitu besar perjuangannya dalam memenuhi kebutuhan anak perempuannya ini sehingga bisa sampai di titik sekarang, orang yang selalu mengusahakan apapun itu untuk anak-

anaknyanya dan pemberi motivasi terbaik. Dan untuk ibunda tersayang ibu Rahmawati Rahim, yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi tiada henti hingga peneliti dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana. Sekali lagi terminakasi atas doa dan dukungan dari kedua orang tua yang sangat luar biasa dan begitu hebat selama ini untuk penulis.

9. Kepada ke dua saudara saya Muhammad Anul Yaqin dan Sri Astuti Putri Qalsum, terimakasih atas segala do'a dan usaha serta motivasi yang telah diberikan kepada peneliti.
10. Kepada sahabat peneliti Rusmiaty, Musfira, Susanti, Riskatul Hairat, dan Iin Andriani, yang selalu mendo'akan mendukung serta membantu peneliti hingga sampai pada tahap ini.
11. Terkhusus kepada teman Rusmiaty dan Musfira yang sudah saya anggap seperti saudara saya sendiri, teman satu-satunya yang selalu ada dalam setiap keluh kesahku, menjadi pendengar yang baik, sama-sama berjuang dan saling dukung sehingga peneliti bisa sampai pada tahap ini.
12. Kepada sanak keluarga, yang selalu memberi dukungan dan motivasi saat mengerjakan skripsi ini.
13. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo angkatan 2020 dan khususnya kelas B yang selama ini selalu membantu dan memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait didalamnya dan khususnya bagi peneliti sendiri.

Palopo, 25 Januari 2025

Sitti Hartina Indra Rukmana

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Daftar huruf bahasa arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat dibawah ini:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
			Es dengan titik di
ث	Ša'	Š	atas
ج	Jim	J	Je
			Ha dengan titik di
ح	Ḥa'	Ḥ	bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
			Zet dengan titik di
ذ	Žal	Ž	atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdan ye
			Es dengan titik di
ص	Ṣad	Ṣ	bawah
			De dengan titik di
ض	Ḍaḍ	Ḍ	bawah
			Te dengan titik di
ط	Ṭa	Ṭ	bawah
			Zet dengan titik di
ظ	Ẓa	Ẓ	bawah
			Koma terbalik di
ع	‘Ain	‘	atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (,).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat,

transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
أ	<i>Fathah</i>	<i>A</i>	A
إ	<i>Kasrah</i>	<i>I</i>	I
أ	<i>Dammah</i>	<i>U</i>	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	<i>Fathah dan Wau</i>	<i>Ai</i>	a dan i
أُو	<i>Fathah dan Wau</i>	<i>Au</i>	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaiifa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ... آ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	<i>ā</i>	a dan garis di atas
إ...	<i>kasrah dan yā'</i>	<i>ī</i>	i dan garis di atas
أ...	<i>dammah dan wau</i>	<i>ū</i>	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : mata

رَمَى : rama

قِيلَ : qila

يَمُوتُ : yamūtu

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā'' marbūtah* ada dua, yaitu *tā'' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā'' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā'' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fādilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydīd yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعِمُّ : *nu''ima*

عُدُّو : *„aduwwun*

Jika huruf ع ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (◌ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau A'ly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Arabiy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ل (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsi yah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *asy-syamsu* (bukan *al-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *az-zalzalāh* (bukan *al-zalzalāh*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta''muruna*

النَّوْعُ : *an-nau'u*

سَيِّئٌ : *syai''un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penelitian Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur‘an (dari al-Qur‘ān), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba‘īn al-Nawāwī

Risālah fi Ri‘āyah al-Maslahah

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai mudāfilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnillah*

بِاللَّهِ : *bīllāh*

Adapun tā‘marbūtah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-jalālah, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya Huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD).

Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi''a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī'' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subhanahu wa ta'ala</i>
saw.	= <i>sallallahu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salam</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafattahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR AYAT	xx
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
ABSTRAK	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
B. Deskripsi Teori.....	15
C. Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Fokus Penelitian.....	37
C. Defenisi Istilah	37
D. Data dan Sumber Data	38
E. Instrument Penelitian	38
F. Teknin Pengumpulan Data.....	39
G. Pemeriksaan Keabsahan Data	40

H. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	43
B. Hasil Penelitian	45
C. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Q.S Al- Kahfi 66	4
------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	14
Tabel 4.1 Kondisi Sarana dan Prasarana.....	45
Tabel 4.2 Nama Informan Penelitian	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	35
--------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Instrumen Wawancara Dosen
- Lampiran 2 Instrument Wawancara Mahasiswa
- Lampiran 3 Lembar Validasi Istrument
- Lampiran 4 Izin Meneliti
- Lampiran 5 izin Meneliti Kesbang
- Lampiran 6 Dokumentasi Wawancara Bersama Bapak Tasdin Tahrir,
S.Pd.,M.Pd
- Lampiran 7 Dokumentasi Wawancara Ibu Sarmila, S.Pd.,M.Pd
- Lampiran 8 Dokumentasi Wawancara Bapak Ali Naharuddin Tanal, S.Pd.,M.Pd
- Lampiran 9 Dokumentasi Wawancara Bapak Dr. Taqwa, S.Ag.,M.Pd.I
- Lampiran 10 Dokumentasi Wawancara Ibu Nursaeni, S.Pd.,M.Pd
- Lampiran 11 Dokumentasi Wawancara Mahasiswa Tendri dan Muhammad Haikal
- Lampiran 12 Riwayat Hidup

ABSTRAK

Sitti Hartina Indra Rukmana, 2025. “*Analisis Pembelajaran Berbasis Digital pada Pemanfaatan Gadget oleh Dosen Program Studi MPI IAIN Palopo*”. Program Studi Manajemen Pendidikan Islam , Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Insitut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh H.Alauddin dan Firmansyah .

Penelitian ini membahas tentang manajemen pembelajaran berbasis digital serta pemanfaatan gadget oleh dosen pada program studi MPI IAIN Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pembelajaran berbasis digital serta pemanfaatan gadget oleh dosen di program studi MPI IAIN Palopo dan faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan gadget di program studi MPI IAIN Palopo. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah dosen dan mahasiswa prodi MPI IAIN Palopo. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu kualitatif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini antara lain: 1) pembelajaran berbasis digital sangat penting dan membantu bagi para dosen dan mahasiswa, dosen telah mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar, baik melalui platform pembelajaran seperti *sevima*, penggunaan gadget untuk mengakses materi, maupun pemanfaatan aplikasi pertemuan virtual seperti *zoom* dan *google meet*. Dengan menggunakan teknologi seperti gadget, *platfrom* pembelajaran, dan aplikasi pertemuan *virtual* memudahkan dosen dan mahasiswa dalam mengakses materi dan meningkatkan interaktivitas sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien karena mempermudah akses informasi dan komunikasi pada pembelajaran sehingga mendukung pembelajaran yang efektif dan efisien; 2) pemanfaatan gadget oleh dosen prodi MPI IAIN Palopo seperti *smartphone*, *laptop*, *lcd* dan fitur yang terdapat di dalam gadget seperti *whatsapp*, *google*, *google classroom*, *google meet*, *zoom*, *sevima* dan *microsoft office*; 3) faktor penghambat pemanfaatan gadget terkendala pada jaringan dan keterbatasan alat pada mahasiswa. Faktor pendukung yaitu fasilitas kampus yang memadai, kompetensi dosen, pemanfaatan aplikasi digital, dan kemudahan mengakses informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget oleh dosen telah memberikan dampak positif pada interaktivitas pembelajaran dan akses mahasiswa terhadap materi. Namun, masih terdapat tantangan terkait kesenjangan digital dan perlu adanya upaya lebih lanjut untuk memastikan semua mahasiswa dapat memperoleh manfaat yang sama.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Digital, Pemanfaatan Gadget

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
22/05/2025	

ABSTRACT

Sitti Hartina Indra Rukmana, 2025. *“An Analysis of Digital-Based Learning through Gadget Utilization by Lecturers of the Islamic Education Management Study Program at IAIN Palopo”*. Thesis of Islamic Education Management Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Insitut Agama Islam Negeri Palopo. Supervised by H. Alauddin and Firmansyah.

This study explores the implementation of digital-based learning and the use of gadgets by lecturers in the Islamic Education Management (MPI) Study Program at IAIN Palopo, aiming to understand how these technologies are applied and to identify both supporting and inhibiting factors. Employing a descriptive qualitative approach, the study involved lecturers and students as participants, with data collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed qualitatively. The findings show that digital-based learning is highly beneficial and widely utilized by lecturers through platforms such as Sevima, Zoom, Google Meet, and the use of gadgets like smartphones and laptops for accessing materials and fostering interaction. These tools have proven to enhance the effectiveness and efficiency of the learning process. Furthermore, lecturers use applications and features including whatsapp, google classroom, microsoft office, and more. Supporting factors include adequate campus facilities, lecturer competence, and the accessibility of digital tools, while challenges include limited internet connectivity and insufficient student access to devices. Overall, gadget utilization has had a positive impact on learning interactivity and student access to educational content, although further efforts are needed to address the digital divide and ensure equal learning opportunities for all students.

Keywords: Digital-Based Learning, Gadget Utilization

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
22/05/2025	Jhy

الملخص

سقى هارتينا إندرا روكمانا، ٢٥٠٢٥ م. "تحليل التعليم الرقمي في استخدام الأجهزة الذكية من قِبَل أساتذة برنامج دراسة إدارة التعليم الإسلامي في الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو". رسالة جامعية برنامج دراسة إدارة التعليم الإسلامي، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. تحت إشراف الدكتور علاء الدين، والدكتور فيرمان شياه.

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل الإدارة التعليمية المعتمدة على التقنيات الرقمية، من خلال دراسة كيفية استخدام الأساتذة للأجهزة الذكية في برنامج إدارة التعليم الإسلامي بالجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو، بالإضافة إلى التعرف على العوامل المساعدة والمعيقة في هذا الاستخدام. وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي النوعي، حيث كان المشاركون في الدراسة من الأساتذة والطلبة في البرنامج المذكور. وتم جمع البيانات باستخدام تقنيات الملاحظة، والمقابلات، والوثائق، ثم تحليلها باستخدام منهج التحليل النوعي. أظهرت نتائج الدراسة ما يلي: أولاً، إن التعليم الرقمي يُعدّ ذا أهمية كبيرة في دعم عملية التعلم والتعليم، حيث قام الأساتذة بدمج التكنولوجيا في التدريس من خلال منصات تعليمية مثل "سيفيما"، واستخدام الأجهزة الذكية للوصول إلى المواد التعليمية، والاستفادة من تطبيقات الاجتماعات الافتراضية مثل "زوم" و"جوجل ميت". وقد ساهم هذا الدمج في تسهيل الوصول إلى المعلومات وتعزيز التفاعل بين الأساتذة والطلبة، مما جعل العملية التعليمية أكثر فاعلية وكفاءة. ثانياً، تنوعت الأجهزة المستخدمة من قِبَل الأساتذة، مثل الهواتف الذكية، وأجهزة الحاسوب المحمولة، وشاشات العرض، بالإضافة إلى التطبيقات والخدمات مثل "واتساب"، و"جوجل"، و"جوجل كلاس روم"، و"مايكروسوفت أوفيس". ثالثاً، تمثلت المعوقات في ضعف الشبكة وصعوبة الحصول على الأجهزة المناسبة لدى بعض الطلبة، بينما تمثلت العوامل المساعدة في توفر البنية التحتية المناسبة في الحرم الجامعي، وكفاءة الأساتذة في استخدام التقنية، وتوفر التطبيقات التعليمية، وسهولة الوصول إلى المعلومات. وتخلص الدراسة إلى أن استخدام الأجهزة الذكية من قِبَل الأساتذة ساهم بشكل إيجابي في تعزيز التفاعل التعليمي وتسهيل وصول الطلبة إلى المواد التعليمية، إلا أن هناك تحديات تتعلق بالفجوة الرقمية، مما يستدعي بذل مزيد من الجهود لضمان استفادة جميع الطلبة بشكل متكافئ.

الكلمات المفتاحية: التعليم الرقمي، استخدام الأجهزة الذكية.

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
22/05/2025	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era digital saat ini, peran dosen tidak hanya sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator yang harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dosen diharapkan dapat menjadi agen perubahan yang mampu menyesuaikan metode pengajaran dengan perkembangan teknologi terkini. Dalam konteks pendidikan tinggi, seperti di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo, dosen memiliki peran penting dalam mengintegrasikan gadget sebagai alat pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop oleh dosen tidak hanya mempercepat proses penyampaian informasi, tetapi juga memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih dinamis antara dosen dan mahasiswa. Dosen dituntut untuk lebih kreatif dalam menggunakan berbagai platform digital untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran.

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mewujudkan dan menghasilkan individu yang memiliki kemampuan intelektual yang kompetitif, integritas moral yang tinggi, keterampilan teknis yang kuat, dan terlibat dalam berbagai peran sosial.¹ Dalam pengembangan sumber daya manusia (SDM), pendidikan sangat penting. Era digital adalah triminologi dalam era teknologi saat ini.² Jadi, tuntutan

¹ Muhammad Ihsan Dacholfany et al., "Manajemen Pendidikan Berbasis Pembelajaran Inspiratif Dan Bermakna Di Era Teknologi Digital," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 6853–61, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9402>.

² Dacholfany et al.

gaya hidup milenial, gaya hidup instan, dan kemajuan budaya global dapat diperoleh dengan mudah diakses menggunakan teknologi yang tersebar di seluruh dunia. Era digital adalah ketika alat komunikasi dan data berbasis digital digunakan (internet).³ Pada era digital modern, teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang luar biasa cepat. Perkembangan ini ditunjukkan oleh kemajuan dalam teknologi dan informasi yang telah memainkan peran signifikan dalam Pendidikan.

Teknologi sangat penting untuk memenuhi kebutuhan informasi yang semakin meningkat di bidang pendidikan dan masyarakat umum lainnya. Peningkatan teknologi di Indonesia telah berkembang pesat di bidang perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), dan infrastruktur, termasuk jaringan komunikasi yang dapat membantu membangun sistem informasi yang lebih maju.⁴ Pembelajaran berbasis digital adalah pendekatan atau strategi pengelolaan pendidikan yang menggunakan teknologi digital sebagai alat atau platform untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan pendidikan.

Penggunaan perangkat yang terhubung ke jaringan internet meningkat secara signifikan dan terus meningkat. Gadget adalah alat canggih yang dikombinasikan dengan berbagai macam jenis media, misalnya jejaring sosial, berita, minat, rekreasi, dan bahkan sebagai sarana media pendukung pendidikan. Media untuk melakukan interaksi sosial di era globalisasi saat ini terutama untuk

³ Profesor Steven Higgins and Zhimin Xiao, "Dampak Teknologi Digital Terhadap Pembelajaran : Ringkasan Untuk Education Endowment Foundation," no. November (2012): 1–52.

⁴ Santani Santani, "Manajemen Pendidikan Berbasis Learning From Home Saat Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri 9 Kabupaten Tangerang," *Utile: Jurnal Kependidikan* 6, no. 2 (2020): 168–74, <https://doi.org/10.37150/jut.v6i2.990>.

sarana komunikasi, tidaklah sulit. Seseorang dapat berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan perangkat elektronik.⁵ Studi pemanfaatan gadget dalam pembelajaran oleh dosen adalah penelitian yang dilakukan untuk menganalisis atau menginvestigasi pemanfaatan gadget (perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dll). dalam proses pembelajaran.

Tidak terhindarkan, transformasi digital terjadi di berbagai bidang pendidikan. Penggunaan sistem digital dalam pelayanan akademik di sekolah ini menandai permulaan dari pembuatan metode baru, metode yang lebih efektif untuk menggantikan yang telah lama digunakan untuk melakukan tugas tertentu.⁶ Salah satu tujuan utama sekolah di era digital dan atau pendidikan di abad 21 adalah untuk mencapai tujuan sekolah nasional, seperti dinyatakan Menurut Pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tujuannya adalah agar siswa tumbuh menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis dan bertanggung jawab sebagai warga negara.⁷ Dunia pendidikan merupakan semua yang ada dalam proses pendidikan, baik pendidik maupun siswa, dan mereka berhubungan satu sama lain untuk menciptakan proses pendidikan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam ayat berikut dari Al-Qur'an:

⁵ Lucky Kurniawan Mahardiko et al., "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Sosialisasi Dan Edukasi Ibu PKK Kelurahan Kedurus Surabaya," *Prapanca : Jurnal Abdimas* 1, no. 2 (2021): 8–16, <https://doi.org/10.37826/prapanca.v1i2.202>.

⁶ Putri Nabila, Firman Patawari, and Tasdin Tahrim, "Penerapan Manajemen Berbasis Digital Dalam Peningkatan Layanan Akademik Di SMA Negeri 2 Luwu" 1, no. 2 (2024): 72–85.

⁷ Verdinandus Lelu Ngono and Wijayanto Taufik Hidayat, "Pendidikan Di Era Digital," *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 2019, 628–38, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>.

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا

Terjemahnya:

Musa berkata kepada Khidhr agar diperkenankan menyertainya dan menemaninya agar dia dapat belajar sesuatu darinya untuk dijadikan suatu petunjuk perkaranya yaitu mempelajari ilmu yang bermanfaat dan amal kebajikan (Al-Kahfi, ayat 66).⁸

Kemudian dijelaskan juga di dalam hadist yang berbunyi :

تَعَلَّمُوا الْعِلْمَ وَتَعَلَّمُوا لِلْعِلْمِ السَّكِينَةَ وَالْوَقَارَ وَتَوَاضَعُوا لِمَنْ تَتَعَلَّمُونَ مِنْهُ

Artinya,

"Belajarliah kalian ilmu untuk ketentraman dan ketenangan serta rendah hatilah pada orang yang kamu belajar darinya" (HR Thabrani).⁹

Dari ayat Al-Qur'an dan hadits di atas menekankan pentingnya belajar ilmu untuk mencapai ketentraman dan ketenangan dalam hidup kita. Selain itu, ayat Al-Qur'an dan hadits tersebut juga mengajarkan kita untuk memiliki sikap rendah hati terhadap orang yang kita belajar darinya. Rasulullah Saw juga mengingatkan kita untuk memperbanyak amalan shalih sebelum kita meninggalkan dunia. Amalan-amalan tersebut, seperti sedekah jariyah, pengetahuan berguna, dan doa anak yang baik, akan terus mengalir pahala kepada kita setelah kita meninggal dunia.

Teknologi dan sistem pendidikan juga diperlukan dan diimbangi dengan kemajuan sumber daya manusia untuk memanfaatkan teknologi yang digunakan pendidikan sebagai akibat dari sumber daya manusia adalah bagian penting dari pembuatan sistem informasi yang berkualitas dan efektif tentang manajemen

⁸ Wahab Az-Zuhhaili, *Tafsir Al-Wasith (Yunus-An-Naml) Jilid 2* (jakarta, 2013).

⁹ Abu Hurairah Al-Albani, *Abu Hurairah, Hadist Menuntut Ilmu*, n.d.

pendidikan.¹⁰ Dalam dunia pendidikan, manajemen pendidikan dan aktifitas pendidikan saling bergantung dan membutuhkan satu sama lain.

Kemajuan teknologi informasi memiliki konsekuensi negatif serta positif. Salah satu keuntungan dari kemajuan teknologi informasi saat ini dapat berupa kemudahan mendapatkan data dan diproses sesuai dengan cara penggunaannya.¹¹ Paradigma pendidikan abad ke-21 didasarkan pada kemampuan ilmiah dan teknologi yang terus berkembang. Paradigma ini sesuai dengan kebutuhan masyarakat akademik saat ini dimana teknologi digital secara jelas menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat akademik. Dalam kebanyakan kasus, mahasiswa belum sepenuhnya mampu menggunakan teknologi dengan baik di dalam pembelajaran dengan perangkat melalui proses pembelajaran. Namun, diharapkan bahwa siswa yang menggunakan model perangkat untuk berpikir dan bertindak dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Ini sejalan dengan pendapat Harfiyanto yang menyatakan bahwa siswa sering menggunakan perangkat elektronik selama pembelajaran, terutama selama diskusi di kelas. Gadget juga memiliki kemampuan membantu siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.¹² Selain itu, perangkat tersebut dapat mengakses situs

¹⁰ Dita Handayani, Siti Badriah, and Mohamad Erihadiana, "Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Berbasis ICT Di Madrasah Aliyah Baabussalaam Kota Bandung," *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 2, no. 6 (2022): 135, <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i6.137>.

¹¹ Trisno Widodo et al., "Manajemen Keuangan Pendidikan Berbasis Digital: Sebuah Kajian Pustaka," *Indonesian Journal of Educational Management and Leadership* 1, no. 2 (2023): 146–67, <https://doi.org/10.51214/ijemal.v1i2.548>.

¹² Harfiyanto, dikutip dalam Hasan Tuaputty et al., "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Gadget Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matakuliah Zoologi Vertebrata Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Pattimura," *Biosel: Biology Science and Education* 8, no. 2 (2020): 171, <https://doi.org/10.33477/bs.v8i2.1146>.

sosial media seperti Facebook, WhatsApp, Twitter, Instagram, dan email yang digunakan siswa.

Gadget, menurut Juniriessa adalah salah satu contoh nyata bagaimana teknologi dan ilmu pengetahuan telah maju dan tumbuh. Gadget hanya dimiliki oleh sekelompok orang tertentu, yaitu mereka yang sangat bergantung padanya untuk meningkatkan produktivitas pekerjaan mereka. Namun saat ini, perangkat ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti berkomunikasi, bekerja, belajar, menulis, bersenang-senang, dan lainnya menggunakan tulisan, video, suara, dan musik.¹³ Saat ini sudah banyak orang yang memiliki perangkat elektronik, seperti anak-anak dan orang dewasa, karena kebutuhan untuk berkomunikasi satu sama lain dan gengsi dalam masyarakat.

Beberapa fakta yang mendasari penelitian ini perlu dilakukan, pertama dimana penggunaan gadget dalam pembelajaran, seperti smartphone, tablet, dan laptop/komputer telah menjadi umum dalam pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan. Dosen MPI (Manajemen Pendidikan Islam) juga menggunakan teknologi untuk memperkaya proses belajar-mengajar dan perubahan pola pembelajaran, integrasi teknologi digital mempengaruhi bagaimana informasi disampaikan dan diproses oleh dosen dan mahasiswa. Hal tersebut memungkinkan pendidikan yang lebih interaktif, adaptif, dan personal. Meskipun memberikan keuntungan di dalam akses informasi, penggunaan gadget dalam pendidikan juga

¹³ Juniriessa, dikuti dalam Izza Sekar Widiastuti et al., "Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung Proses Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Sosiologi Izza Sekar Widiastuti Pengetahuan Dan Teknologi Telah Maju Dan Berkembang Secara Praktis" 2, no. 3 (2023): 290–300.

menimbulkan tantangan sosial seperti ketergantungan pada teknologi, gangguan perhatian, dan masalah keamanan digital, juga adanya kesenjangan dalam akses dan pemanfaatan teknologi digital antara mahasiswa dari latar belakang ekonomi yang berbeda. Hal ini mempengaruhi bagaimana teknologi digunakan dalam konteks pendidikan.

Kedua, dimana manajemen pembelajaran berbasis digital memiliki konsep yang mengacu pada pengelolaan sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi pembelajaran, pemanfaatan gadget oleh dosen di dalam pembelajaran yang dimana penelitian telah menyoroti berbagai pendekatan dan aplikasi teknologi seperti e-learning, mobile learning, dan flipped classroom yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mahasiswa. Dampak sosial teknologi digital studi-studi telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat mempengaruhi interaksi sosial, pola belajar, dan perkembangan kognitif mahasiswa.

Selain itu, dosen berperan dalam mengelola penggunaan gadget secara bijak di dalam kelas. Sebagai fasilitator, mereka harus mampu mengarahkan mahasiswa agar gadget digunakan dengan tujuan yang tepat, yakni untuk memperdalam pemahaman materi dan meningkatkan keterampilan digital. Hal ini penting, karena penggunaan gadget yang tidak terarah dapat menjadi sumber gangguan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dosen di Program Studi MPI IAIN Palopo memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam memastikan bahwa teknologi digital, khususnya gadget, dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

konteks judul ini, peneliti bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan gadget oleh dosen dalam pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran mahasiswa program studi MPI IAIN Palopo, agar dapat lebih bijak dalam memanfaatkan gadget sesuai kegunaannya sehingga menjadi efektif dan efisien. Studi ini juga melibatkan analisis terhadap program-program yang telah diterapkan di berbagai institusi pendidikan terkait memanfaatkan gadget dalam pembelajaran. Dengan demikian, latar belakang judul ini menyoroti pentingnya penggunaan teknologi digital, khususnya gadget, dalam pembelajaran serta kebutuhan untuk mengelola penggunaan gadget tersebut secara efektif dalam konteks pembelajaran mahasiswa program studi MPI IAIN Palopo.

B. Batasan Masalah

Untuk mencapai tujuan penelitian, masalah harus dibatasi. Jadi, penelitian ini melihat bagaimana dosen dan mahasiswa program studi manajemen pendidikan islam IAIN Palopo menggunakan perangkat elektronik sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Penelitian ini berfokus pada bagaimana dosen menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo. Permasalahan-permasalahan ini dibagi menjadi submasalah berikut:

1. Bagaimanakah pembelajaran berbasis digital di program studi MPI IAIN Palopo?
2. Bagaimanakah pemanfaatan gadget oleh dosen di program studi MPI IAIN Palopo?

3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan gadget oleh dosen di program studi MPI IAIN Palopo dalam pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pembelajaran berbasis digital di program studi MPI IAIN Palopo.
2. Mengetahui pemanfaatan gadget oleh dosen MPI IAIN Palopo.
3. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan gadget oleh dosen di program studi MPI IAIN Palopo dalam pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian yang akan peneliti lakukan adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan adanya hasil yang diharapkan dari penelitian ini agar kiranya dapat menambah pengetahuan generasi muda dalam bidang manajemen pembelajaran berbasis digital dan pemanfaatan gadget oleh dosen dalam pembelajaran mahasiswa di program studi MPI IAIN Palopo.
 - b. Diharapkan dengan penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi dalam pengembangan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mahasiswa MPI IAIN Palopo dengan menggunakan teknologi digital dan gadget sebagai media pembelajaran.
 - b. Untuk memacu mahasiswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Usaha peneliti untuk menemukan analogi dan sumber daya baru untuk melakukan penelitian. Selain itu, studi sebelumnya memudahkan peneliti untuk mengalokasikan penelitiannya juga memperlihatkan singularitas dari penelitiannya tersebut. Adapun studi sebelumnya yang bersangkutan melalui permasalahan yang hendak diamati, yaitu:

1. Mubin, Moh Habibul Studi Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang menggunakan ponsel pintar sebagai media pembelajaran. Penggunaan smartphone atau ponsel di Indonesia meningkat setiap tahun. Gawai dapat digunakan untuk mengajar. Student P.IPS UIN Malang menggunakan ponsel mereka untuk mendapatkan akses ke jurnal akademik, situs web terkait dengan kuliah, dan penggunaan yang memudahkan komunikasi antara siswa dan instruktur. Hasil analisis menunjukkan bahwa (1) persepsi siswa tentang kebutuhan gawai untuk membuat pembelajaran menjadi efisien dan produktif, (2) aplikasi yang biasanya digunakan untuk pembelajaran menggunakan gawai termasuk E-learning, Zoom, Google Classroom, Google Meet, dan WhatsApp, dan (3) masalah dan solusi yang dihadapi oleh mahasiswa PIPS di UIN Malang saat menggunakan

gawai sebagai media pembelajaran, seperti jaringan sinyal, kapasitas, batas waktu, dan aplikasi yang tidak sesuai.¹

2. Khusnul Arizqa, Winda Kusuma, Putri Sri Lestari Pemanfaatan gadget pada mahasiswa universitas muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan perangkat oleh siswa. Untuk penelitian ini, pendekatan fenomenologis kualitatif digunakan. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur dan kuesioner terbuka dengan 180 siswa mahasiswa semester dua di Universitas Muhammadiyah Surakarta, terdiri dari 92 pria dan 88 wanita. Empat informan, empat orang, 2 pria dan 2 wanita, diwawancarai. Analisis datanya dilakukan secara tematik. Penemuan penelitian menunjukkan perangkat ini digunakan oleh siswa sebagai cara untuk berinteraksi dan menemukan sensasi, menemukan informasi, mencari hiburan, menyelesaikan pekerjaan, dan menjalani gaya hidup mereka. Selain itu, ditemukan bahwa ada diferensiasi dalam cara gadget digunakan.²
3. Eka Sartika Pemanfaatan media digital pada pembelajaran dimasa pandemi. Karena adanya pandemic Covid-19 yang menyebar keseluruh wilayah Indonesia, maka pembelajaran yang semula dilakukan di sekolah kini digantikan dengan sistem online di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat teknologi pembelajaran online pada masa pandemi. Pemanfaatan media

¹ Moh Habibul Mubin, "Pemanfaatan Gawai (Smartphone) Sebagai Media Pembelajaran Oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang," *Etheses UIN Malang*, 2021, <http://etheses.uin-malang.ac.id/32344/%0Ahttp://etheses.uin-malang.ac.id/32344/1/14130058.pdf>.

² Matia Oktafiani Ningsi Doren, "Pemanfaatan Gadget Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta 15, no. 1 (2019): 165–75.

digital sebagai salah satu alternatif harus dilakukan oleh tiap satuan pendidikan untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Terdapat banyak media digital atau platform digital yang dapat dimanfaatkan oleh satuan pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran daring di Indonesia menggunakan platform google classroom, YouTube, WAG, Zoom, serta Googlemeet. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang mendeskripsikan serta menunjukkan bahwa teknologi ataupun media digital memiliki banyak sekali peran dan manfaat dalam dunia pendidikan terlebih saat pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi Covid-19 ini. Dengan metode yang dilakukan dalam penulisan artikel ini yaitu saya menggunakan metode studi pustaka dan literature.³

4. Chandra Anugrah Putra Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. Tuntutan dan kebutuhan masyarakat yang semakin meningkat seperti sandang, pangan, dan papan terus melambung tinggi sama seperti melambungnya kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Yang dimana keterkaitan dan interaksi manusia dengan teknologi sudah dijadikan hal nya seperti kebutuhan pokok dan kebutuhan setiap saat, salah satu contoh keterikatan manusia dengan teknologi yang saat ini terus berkembang dan menjadi dunia persaingan sendiri untuk perusahaan dan developer teknologi, salah satu nya adalah teknologi gadget. Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus di setiap jenis nya untuk memudahkan pekerjaan dan

³ Eka Sartika, "Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi," *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya* 11, no. 2 (2021): 173–82.

kebutuhan manusia menjadi lebih praktis dan efisien. Tidak seperti halnya manusia yang mempunyai teknologi canggih hanya dimiliki kaum strata atas, lain dengan teknologi mini elektronik yang sekarang hampir dimiliki kaum mayoritas menengah maupun bawah yaitu teknologi gadget.⁴

5. Halim Suryanto, Heny Septyan Setiyawati, Rizqi Dian Yulia Putri, Nur Fajrie, Analisis Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus. Pembelajaran berbasis teknologi berperan penting dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran, dengan adanya teknologi dapat membantu pekerjaan manusia sekaligus sumber informasi dan pengetahuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran teknologi digital sebagai penunjang pembelajaran pada mahasiswa Universitas Muria Kudus. Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini menggunakan sampel mahasiswa yang ada di Universitas Muria Kudus. Informan penelitian ini ada 4 mahasiswa yang aktif menempuh jenjang pendidikan di Universitas Muria Kudus. Hasil wawancara dan observasi yang sudah terkumpul kemudian di analisis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi digital sangat membantu mahasiswa dalam pembelajaran di Universitas Muria Kudus.⁵

⁴ Chandra Anugrah Putra, "No Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran," 2015, 6.

⁵ Halim Suryanto et al., "Analisis Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus," *Pustaka: Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya* 24, no. 2 (2024): 155, <https://doi.org/10.24843/pjiib.2024.v24.i02.p06>.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Mubin, Moh Habibul 2021	Pemanfaatan gawai (smartphone) sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim di Malang.	Membahas pemanfaatan smarphone(gawai)/g adget,dalam menunjang Pendidikan berbasis digital	Lokasi Penelitian, Penelitian Terdahulu Meneliti Dilingkup Mahasiswa Uin Malang Sedangkan Penelitian Ini Meneliti Pada Lingkup Mahasiswa Iain Palopo
2.	Khusnul Arizqa Winda Kusuma Putri Sri Lestari	Pemanfaatan gadget pada mahasiswa universitas muhammadiyah Surakarta	Membahas pemanfaatan gadget pada mahasiswa	Lokasi Penelitian, Penelitian Terdahulu Meneliti Dilingkup Unniversitas Muhammadiyah Surakarta Sedangkan Penelitian Ini Meneliti Pada Lingkup Mahasiswa Iain Palopo
3.	Eka Sartika	Pemanfaatan media digital pada pembelajaran dimasa pandemi	Membahas pemanfaatan teknologi pembelajaran digital	Penelitian terdahulu yang dilakukan pada masa covid-19 sedangkan penelitian sekarang meneliti tentang pembelajaran berbasis digital an pemanfaatan gadget oleh dosen mpi iain

				palopo pada masa normal
4.	Chandra Anugrah Putra	Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran	Membahas pemanfaatan gadget dan pembelajaran	Lokasi penelitian terdahulu meneliti di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya sedangkan penelitian ini berlokasi pada program studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo
5.	Halim Suryanto, Heny Septyan Setiyawati, Rizqi Dian Yulia Putri, Nur Fajrie	Analisis Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus	Membahas pembelajaran berbasis digital	Lokasi penelitian terdahulu meneliti di Universitas Kudus sedangkan penelitian ini berlokasi pada Program studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo

B. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Berbasis Digital

a. Belajar

Schunk, dalam Parwati, Suryawan dan Apsari, mengemukakan “Belajar adalah suatu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku” sedang dalam Sadiman, “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke

liang lahat nanti”. Maka belajar adalah proses yang berpengaruh terhadap tingkah laku dan akan terus dilalui oleh setiap individu seumur hidupnya.⁶

Sedangkan menurut teori behaviore “pembelajaran merupakan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh interaksi oleh individu dengan lingkungannya” sehingga pembelajaran terjadi jika pada individu tersebut terdapat perubahan perilaku yang terjadi dimana hal ini terjadi karena ada interaksi dengan faktor eksternal dalam hal ini lingkungan bukan karena faktor mental atau kognitif. Sedang menurut paham kognitivisme, belajar adalah perubahan struktur kognitif, pembelajaran bukan karena ada pengaruh dari eksternal melainkan terjadi karena kesadaran individu untuk membentuk keyakinan berdasarkan pada informasi yang diperolehnya.

b. Digital

Digital berasal dari bahasa Yunani yaitu Digitus yang berarti Jari Jemari. Biasanya mengacu pada sesuatu yang menggunakan angka, terutama bilangan angka biner. Bahasa biner adalah jantung dari komunikasi digital. Menggunakan bilangan 1 dan 0, diatur dalam kode yang berbeda untuk memudahkan pertukaran informasi.⁷ 1 dan 0 juga disebut sebagai bit (Binary Digit) dari kata digit biner yang mewakili potongan terkecil dari informasi dalam sistem digital. Perkembangan teknologi digital terjadi dengan sangat pesat, Karena dampak digitalisasi yang sangat nyata dan besar, sekarang masyarakat dunia memasuki era masyarakat

⁶ Aspari Parwati, Suryawan, *Belajar Dan Pembelajaran*, 1 dan 2 (depok: PT RajaGrafindo Persada, n.d.), [https://books.google.co.id/books?id=dzvdEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=shwP7ZHIOe&dq=Parwati%2C%20Suryawan dan Apsari \(2023\)%2C &lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=Parwati, Suryawan dan Apsari \(2023\),&f=true](https://books.google.co.id/books?id=dzvdEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=shwP7ZHIOe&dq=Parwati%2C%20Suryawan%20dan%20Apsari%20(2023)%2C%20&lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=Parwati,Suryawan%20dan%20Apsari%20(2023),&f=true).

⁷ Verdinandus Lelu Ngono and Taufik Hidayat, “Pendidikan Di Era Digital.” Hal 630.

informasi. Perkembangan tersebut juga berdampak pada dunia pendidikan, pendidikan mengalami perkembangan yang pesat ditandai dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*) yang menggunakan berbagai macam perkembangan teknologi informasi sehingga dapat mencapai semua lapisan masyarakat.⁸ Menyikapi hal tersebut perkembangan pada dunia pendidikan merupakan salah satu bentuk jawaban dunia pendidikan terhadap perkembangan zaman serta untuk menyiapkan peserta didik memasuki era masyarakat informasi, dengan memanfaatkan pembelajaran digital membuat peserta didik menjadi lebih terbiasa dengan berbagai macam perkembangan teknologi yang ada serta perkembangan informasi yang berkembang.

c. Pembelajaran Berbasis digital

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar, berupa tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, kecakapan, dan kemampuan⁹. Pembelajaran merupakan suatu proses untuk mencapai perubahan mental dan fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Kunandar, berpendapat bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik”.

⁸ Adhitya Amarulloh, Endang Surahman, and Vita Meylani, “Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital,” *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 13–23, <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v1i1.977>.

⁹ Hendra, *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, 1st ed. (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), <https://books.google.co.id/books/publisher/content?id=luKwEAAAQBAJ&pg=PA1&img=1&zoom=3&hl=en&sig=ACfU3U1U-FNA4y-1uAPRhJYqMfzfrZFylQ&w=1280>.

Berbasis digital adalah salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan saat ini. Teknologi digital berfungsi sebagai media pembelajaran yang canggih, memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan lebih muda dan cepat. Dengan menggunakan media berbasis digital, para guru juga memiliki kesempatan untuk membuat pelajaran lebih menarik .

Pembelajaran digital merupakan media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan untuk pembelajaran saat ini, Mulyati & Evendi menjelaskan, pembelajaran digital adalah alat yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka secara tepat waktu, mengembangkan pemikiran kritis, dan meningkatkan pemecahan masalah melalui kolaborasi dan komunikasi. Dirancang untuk memberi siswa kesempatan untuk berkembang.¹⁰ Di sisi lain Suryadi, berpendapat bahwa media pembelajaran digital adalah segala bentuk media pembelajaran fisik, berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus dibuat atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Menyatakan bahwa itu dapat diartikan sebagai alat komunikasi. Dari segi efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.¹¹

Pembelajaran berbasis digital adalah pendekatan pembelajaran di mana alat elektronik digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Alat bantu ini berasal dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), atau disingkat TIK. TIK

¹⁰ S. Mulyati and H. Evendi, Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara,” 2020, <https://core.ac.uk/download/pdf/327233525.pdf>.

¹¹ A. Suryadi, *No Title Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. (CV Jejak (Jejak Publisher)., 2020), <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=wf30DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Suryadi,+2020&ots=qnpVC3JvYh&sig=8oYNv20aDAvA4qEU3jBos-0jDtA>.

untuk pendidikan berasal dari produk TIK ini, yang kemudian berkembang menjadi jaringan internet dan internet.¹² Salah satu komponen utama pengembangan sumber daya manusia adalah pendidikan. Pendidikan digital adalah ide tentang mengajar siswa dengan menggunakan berbagai media, seperti smartphone, komputer, video, audio, dan visual. Pembelajaran berbasis digital merupakan proses pembelajaran antar anggota kelompok yang saling berinteraksi terhadap pengakuan tim dan tanggung jawab kelompok.

Dunia pendidikan harus dapat menyesuaikan diri dan mengikuti kemajuan teknologi. Oleh karena itu, untuk menerapkan pendidikan digital, diperlukan tenaga pendidik yang berpengalaman dan profesional. Pendidik harus dapat mengimbangi kemajuan teknologi dengan nilai-nilai budaya yang ada. Karena pendidikan biasanya merupakan upaya yang direncanakan dan dilakukan dengan hati-hati untuk mengaktualkan proses pembelajaran, yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka dan mendapatkan kemampuan dan prinsip yang dibutuhkan untuk mereka sendiri dan masyarakat.¹³

Era digital, atau revolusi industri 4.0, telah mengubah pendidikan dengan memperkenalkan model dan pendekatan pendidikan inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Transformasi digital dalam pendidikan bertujuan untuk

¹² Verdinandus Lelu Ngono and Taufik Hidayat, "Pendidikan Di Era Digital."

¹³ Dacholfany et al., "Manajemen Pendidikan Berbasis Pembelajaran Inspiratif Dan Bermakna Di Era Teknologi Digital."

menciptakan lingkungan belajar yang berprestasi dan adaptif terhadap perubahan teknologi informasi.¹⁴

Selama dua puluh tahun terakhir, internet telah mengubah pendidikan secara signifikan.¹⁵ Ini membantu komunikasi menjadi lebih terbuka dan cepat antara guru dan siswa. Pendidik dan sekolah memiliki "monopoli" atas penyebaran ilmu pengetahuan sebelum adanya internet dan teknologi. Namun, dunia berubah lebih cepat setelah revolusi teknologi informasi. Dengan berkembangnya teknologi, dunia digital semakin masuk ke bidang pendidikan dan keterampilan. Teknologi digunakan secara bertahap untuk memberikan pendidikan, pengetahuan, dan keterampilan dengan cara yang baru dan inovatif. Penelitian ini dikombinasikan dengan perubahan pada cara kerja dan mode di masa depan. Kedua faktor ini dipengaruhi oleh ketidakpastian ekonomi yang ada saat ini dan transformasi dalam kebijakan pendidikan. Keterampilan baru diperlukan karena penggunaan teknologi digital di tempat kerja berubah dengan cepat.¹⁶

Pembelajaran berbasis digital menuntut pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai budaya yang ada. Ini membawa perubahan signifikan dalam cara pendidikan disampaikan dan diakses oleh masyarakat.

b.) Manfaat media pembelajaran berbasis digital

¹⁴ Pebria Dheni Purnasari and Yosua Damas Sadewo, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar Di Perbatasan Pada Era Digital," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3089–3100, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>.

¹⁵ Ferry Ferry, Rianda Elvinawanty, and Yulinda S. Manurung, "Kecanduan Internet Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Remaja Di Warung Internet Kelurahan Sekip Medan," *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 2, no. 1 (2019): 47–54, <https://doi.org/10.34007/jehss.v2i1.56>.

¹⁶ Ekalias Noka Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Mahesa* 1, no. 1 (2021): 242–48, <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.

Menurut Munir, ada dua jenis media pembelajaran: media pembelajaran sederhana dan pembelajaran modern. Papan tulis adalah contoh media pembelajaran sederhana, sedangkan pembelajaran modern mencakup komputer dan internet. Sebagai sumber pembelajaran berbasis digital memiliki keunggulan khusus dibandingkan dengan sumber pembelajaran lainnya, seperti berikut ini:

- 1.) Dapatkan pemahaman lebih lanjut tentang pelajaran yang dibahas karena dapat membuat konsep yang menantang atau kompleks menjadi lebih sederhana atau mudah dipahami.
- 2.) Ada kemampuan untuk mengubah objek abstrak atau materi pembelajaran menjadi objek konkrit (benar, tampak, dirasakan, atau diraba). Contohnya adalah menguraikan sistem organ-organ tubuh manusia dan sistem peredaran darah dalam sains.
- 3.) Membantu guru menyajikan bahan pelajaran dengan lebih cepat dan mudah, sehingga siswa lebih mudah untuk dipahami, lebih lama diingat, dan lebih mudah diungkapkan kembali.
- 4.) Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, keinginan, aktifitas belajar, dan kreatifitas peserta didik serta dapat menghibur mereka.
- 5.) Memupuk keterlibatan siswa dalam proses pendidikan dan meninggalkan efek yang signifikan pada pikiran siswa.
- 6.) Anda dapat mengulangi apa yang telah Anda pelajari. Misalnya, menggunakan televisi, compact disk, tape recorder, atau rekaman video.
- 7.) Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat menciptakan persepsi dan pendapat yang tepat tentang sebuah hal.

- 8.) Menciptakan lingkungan belajar yang menguntungkan di mana siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan kondisi tempat belajar mereka untuk memberi pengalaman belajar yang realistis dan langsung. Misalnya, siswa mempelajari jenis tumbuhan yang berbeda. Mereka merasakan, memegang, atau melihat tumbuhan langsung.
- 9.) Membentuk sikap siswa (aspek afektif), meningkatkan keterampilan mereka (aspek psikomotor).
- 10.) Peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuannya, baik secara individual, kelompok, atau klasik.
- 11.) Menghemat waktu, energi, dan uang.¹⁷

b.) Tugas dan fungsi pembelajaran berbasis digital

Adapun tugas pembelajaran berbasis digital yaitu:

- 1.) Fasilitasi pembelajaran interaktif: Memfasilitasi penggunaan teknologi untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif, baik didalam kelas maupun dalam lingkungan belajar mandiri.
- 2.) Mengakomodasi pembelajaran jarak jauh: Memungkinkan akses dan partisipasi dalam pembelajaran dari jarak jauh, mengatasi batasan geografis dan waktu.
- 3.) Mendorong keterlibatan siswa: Menyediakan platform dan alat yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, seperti forum

¹⁷ Desi Khotimah, Husnul; Astuti, Eka Yuli; Apriani, "Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan Dan Tantangan)," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 2019, 357–68.

diskusi online, proyek kolaboratif, dan interaksi langsung dengan konten multimedia.

- 4.) Personalisasi pembelajaran: Menggunakan teknologi untuk menyesuaikan pembelajaran berdasarkan kebutuhan, interens, dan gaya belajar individu siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- 5.) Pengembangan keterampilan digital: Mendukung pengembangan literasi digital, keterampilan teknologi, dan pemahaman tentang etika digital di antara siswa dan pendidik.¹⁸

Fungsi pembelajaran berbasis digital yaitu:

1. Administrasi pendidikan: Mengelola administrasi sekolah secara efisien melalui sistem manajemen informasi sekolah (SIM Sekolah) untuk mengelola data siswa, kehadiran, penilaian, dan administrasi lainnya.
2. Pengembangan kurikulum: Integrasi teknologi dalam pengembangan kurikulum untuk menciptakan kurikulum yang dinamis, relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat digital saat ini.
3. Evaluasi dan pengukuran: Menyediakan alat dan platform untuk evaluasi pembelajaran yang efektif, termasuk tes online, penilaian formatif, dan analisis data untuk melacak kemajuan siswa.
4. Pengelolaan sumber daya pendidikan: Manajemen inventaris, perpustakaan digital, dan sumber daya pembelajaran elektronik untuk meningkatkan aksesibilitas dan pemanfaatan sumber daya pendidikan.

¹⁸ Hikmawan Aini, N., *Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. (Yogyakarta, 2017).

5. Pendidikan inklusif: Memfasilitasi akses pendidikan bagi semua siswa, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, melalui teknologi yang mendukung pembelajaran inklusif dan aksesibilitas yang lebih baik.
 6. Pelatihan dan pengembangan profesional: Menyediakan pelatihan dan pengembangan profesional untuk pendidik didalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran.¹⁹
- c.) Faktor-faktor yang memengaruhi pembelajaran berbasis digital

Adapun faktor pendukung penggunaan digital pada pembelajaran yaitu:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran: Mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk meningkatkan interaktivitas, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep.
2. Memperluas akses pendidikan: Mengatasi hambatan geografis dan finansial dalam akses pendidikan, terutama di daerah terpencil atau ekonomi lemah.
3. Mengembangkan keterampilan yang relevan: Mempersiapkan siswa dengan keahlian digital yang dibutuhkan untuk sukses di era digital saat ini.
4. Mendorong inovasi dan kolaborasi: Memfasilitasi kolaborasi antara siswa, pendidik, dan institusi untuk mengembangkan solusi pendidikan baru dan inovatif.
5. Pembelajaran berbasis digital memainkan peran kunci dalam menyiapkan generasi mendatang untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital yang terus berkembang berubah.²⁰

¹⁹ I. Assegaf, H., & Alfi, *Pendidikan Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang*. (Jakarta: Kencana, 2019).

²⁰ E. Purnomo, Y. W., & Kuntjara, *Tantangan Pendidikan Dan Pemanfaatan Teknologi Informasi*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019).

Faktor penghambat penggunaan digital pada pembelajaran:

1. Penyebab utama malas karena kemudahan yang ditawarkan.
2. Mengonsumsi teknologi informasi memberikan hal-hal instan, membuat kita berpikir seperti teknologi adalah kebutuhan utama, kemudian berdampak kepada gaya hidup kita.

Pendidikan berbasis teknologi sudah lama ada di negara-negara maju. Mereka telah maju dan menggunakan banyak model dan pendekatan pendidikan berbasis teknologi. Indonesia bukan negara pertama yang menggunakan sistem ini. Sebagai pemula, pemerintah Indonesia cepat menanggapi kebutuhan teknologi dunia pendidikan. Sebagai ilustrasi, akses internet di institusi pendidikan tinggi semakin luas dan teknologi video conference telah muncul, yang semuanya meningkatkan proses pendidikan di kampus.

Dengan seperti itu kemajuan teknologi sangat menguntungkan pendidikan. Setiap orang dapat melakukannya sendiri, terlepas dari mengeksplorasi literatur, jurnal, dan buku, menciptakan ruang diskusi ilmiah, atau berkonsultasi dengan pakar di seluruh dunia.

2. Pemanfaatan Gadget Dalam proses belajar

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik yang berukuran kecil yang melakukan tugas tertentu. Gadget menjadi hal yang penting untuk dipenuhi dalam rutinitas sehari-hari untuk komunikasi dan akses informasi. Produk elektronik terus

berkembang dengan inovasi paling baru untuk memenuhi kebutuhan pengguna, terutama dalam konteks pendidikan.²¹

Istilah "gadget" berasal dari bahasa Inggris dan berarti perangkat elektronik kecil yang melakukan tugas tertentu. Dalam bahasa Indonesia, dua perangkat disebut "acak" karena sifat "kebaruan" yang membedakan mereka dari perangkat elektronik lainnya. Artinya, perangkat terus muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang meningkatkan kualitas hidup manusia lebih mudah. Contoh perangkat termasuk telepon pintar (smartphone), seperti iPhone dan Blackberry, serta webbook, (yang merupakan kombinasi komputer portabel seperti notebook dan internet).²²

Gadget memainkan peran penting pada kehidupan modern dengan menyediakan koneksi sosial dan kemudahan dalam berinteraksi. Gadget ini digunakan secara luas dari anak-anak hingga dewasa dan berfungsi sebagai alat untuk berbagai aktivitas, baik profesional maupun personal.²³

Harfiyanto berpendapat bahwa gadget dapat mengubah arti "kesendirian".²⁴ Alat ini dapat membuat kesendirian lebih hidup. Menggunakan gadget Ini memiliki

²¹ Christine Sant'Anna de Almeida et al., "No PEMANFAATAN GADGET PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA," *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 2016, <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseysociety.com/downloads/reports/Educa>.

²² Naila Intan Muna Agustina, Erik Aditia Ismaya, and Ika Ari Pratiwi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2547–55, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>.

²³ Nor Annisa et al., "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 9 (2022): 837–49, <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>.

²⁴ Doni Harfiyanto, Cahyo Budi Utomo, and Tjaturahono Budi, "Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA N 1 Semarang," *JESS (Journal of Educational Social Studies)* 4, no. 1 (2015).

berbagai fungsi, seperti bermain game, mendengarkan musik, mengambil foto, menonton video, dan internet. Dengan cara ini, tampaknya gadget memiliki arti khusus untuk penggunaannya, jadi pengguna bergantung pada hampir setiap aktivitasnya pada gadget.

Selain itu, lingkungan belajar harus mendukung siswa agar belajar berhasil. Menurut Vygotsky, lingkungan belajar harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.²⁵ Sebuah lingkungan belajar yang baik bisa bermanfaat untuk siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Karena sumber belajar dapat ditemukan di mana saja dan dalam berbagai jenis dan bentuk, memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada dasarnya dapat dicapai secara fleksibel. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas interaksi mereka dengan sumber belajar. Akibatnya, siswa dengan tingkat kesulitan belajar tinggi dan siswa dengan tingkat kesulitan belajar rendah memiliki hasil belajar yang berbeda.²⁶

Liao mengatakan bahwa berdasarkan fungsinya, smartphone adalah perangkat komunikasi yang baik yang memenuhi perkembangan komunikasi dan mudah dibawa ke mana pun. Liao mendefinisikan kegunaan smartphone berdasarkan fungsinya :

- 1) variasi atau kecerdasan, yaitu beberapa aplikasi yang memungkinkan pencarian informasi, yang biasanya dapat diakses melalui aplikasi internet seperti Opera

²⁵ López Costa Marta, "Integrasi Perangkat Digital Ke Dalam Ruang Belajar Sesuai Dengan Kebutuhan Guru Sekolah Dasar Dan Menengah," *TEM Journal* 8, no. 4 (2019): 1351–58.

²⁶ Hastri Rosiyanti and Rahmita Nurul Muthmainnah, "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4, no. 1 (2018): 25, <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>.

Mini atau Google, serta aplikasi yang disertakan seperti kalkulator dan aplikasi yang diunduh seperti kamus bahasa Inggris dan Indonesia,

- 2) *essentiality* (penting) meliputi kemampuan untuk berkomunikasi melalui jejaring sosial, pesan singkat, dan telepon, serta kemampuan untuk menyimpan data didalam memori internal dan eksternal, dan
- 3) *entertainment*, berfungsi sebagai media hiburan dan biasanya dapat diakses pada aplikasi game, kamera, pemutar musik, dan pemutar video.²⁷

Di Indonesia, penggunaan *smartphone* terus meningkat setiap tahunnya. Gadget bukanlah hal asing bagi siapapun Tidak hanya remaja yang menggunakan gawai, tetapi hampir semua orang menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari, dari orang dewasa hingga anak-anak.

b. Macam-macam gadget

Gadget dapat didefinisikan sebagai alat elektronik yang terus diperbarui setiap hari. Gadget juga dapat didefinisikan sebagai sebuah objek (alat atau barang elektronik) teknologi dengan kegunaan khusus. Adapun macam-macam bentuk gadget sebagai berikut:

- 1) *Smartphone*: Telepon pintar yang dapat melakukan berbagai fungsi seperti panggilan, pesan, internet, dan aplikasi.
- 2) *Tablet*: perangkat yang lebih besar dari *smartphone*, sering di gunakan untuk membaca, menonton video, dan produktifitas.

²⁷ MUBIN, "Pemanfaatan Gawai (*Smartphone*) Sebagai Media Pembelajaran Oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang."

3) Laptop/computer: perangkat untuk pekerjaan, belajar, hiburan, dan banyak fungsi lainnya.²⁸

c. Manfaat dan Fungsi Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan fitur unik, seperti smartphone dan netbook seperti iPhone dan BlackBerry, yang merupakan kombinasi komputer portabel seperti notebook dan internet. Gadget memiliki fungsi dan keuntungan bagi penggunanya, seperti:

- 1) Dalam era modernisasi, orang dapat berkomunikasi dengan lebih efisien, cepat, praktis, dan sederhana melalui perangkat elektronik..
- 2) Alat sosial memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang dapat membantu kita berbagi cerita, berita, dan kabar, serta menambah teman dan menjalin hubungan dengan kerabat yang jauh tanpa menghabiskan banyak waktu untuk bertukar informasi.
- 3) Teknologi pendidikan dapat membantu kita mendapatkan akses berbagai ilmu informasi yang kita butuhkan tanpa harus mengunjungi perpustakaan yang jauh.²⁹

Namun, gadget memiliki banyak fungsi di era modern. Di antaranya adalah browsing dan bermain game, yang saat ini paling populer. Sampai saat ini, perangkat ini masih menjadi trend masyarakat. Alat sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, bahkan menjadi kebutuhan pokok bagi sebagian orang.

²⁸ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Factor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, vol. 1 (Bisakimia, 2014).

²⁹ Agustina, Ismaya, and Pratiwi, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak."

Tidak diragukan lagi bahwa perangkat ini digunakan dalam hampir setiap aspek kehidupan manusia di zaman modern. Jadi tidak mengherankan bahwa orang-orang di era modern sangat tergantung pada perangkat ini.

Gadget merupakan suatu peranti atau instruksi elektronik yang dimaksudkan untuk membantu pekerjaan manusia dan lebih canggih daripada teknologi sebelumnya. Selain itu, gadget dapat didefinisikan sebagai alat elektronik yang terus diperbarui setiap hari. Gadget juga dapat didefinisikan sebagai sebuah objek teknologi (alat atau barang elektronik) dengan fungsi khusus. Gadget bahkan telah masuk ke dunia pendidikan, dan salah satunya telah menarik minat siswa. Hampir semua siswa mengerti dan memiliki perangkat elektronik. Gadget memiliki beberapa manfaat terutama bagi mahasiswa, salah satunya adalah e-mail, yang dapat diakses melalui smartphone dan laptop. Mahasiswa sering menggunakan fitur ini.³⁰

Menggunakan perangkat elektronik dapat membantu siswa menyelesaikan dan menerima tugas kuliah. Selain itu, perangkat elektronik dapat membantu siswa mengumpulkan, mengerjakan, dan mencari bahan referensi kuliah.

d. Dampak Positif dan Negatif pemanfaatan gadget

Abad kedua puluh satu melihat perkembangan yang sangat cepat yang menghasilkan banyak teknologi yang membuat hidup manusia lebih mudah.³¹ Satu di antaranya adalah perangkat, yang penggunaan saat ini tidak dianggap aneh.

³⁰ Subianto Surya Ardyansyah, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika ITN Malang," *Jurnal Valtech* 2, no. 2 (2019): 160–65, <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>.

³¹ Lestari, "IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM SIKLUS PEMBELAJARAN ABAD 21," *Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin*, 2020, 69–73.

Faktanya, setiap orang saat ini dapat memanfaatkan inovasi dengan baik, meskipun tidak semua orang memanfaatkan inovasi dengan baik, tetapi kita dapat menggunakannya dengan hati-hati karena ada banyak produk elektronik yang menjadi target pasar begitu besar dan menarik dengan fitur-fitur yang terbaru dan canggih, sehingga menghasilkan banyak orang tergiur dan menjadi pelanggan setianya.

Adapun dampak positif dari pemanfaatan gadget pada pembelajaran mahasiswa yaitu:

- 1) Akses Data: Perangkat memberdayakan siswa untuk mendapatkan berbagai sumber data dengan cepat dan efektif, termasuk buku digital, buku harian online, dan tahapan pembelajaran.
- 2) Fleksibilitas Belajar: Siswa dapat belajar secara mandiri dan fleksibel berkat perangkat yang memungkinkan mereka mengakses materi kapanpun dan dimanapun mereka membutuhkannya.
- 3) Kolaborasi dan Komunikasi: Gadget memperkaya interaksi pembelajaran dengan memfasilitasi kolaborasi antara mahasiswa dan dosen melalui aplikasi pesan, email, dan platform diskusi online.
- 4) Peningkatan Keterlibatan: Dengan memanfaatkan teknologi interaktif seperti jajak pendapat, kuis online, dan konten multimedia yang menarik, penggunaan gadget yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.³²

³² Kaite J. Carstens Jamie M. Mallon, "Pengaruh Teknologi Terhadap Pembelajaran Siswa" 20, no. 2014 (2021): 105–13.

Adapun dampak negatif dari pemanfaatan gadget pada pembelajaran yaitu:

- 1) Gangguan Konsentrasi: Jika siswa tergoda untuk menggunakan teknologi untuk tujuan non-akademik, penggunaan teknologi secara berlebihan dapat mengganggu kemampuannya berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.
- 2) Ketergantungan: Siswa mungkin kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan penting seperti analisis mendalam dan kemampuan memecahkan masalah jika mereka bergantung pada alat pembelajaran.
- 3) Pengurangan Sosial: Penggunaan alat-alat elektronik secara berlebihan dapat mengurangi kolaborasi persahabatan langsung di antara siswa, sehingga mengurangi kemampuan mereka untuk menyampaikan pesan secara langsung.
- 4) Masalah pada tubuh dan pikiran seperti masalah postur tubuh dan kecanduan internet dapat dirugikan oleh penggunaan perangkat elektronik dalam waktu lama.

D. Faktor-faktor pendukung dan penghambat Pemanfaatan Gadget di Dalam Pembelajaran Mahasiswa

1. Faktor pendukung

Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran mahasiswa memiliki kedua komponen pendukung dan penghambat yang harus diperhatikan. Berikut adalah beberapa komponen pendukung dan penghambat pemanfaatan gadget dalam pembelajaran mahasiswa:

- 1) Meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar: Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran dapat membuat Belajar menjadi lebih menarik dan tidak

monoton. Hal ini dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar dengan lebih aktif dan termotivasi.

- 2) Memudahkan akses informasi: Gadget memungkinkan mahasiswa untuk mengakses berbagai sumber informasi dengan cepat dan mudah. Dengan adanya gadget, mahasiswa dapat mencari referensi, membaca e-book, dan mengakses materi pembelajaran secara online.
- 3) Meningkatkan keterlibatan mahasiswa: Gadget dapat digunakan sebagai alat interaktif dalam pembelajaran. Mahasiswa dapat berpartisipasi dalam diskusi online, tugas kolaboratif, dan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya yang melibatkan penggunaan gadget.

2. Faktor Penghambat:

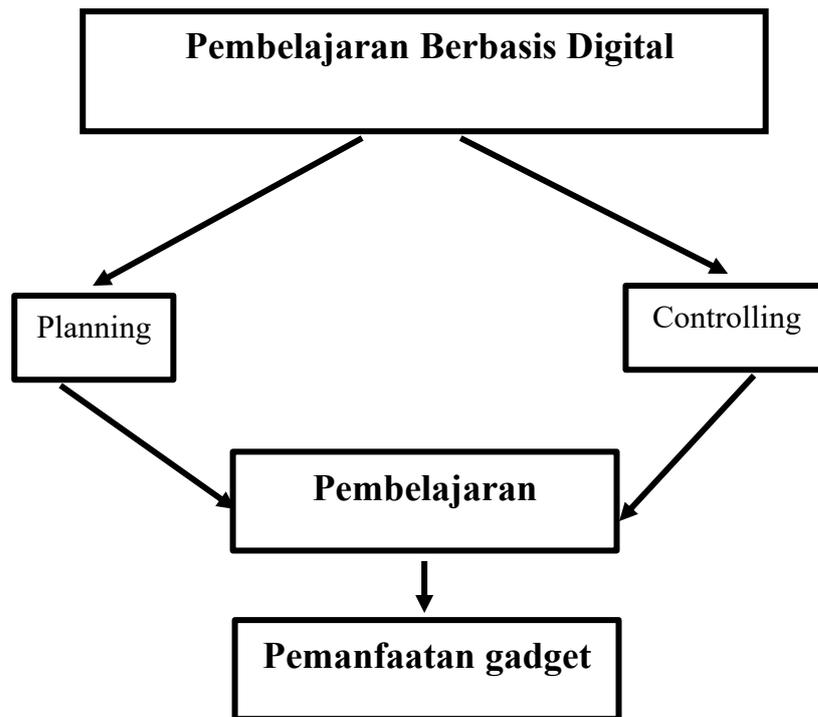
- 1) Gangguan konsentrasi: Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran juga dapat mengganggu konsentrasi mahasiswa. Gangguan dari notifikasi, media sosial, atau aplikasi lainnya dapat membuat mahasiswa teralihkan dari fokus belajar.
- 2) Keterbatasan akses dan infrastruktur: Tidak semua mahasiswa mempunyai akses yang sama dengan gadget dan koneksi internet yang stabil. Keterbatasan ini dapat menghambat pemanfaatan gadget dalam pembelajaran.
- 3) Ketergantungan yang berlebihan: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan dan mengganggu keseimbangan antara waktu belajar dan waktu lainnya. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.

Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran mahasiswa memiliki Faktor pendukung dan penghambat yang perlu diperhatikan termasuk peningkatan keaktifan dan motivasi belajar, memudahkan akses informasi, dan meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Sementara itu, faktor penghambat meliputi gangguan konsentrasi, keterbatasan akses dan infrastruktur, serta ketergantungan yang berlebihan.

C. Kerangka Pikir

Abad kedua puluh satu mengalami perkembangan yang sangat cepat, yang menghasilkan banyak teknologi yang dapat memudahkan hidup manusia. Salah satunya adalah perangkat, yang penggunaan saat ini tidak dianggap aneh. Faktanya, saat ini setiap orang memiliki kemampuan untuk memanfaatkan inovasi dengan baik, namun beberapa orang mungkin tidak memanfaatkannya dengan baik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa banyak produk elektronik yang menjadi sasaran pasarnya sangat besar dan menarik dengan fitur-fitur terbaru dan canggih. Hal ini membuat banyak orang tergiur dan menjadi pelanggan aktifnya.

Mengacu pada penjelasan tersebut, maka berikut ini adalah rangka kerja penelitian ini:



Gambar 2.1 kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif untuk mendapatkan informasi atau penjelasan tentang suatu peristiwa yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini akan digambarkan analisis pembelajaran berbasis digital pada pemanfaatan gadget oleh dosen program studi MPI IAIN Palopo.

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan dalam lingkungan khusus dalam kehidupan nyata (alamiah). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan mendapatkan pemahaman tentang fenomena: apa yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana fenomena tersebut terjadi penelitian kualitatif yang didasarkan pada gagasan penelitian lanjutan yang mencakup penelitian menyeluruh dan berpusat pada kasus, atau sejumlah kasus.¹

Untuk memperjelas temuan, penelitian ini dilakukan dalam tiga fase:

1. Tahapan perencanaan mencakup penyusunan proposal dan pembuatan instrumen,
2. Tahapan pengumpulan data, yang mencakup melakukan wawancara dan mengelola izin penelitian,
3. Dan tahapan pengelolaan data, yang mencakup klasifikasi data dan menyusun laporan tentang temuan penelitian.

¹ Miza Nina Adlini et al., "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 974–80, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada analisis pembelajaran berbasis digital pada pemanfaatan gadget oleh dosen program studi MPI IAIN Palopo. Maka dari fokus ini dibagi menjadi dua fokus yaitu:

1. Pembelajaran berbasis digital
2. Pemanfaatan gadget oleh dosen

C. Definisi Istilah

Peneliti merumuskan definisi istilah penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran berbasis digital adalah pendekatan pendidikan yang menggunakan teknologi digital dan media elektronik sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Metode ini mencakup penggunaan perangkat lunak, internet, dan perangkat digital lainnya guna memperluas akses informasi, mendorong kolaborasi, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pendekatan ini menuntut pendidik untuk adaptif terhadap perkembangan teknologi sambil tetap menjaga nilai-nilai budaya dalam proses pembelajaran.
2. Pemanfaatan gadget adalah proses penggunaan perangkat elektronik berukuran kecil dan multifungsi seperti smartphone, tablet, dan laptop untuk mendukung dan mempermudah berbagai aktivitas, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, pemanfaatan gadget mencakup penggunaan teknologi tersebut sebagai media untuk mengakses informasi, berkomunikasi, mengerjakan tugas, serta menunjang proses belajar secara mandiri dan fleksibel.

D. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber data, yaitu data tertulis dan data lapangan. Data tertulis yang dimaksud berupa data-data literature atau hasil kajian pustaka (*library research*) berupa jurnal penelitian, referensi buku ilmiah, majalah, surat kabar, referensi internet dan data tertulis lainnya yang relevan dengan orientasi penelitian. Adapun data lapangan bersumber dari penelitian lapangan (*field research*) berupa hasil wawancara, observasi, dan studi dokumen.

1. Sumber Data Primer

Data primer manajemen pembelajaran berbasis digital : studi program pemanfaatan gadget oleh dosen pada program studi MPI IAIN Palopo. Adapun sumber data diperoleh secara langsung dari para dosen dan juga mahasiswa saat mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi di program studi tersebut.

2. Sumber Data Skunder

Data skunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui media perantara seperti hasil bacaan artikel, buku, internet dan lain-lain. Adapun data skunder dari penelitian ini adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara, oleh beberapa informan yaitu dosen dan beberapa mahasiswa yang dijadikan sebagai data pendukung untuk dapat menerangkan pemanfaatan gadget oleh dosen program studi MPI IAIN Palopo.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengumpul data dan sebagai instrument aktif dalam upaya pengumpulan data dilapangan seperti dengan

menggunakan, perekam suara, kamera dan buku catatan untuk melakukan dokumentasi, wawancara dan observasi.

Peneliti sebagai pengumpulan data penelitian, maka peneliti melakukan “validasi instrument penelitian” terkait kesiapan sebelum terjun kelapangan melakukan penelitian. Validasi terhadap peneliti sebagai instrument penelitian meliputi validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif dan penguasaan mengenai objek yang diteliti, yaitu pembelajaran berbasis digital dalam pemanfaatan gadget oleh dosen program studi MPI IAIN Palopo.

F. Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang diambil untuk mendapatkan data dikenal sebagai teknik pengumpulan data. Proses ini dilakukan seperti berikut ini:

1. Observasi

Metode pengumpulan data di mana pengamatan langsung menggunakan aktivitas objek yang diteliti dikenal sebagai observasi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo.

2. Wawancara

salah satu metode untuk memperoleh informasi adalah wawancara, yang melibatkan tanya jawab baik secara langsung atau tidak langsung. Penelitian ini akan melibatkan kurang lebih lima dosen dan sepuluh siswa.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dengan dukungan dokumen resmi dan dapat dipercaya. Untuk mendukung penelitian ini, Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan

perangkat oleh dosen di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo. Profil program studi dan dokumen lainnya juga digunakan.

G. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif. Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi triangulasi. Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi sumber dimana penelitian melakukan wawancara terhadap beberapa narasumber yang memiliki perspektif berbeda namun relevan dengan topik penelitian. Dengan membandingkan jawaban dari berbagai narasumber, peneliti dapat melihat konsistensi informasi yang diberikan. Jika terdapat perbedaan pendapat, maka peneliti melakukan analisis lebih lanjut untuk menemukan pola atau kesimpulan yang lebih objektif. Penggunaan triangulasi sumber ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh lebih akurat, tidak bias, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif, yang mengacu pada teori Miles dan Huberman yang menyatakan bahwa analisis data dilakukan secara interaktif dan dilakukan dalam tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Selanjutnya, proses mencari dan menyusun data secara sistematis

dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan ²dokumentasi. Ini memungkinkan peneliti untuk membedakan mana yang penting.

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti mencari pola dan tema, kemudian memilih dan memfokuskan pada yang penting. Peneliti dapat menyajikan data penelitian kualitatif dalam bentuk uraian, bagan, dan korelasi antar kategori, dan format lainnya. Dengan cara ini, informasi yang telah direduksi akan membuat gambaran yang jelas, yang akan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data tambahan.

2. Penyajian Data

Setelah reduksi data, penyajian data adalah suatu tindakan pengumpulan informasi yang disusun untuk memungkinkan penemuan dan pengambilan arahan. Data kualitatif dapat disajikan dalam teks, catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, atau bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang berkesinambungan dan mudah diakses. Untuk membuatnya mudah untuk melihat apa yang telah terjadi, memastikan bahwa analisis telah dilakukan dengan benar, atau bahkan untuk melakukan analisis kembali.

3. Penarikan Kesimpulan

Setelah tahap awal pengumpulan data, verifikasi atau kesimpulan data awal masih terbatas dan akan berubah setelah bukti ditemukan yang kuat yang membantu. Namun, jika hasil di temukan pada titik awal dan didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti mengumpulkan data di lapangan, maka hasil

² Miles Matthew B., A. Michael Huberman, Johnny Saldana, *Qualitatif Data*, 185.

yang akan dibuat kemudian akan kredibel dan berdasarkan fakta yang tersedia saat ini.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Program Studi MPI IAIN Palopo

Program studi manajemen pendidikan islam (MPI) adalah salah satu program studi di Insitut agama islam negri (IAIN) palopo yang terletak pada kota palopo arah timur yang di apit oleh gunung dan laut tepatnya pada jln. Agatis, Balandai, Kec.Bara, kota palopo, Sulawesi selatan wilayah arah timur. Program studi manajemen pendidikan islam (MPI) awalnya merupakan konsentrasi dari program studi pendidikan islam pada tahun 2012, kemudian program studi ini berdiri berdasarkan surat keputusan direktur jendral kelembagaan agama islam Nomor Dj.I/1142/2015, tanggal 25 februari 2015. Mendapatkan status akreditasi C sesuai NO.SK 542 pada tanggal 28 januari 2015 – 28 januari 2019, kemudian beralih ke akreditasi B (Baik) sesuai NO.SK 8514/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2020 dengan skor 339 pada tanggal 22 Desember 2020-22 Desember 2025.

Program studi manajemen pendidikan islam (MPI) menawarkan pengalaman belajar yang holistic dengan menyediakan *student support center (SCC)* sebagai wadah pengembangan dan pembimbingan mahasiswa, fasilitas ini memberikan dukungan kepada mahasiswa secara menyeluruh, tidak hanya terbatas pada aspek akademis.

2. Visi dan Misi Program Studi MPI IAIN Palopo

1.) Visi

Unggul dalam pengembangan tenaga kependidikan islam profesional berciri kearifan lokal tahun 2020.

2.) Misi

- a. Menyelenggarakan program pendidikan yang di desain untuk menghasilkan lulusanyang unggul dan mampu mengembangkan professionalitas dalam bidang manajemen pendidikan islam berciri kearifan lokal.
- b. Menyelenggarakan kegiatan penelitian dalam rangka memperkuat epistemologi dan struktur keilmuan (*Body Of Knowledge*) manajemen pendidikan islam.
- c. Menyelenggarakan kegiatan pengabdian masyarakat yang melibatkan dosen, mahasiswa, dan pihak lain dengan prinsip partisipasif dan pemberdayaan.
- d. Meningkatkan Kerjasama dengan berbagai pihak untuk melaksanakan tridarma perguruan tinggi, terutama dalam bidang kependidika.

3. Keadaan Sarana Dan Prasarana Program Studi MPI IAIN Palopo

Sarana dan prasana merupakan penunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan pengembangan mahasiswa di bidang akademik, praktis, serta pengembangan soft skills. Pengelolaan sarana dan prasarana yang baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aman, dan nyaman sehingga berdampak positif pada hasil belajar mahasiswa. serta menjadikan proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya, tanpa fasilitas yang tersedia tujuan pendidikan yang diharapkan tidak akan tercapai. Program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN palopo memiliki sarana prasarana untuk menunjang

pelaksanaan pendidikan tetapi terdapat beberapa sarana prasaran yang ada di program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo yang masih terbatas, dalam hal ini tentunya dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai dapat membantu dalam kelancaran proses belajar mengajar serta menjadi satu faktor mendukung dalam proses belajar mengajar. Program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo sendiri pada hal keadaan sarana dan prasaran masih sangat kurang, dan masih perlu adanya penambahan pada hal tersebut

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana Program Studi MPI IAIN Palopo

NO.	Ruangan dan Alat	Jumlah
1.	Gedung Kelas	5
2.	Ruangan dosen	1
3.	Ruangan staf	1
4.	Lab MPI	1
5.	Toilet	2
6.	Proyektor (LCD)	2
	Jumlah	12

B. Hasil Penelitian

1. Nama Informan

Table 4.2 nama informan penelitian

No	Nama Informan	
	Dosen	Mahasiswa
1 .	Tasdin Tahrim, S.Pd., M.Pd.	1.) Tendri

2.	Sarmila, S.Pd., M.Pd.	2.) Muhammad Haikal
3.	Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I.	
4.	Ali Naharuddin Tanal, S.Pd.I., M.Pd.	
5.	Nursaeni, S.Pd., M.Pd.	

Berdasarkan tabel 4.2 diatas merupakan informan yang telah memberikan informasi kepada peneliti.

2. Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital di program studi MPI IAIN Palopo

Setelah penelitian melakukan penelitian terkait pembelajaran berbasis digital di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo yang di mana pembelajaran berbasis digital sudah lama diterapkan, di mana semua pengantar stakeholder yang ada pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN palopo dilakukan melalui pembelajaran berbasis digital yang dijadikan penopang pembelajaran. Pembelajaran berbasis digital juga sangat memudahkan para dosen dan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran seperti mencari referensi pembelajaran dan menyampaikan materi, dengan berkembangnya zaman di mana era globalisasi yang berkembang sangat pesat mengharuskan kita untuk menggunakan digital.

Pembelajaran berbasis digital di Program Studi Manajemen Pendidikan Isla (MPI) IAIN Palopo itu sendiri merupakan implementasi dari kemajuan teknologi dan komunikasi yang merespon pendidikan modern, di mana dengan adanya pembelajaran berbasis digital sangat membantu berjalannya proses belajar mengajar, selain memudahkan proses belajar mengajar pendidikan berbasis digital

pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo juga dapat meminimalisir penggunaan kertas terutama pada mahasiswa yang tidak lagi dengan susah payah untuk melakukan printout pada suatu materi tetapi sudah dapat diakses langsung melalui platform tertentu seperti aplikasi sevima yang sekarang ini menjadi aplikasi yang wajib digunakan bukan hanya di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) itu sendiri, tetapi di seluruh program studi yang ada di IAIN Palopo.

“Bapak Tasdin Tahrim S.Pd.,M.Pd selaku ketua prodi program studi MPI IAIN Palopo menyatakan bahwa pembelajaran berbasis digital di program studi MPI IAIN Palopo itu sudah lama diterapkan oleh semua dosen yang mengajar disini sudah menerapkan pembelajaran berbasis digital, ditambah sejak tahun 2019 itukan covid jadi semua mau tidak mau mengantarkan semua stakeholder yang ada di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam tidak hanya disini tetapi IAIN Palopo untuk senantiasa melakukan pembelajaran berbasis digital melalui pembelajaran online dan lain sebagainya. Jadi kalau ditanya apakah prodi manajemen pendidikan islam sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran digital? “ya” jawaban nya “iya”, sampai sekarang dosen masih menggunakan digital sebagai penopang kegiatan pembelajarannya. Saya secara pribadi memandang dan melihat pembelajaran berbasis digital yang dilakukan dosen dan mahasiswa di kelas ataupun di luar kelas itu sangat membantu dosen dalam kegiatan pembelajaran termasuk mahasiswa dalam pembelajaran, memudahkan mereka dalam kegiatan pembelajaran baik itu mencari referensi ataupun memudahkan dosen dalam memberikan pemahaman terkait mengenai materi yang diajarkan pada saat itu dengan memanfaatkan kecanggihan digital yang ada seperti itu, jadi kalau saya setuju saja sah-sah saja dan memang mau tidak mau jaman sudah menuntut bahwa kita harus ikut arus globalisasi yang saat ini sudah masuk pada era digital jadi mau tidak mau semua kegiatan pembelajaran sudah harus berbasis digital. Didalam pembelajaran dosen biasanya menggunakan LCD di dalam pembelajaran, dosen memberikan mahasiswa untuk membuka gadget atau hp, misalnya mencari outline atau mencari referensi materi jurnal artikel dan lain-lain sebagainya kemudian lanjut untuk di bahas outline ataupun artikel apapun itu. Jadi memudahkan dosen tidak lagi harus menceramah terlalu Panjang tidak harus menjelaskan terlalu Panjang tetapi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memanfaatkan gadget yang mereka pegang masing-masing jadi salahsatu manfaat bahwa gadget yang digunakan mahasiswa mereka paham mereka juga tau bahwa tidak hanya digunakan untuk bermain sosial media tetapi gadget yang mereka gunakan itu adalah

sesuatu yang bermanfaat dan bisa di gunakan dalam pembelajaran contoh lain adalah dosen bisa sejak 2019 kemarin covid mereka dosen sudah menggunakan melalui pembelajaran online via zoom dan lain-lain sebagainya atau google meet, begitu juga dosen terkadang menggunakan aplikasi zoom meeting atau google meet untuk melakukan kegiatan bimbingan kepada mahasiswa seperti itu”.¹

Kemudian penuturan dari Ibu Sarmila S.Pd.,M.Pd selaku dosen.

“ Ibu sarmila mengatakan bahwa saya rasa cukup ini ya membantu sekali apalagi kita ini sebagai seorang dosen atau pendidik itu dalam kegiatan belajar mengajar itu sangat membantu karena dalam hal ini kita kurang memakai pemakaian kertas, kemudian untuk mahasiswa sendiri itu saya rasa cukup efektif karena mereka tidak usah lagi memprint ya print-print makalah jadi cukup kirim file pada saat presentasi kalau semisal dia metode diskusi ya kirim file melalui aplikasi sevima jadi supaya mereka semua merata mendapatkan materinya kita kirim melalui sevima. Penyampaian materi ya melalui LCD / proyektor, kita buat power point kemudian kita paparkan melalui LCD, sering digunakan tetapi karena minimnya LCD di prodi MPI itu kurang efektif pemakaian LCD sehingga untuk semua dosen ini tidak cukup kebagian untuk ini memakai LCD sendiri”.²

Adapun pernyataan wawancara bersama bapak Ali Naharudin Tanal yang menyatakan:

“ Begini penggunaan teknologi dalam perkuliahan di program studi kita itu sudah terdigitalisasi utamanya pada administrasi, presensi kan presensi bagian dari administrasi di dalam pembelajaran sekarang kan kita sudah berbasis siacad clab dan sevima, sevima sudah menyediakan layanan mulai dari layanan presensi, layanan memasukan jurnal, rps dan teman-temannya sampai ke soal-soal, sampai ke bahan ajar, bisa juga dipakai untuk pembelajaran jarak jauh banyak fitur yang di masukan kedalam siacad clab, siacad club itu kan aplikasi atau istilahnya system informasi yang juga mengelola system pembelajaran perkuliahan yang bisa di dimanfaatkan oleh dosen sama mahasiswa , namun sejauh ini yang saya pandang berdasarkan pertanyaan terutama pengalaman saya dalam mengajar itu eee saya menggunakan siacad clab paling untuk absensi pengisian jurnal saman anti memasukan hasil penilaian UAS nilai akhir Adapun kayak eee apasih yang di pakai untuk video call, pembelajaran jarak jauh itu masih jarang atau tidak pernah pi saya pakai jarak jauh, apa karna perkuliahan kan belum

¹ Hasil wawancara dengan Tasdin Tahrim, S.Pd., M.Pd. ketua program studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 22 oktober 2024.

² Hasil wawancara dengan Sarmila, S.Pd., M.Pd. Dosen program studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo Pada Tanggal 17 oktober 2024.

menuntut untuk itu kita perkuliahan nya masih bersifat luri (luar jaringan) masih ketemu langsung jadi belumpi di pake fitur itu, namun kalua fitur mengirim materi, fitur untuk eee apasih untuk mendokumentasikan materi apa yang diajarkan disetiap pertemuan itu sudah dilakukan via aplikasi, aplikasi tentu yang digunakan tentu gawai itu sejauh itu. Namun disisi lain selain menggunakan siakad clab kaya pengiriman materi komunikasi atau konsultasi sama mahasiswa tetap kita menggunakan aplikasi yang lebih mudah di akses (wa, telpon dan sebagainya) selebihnya untuk perkuliahan penggunaan media seperti LCD dan teman-temannya itu tergantung materi karena ada materi yang memang harus di visualilasikan lewat LCD karena istilahnya yang sifatnya ilustrasi itu susah di gambarkan di papan tulis kita tampilkan lewat LCD tapi kalua misalkan materi yang selayaknya perlu disampaikan secara verbal atau lewat papantulis tidak di utamakan menggunakan LCD karena akan lebih bermakna alurnya dan lebih akan mudah dipahami oleh mahasiswa ketika kita paparkan secara verbal lewat papan tulis ketimbang LCD karena LCD akan menstimulasi kita sebagai pengajar hanya sekedar membaca dan terpaku terhadap apa yang sudah ada di slide-slide atau power point seperti itu jadi penggunaanya tergantung kebutuhan dan satu lagi terbatas sementara dosen banyak, dan mahasiswa banyak jadi tidak bisa mendukung”.³

Adapun hasil wawancara bersama Ibu Nursaeni yang menyatakan:

“Apakah pendidikan berbasis digital sudah di terapkan di prodi MPI IAIN Palopo, iya pendidikan berbasis digital sudah diterapkan di prodi mpi iain palop, dimana pembelajaran berbasis digital itu sendiri sangat membantu dengan adanya media sarana yang bisa kita manfaatkan ubtuk membantu proses pembelajaran, misalnya ada tugas-tugas mahasiswa bisa mengirim secara online kemudian memafaatkan misalnya, fasilitas digiital ya misalnya untuk menampung tugas mahasiswa, mahasiswa tidak perlu lagi memprint tugas-tugas, sisa mengirim melalui google drive, jadi sangat membantu mahasiswa maupun dosen, atau kita ingin memberikan materi sebagai pengayaan, kita sisa mengirim file nya kemahasiswa. Jadi pembelajaran berbasis digital ini sangat membantu dan sangat penting.”⁴

Apakah pendidikan berbasis digital sudah di terapkan di prodi MPI IAIN Palopo, iya pendidikan berbasis digital sudah diterapkan di prodi mpi iain palopo

³ Hasil wawancara dengan Ali Naharuddin Tanal, S.P.d.I., M.Pd. Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan Islam pada tanggal 24 oktober 2024.

⁴ Hasil wawancara dengan Nursaeni, S.Pd., M.Pd. Dosen Program Studi Manajemen Pedndidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 03 januari 2025.

Adapun hasil wawancara bersama tendri salah satu mahasiswa program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo :

“ Tendri mengatakan bahwa, menurut pendapat saya masih ada sebagian dosen tidak atau belum melakukan digital, seperti kemarin di semester 2 ada aplikasi computer di situ seerti biasa-biasa saja, karena saya sebagai mahasiswa masih susah memahami. Menurut saya pembelajaran digital ini kegiatan yang menggunakan leptop, handphone, lcd. Penggunaan gadget ini sangat sering digunakan dimana kadang menggunakan leptop, kadang handphone, penggunaana LCD juga terahir digunakan di semester dua, jarang dipakai karena di prodi juga terbatas. Plafrom yang sering digunakan di dalam gadget itu seperti etdlink (sevima), dimana dosen kirim materi di situ tentang pembahasan yang ingin di bahas atau materi-materi perkuliahan dan pengabsenan lewat plafrom tersebut. Disini juga masih biasa melakukan pembelajaran online kalua dosen tiba-tiba ada kegiatan mendadak di luar itu kita menggunakan plafrom zoom untuk perkuliahan, pengaksesan mokrosoft office itu sangat sering dalam pembuatan makalah dan tugas lainnya. Gadget sendiri ini bisa mempermudah dan bisa menghambat juga, tetapi mempermudahnya itu misalnya ada yang kita tahu dia mempermudah kita untuk mencari di google atau chat gpt, google scholar dimana digunakan untuk mencari (e-book,jurnal,dan artikel), tetapi kalau penghambatan itu kita tidak bisa focus karena terlihat dengan plafrom yang lain di gadget.”⁵

Kemudian berdasarkan wawancara bersama Muhammad Haikal yang emrupakan salah satu mahasiswa di program studi mpi iain palopo yang menyatakan :

“Haikal mengatakan bahwa pembelajaran berbasis digital sangat cocok diterapkan di program studi MPI IAIN Palopo karena cara ini membuat proses pembelajaran jadi lebih mudah karena mahasiswa dan dosen bisa mengakses materinya kapan saja dan dimana saja selain itu pembelajaran juga akan sangat menarik karena banyak media digital yang bisa di gunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis digital sangat penting karena membantu mempercepat proses pembelajaran membuat pelajaran memnjadi fleksibel dan memberikan banyak sumber belajar dan teknologi juga itu membantu mahasiswa mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang sekarang itu serba digital.”⁶

⁵ Hasil wawancara dengan Tendri Mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 11 oktober 2024.

⁶ Hasil wawancara dengan Muhammad Haikal Mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 28 desember 2024

Dari hasil wawancara di atas dapat menunjukkan bahwa Program Studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo telah berusaha untuk menerapkan pembelajaran berbasis digital. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran jarak jauh dan infrastruktur, terdapat komitmen dari dosen untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Ini mencerminkan kesadaran bahwa pembelajaran berbasis digital adalah langkah yang diperlukan dalam era pendidikan modern.

3. Pemanfaatan Gadget Oleh Dosen Program Studi MPI IAIN Palopo

Berkenan dengan pembelajaran berbasis digital pada Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo dimana di era digital seperti sekarang perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat menuntut kita untuk terus beradaptasi. Dunia pendidikan tinggi, termasuk Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo, juga perlu mengikuti perkembangan ini. Gadget, seperti smarphone, leptop dan tablet telah menjadi kebutuhan kita dalam berbagai aktivitas. Di lingkungan akademik, khususnya Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo, gadget memiliki peran yang signifikan. Bagaimana dosen-dosen memanfaatkan gadget dalam kegiatan mengajar, penelitian, dan pengembangan diri. Dosen memanfaatkan teknologi untuk memudahkan penyampaian materi, mahasiswa diperkenankan untuk menggunakan gadget mereka dalam mencari referensi dan informasi terkait dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, tetapi juga sebagai peserta aktif yang mencari informasi dan berkontribusi dalam diskusi kelas.

Pemanfaatan gadget oleh dosen di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital telah menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar. Dosen dan mahasiswa saling beradaptasi untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang mengarah pada efisiensi, interaktivitas, dan pengurangan dampak lingkungan. Dengan adanya kemajuan teknologi, penting bagi semua pemangku kepentingan untuk terus berinovasi dan meningkatkan infrastruktur serta keterampilan digital agar pembelajaran berbasis digital dapat lebih efektif dan berkelanjutan di masa depan.

Selain itu pemanfaatan gadget di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo dapat mempermudah dosen di dalam proses belajar mengajar, ini juga dapat membantu mengurangi penggunaan kertas. Proses pembelajaran menjadi lebih efisien karena mahasiswa tidak perlu mencetak makalah, melainkan cukup mengirim file melalui aplikasi seperti Sevima atau perangkat lainnya. Pendekatan ini tidak hanya mendukung upaya untuk menjaga lingkungan dengan mengurangi sampah kertas, tetapi juga mempermudah distribusi materi kepada seluruh mahasiswa secara merata. Penyampaian materi dilakukan melalui presentasi PowerPoint yang ditampilkan menggunakan LCD. Meskipun terdapat keterbatasan dalam ketersediaan perangkat proyeksi, penggunaan gadget memungkinkan dosen untuk tetap menyampaikan informasi secara efektif. Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi yang dibagikan secara daring dan berpartisipasi dalam diskusi, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif. Dengan pemanfaatan gadget oleh dosen mereka didorong untuk menggunakan

gadget secara produktif, yang mendidik mereka bahwa perangkat ini bukan hanya untuk bermain media sosial, tetapi juga sebagai sarana untuk mencari pengetahuan dan memahami materi pembelajaran. Dengan mengintegrasikan penggunaan gadget, dosen dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk ceramah panjang, memberikan lebih banyak kesempatan bagi mahasiswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi.

Berikut adalah hasil wawancara bersama bapak Tasdin Tahrim S.Pd.,M.Pd yang menuturkan bahwa :

“ ya semua digunakan jadi mahasiswa yang menggunakan leptop di perbolehkan untuk bawa menggunakan itu termasuk dosen, dosen menggunakan aplikasi apakah lewat hp atau tabletnya atau leptopnya, jadi mereka menggunakan perangkat-perangkat yang ada, yang mereka miliki apakah itu leptop atau handphone semua di dimanfaatkan, sekarang masih menggunakan, ada yang Namanya aplikasi sevima di aplikasi sevima itu semua kegiatan pemantauan, pendaftaranmahasiswa mau ujian, pengisian krs, kemudian bimbingan, konsultasi PA, bahkan ujian pun sudah menggunakan aplikasi sevima. Jadi kegiatan pembelajaran edtlinc, mahasiswa diskusi dan lain sebagainya bisa melalui plafrom itu, jadi maupun dimana itu dosen bisa menggunakan dan bisa berdiskusi dengan mahasiswa, kalua google meet terkadang kita dosen masih menggunakan itu misalkan mereka ada pembimbingan PA dalam satu kelompok semua menggunakan zoom, afda pencerahan atau apa pendampingan dari dosen PA nya boleh menggunakan zoom meeting kalau mereka tidak sempat ketemu di dalam kelas”.⁷

Adapun hasil wawancara bersama ibu sarmila S.Pd.,M.Pd selaku dosen tentang (gadget yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran seperti smartphome, tablet, laptop dan aplikasi plapfrom yang sering di gunakan seperti google classroom, zoom, microsift team) yang menyatakan:

“ iya sering malah menjadi kebutuhan primer bagi kita ini seorang dosen tidak bisa terlepas dari handphone dan leptop.” Aplikasi yang di gunakan “

⁷Hasil wawancara dengan Tasdin Tahrim, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 22 oktober 2024.

untuk sekarang karna kita sudah terlepas dari pandemi itu yang pastinya sering kita pakai itu Microsoft yaitu seperti power point, excel, dan word. Kemudian aplikasi sevi yang digunakan di setiap pertemuan sering sekali, jadi semua proses kegiatan belajar mengajar sudah terangkum di dalam aplikasi sevima, jadi mulai dari absensi, kemudian materi kayak materi di aplod d dalam aplikasi sevima itu, pokoknya semua kegiatan belajar mengajar itu sudah terangkum di dalam aplikasi ini sehingga memudahkan dosen dan mahasiswa oleh karena itu penggunaan kertas di dalam kegiatan belajar mengajar itu berkurang bisa di katakana tidak ada.”⁸

Kemudian hasil wawancara bersama bapak ali naharudin tanal S.Pd.,M.Pd yang mengatakan bahwa :

“ Tergantung matakuliah dan materinya apa kalua memang harus di akses melalui hp atau computer, nah saya kebanyakan mengirim materikan melalui aplikasi grup wa otomatis mahasiswa Ketika membaca ya harus buka wa, disislain meskipun di lengkapi dengan buku-buku yang masih teks book masih tercetak tapi kebanyakan referensi harus di akses karna sifatnya digital e-book, otomatis mahasiswa Ketika di beri tugas untuk resensi buku, kaya merivew artikel, lewat hp mau tidak mau harus bertemu dengan hp, kemudian ini saya sekarang semester ini mengampuh mata kuliah metodologi, bikin proposal mahasiswa juga dituntut untuk menyiapkan laptop tapi kayaknya masih 1-2 orang yang membawa masih kurang dari 50% dari satu kelas yyang bisa menyiapkan laptop.”⁹

Hasil wawancara bersama bapak taqwa S.Pd.,M.Pd :

“ Yang biasa saya gunakan itu seperti tablet, smartphone, laptop dan LCD, ini tergantung materi jika materi harus menggunakan LCD batu di pake tetapi kalua di dalam diskusi itu tidak pakai, kalua menjelaskan kontrak kuliah harus pakai itu. Google classroom dan zoom biasa di gunakan juga, ini mempermudah sekali dalam penyampaian materi di mana kita dapat membuka smarphone semisal ad kata yng masih ragu untuk kita sampaikan kita dapat membuka kamus KBBI jika kata tidak sesuai, sebenarnya handphone ini mempermudah sekali dalam proses pembelajaran banyak hal-hal yang istilah-istilah juga di dalam Bahasa inggris dapat kita buka di kamus pokonya mempermudah.”¹⁰

Hasil wawancara bersama ibu Nursaeni S.Pd.,M.Pd menyatakan :

⁸ Hasil wawancara dengan Sarmila, S.Pd., M.Pd. Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 17 oktober 2024

⁹ Hasil wawancara dengan Ali Naharuddin Tanal, S.Pd.I., M.Pd. Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 24 oktober 2024.

¹⁰ Hasil wawancara dengan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 22 oktober 2024.

“saya memanfaatkan gadget sesering mungkin disetiap perkuliahan, misalnya ada masalah yang ingin saya sampaikan ke mahasiswa saya langsung kirim melalui grup wa (whatsaap), dalam penggunaan gadget saya lebih sering menggunakan HP dan laptop, dimana untuk komunikasi saya menggunakan hp tetapi kalau untuk materi tentu saya menggunakan laptop yang harus selalu ada. Saya juga sering menggunakan platform yang ada pada gadget seperti googlemeet dan sevima, dimana sevima ini digunakan sebagai absensi dan juga penjadwalan kegiatan dan sebagainya lewat sevima, dimana sevima juga dapat digunakan untuk bimbingan mahasiswa bersama PA, bimbingan skripsi dan lainnya. Saya sering menggunakan sevima tetapi lebih praktis menggunakan wa. Tetapi menurut saya juga pembelajaran melalui sevima itu sangatlah sangat bagus ya karna disitu sudah langsung bisa absensi dimana mahasiswa baru masuk bisa langsung absend melalui sevima jadi sekarang kita tidak absend manual lagi dan itu langsung tersave otomatis skor kehadiran mahasiswa itu langsung tidak perlu kita menghitung lagi. Sevima juga digunakan untuk mengshare materi.”¹¹

Adapun hasil wawancara bersama Tendri dan Muhammad Haikal yang merupakan mahasiswa program studi MPI IAIN Palopo yang mengatakan :

“ jadi saya menggunakan gadget di dalam kelas untuk mengakses materi, tugas dan berkomunikasi bersama dosen dan teman mahasiswa lainnya melalui aplikasi wa (whatsaap) dan lainnya, selain itu saya juga memanfaatkan laptop untuk mengakses materi dan mengerjakan tugas. Kemudian di dalam gadget terdapat platform atau aplikasi yang sering saya gunakan dalam pembelajaran itu ada etdlink, zoom, canva dan microsoft office. Gadget juga sangat membantu proses pembelajaran karena mempermudah kita dalam mengakses materi dan komunikasi, namun gadget juga bisa menjadi gangguan mahasiswa ketika mahasiswa itu menggunakan untuk hal lain seperti bermain game, menggunakan media sosial saat pembelajaran sedang berlangsung ”¹²

b.) efektivitas pemanfaatan gadget di program studi MPI IAIN Palopo

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti terkait efektivitas pemanfaatan gadget di program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo dengan sejauh mana perangkat teknologi digunakan untuk proses pengajaran,

¹¹ Hasil wawancara dengan Nursaeni, S.Pd., M.Pd. Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 03 januari 2025.

¹² Hasil wawancara dengan Tendri dan Muhammad Haikal Mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 11 oktober 2024 / 2h8 desember 2024.

penelitian, dan administrasi. Secara keseluruhan, penggunaan gadget oleh dosen di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) di IAIN Palopo sangat bisa efektif dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan penelitian yang didukung oleh pelatihan, infrastruktur yang memadai, dan manajemen penggunaan yang bijak.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa dosen di program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo:

“ bapak tasdin tahrir menuturkan bahwa, iya saya rasa selama saya termasuk dosen, jadi saya bukan cuman hanya ketua prodi juga sebagai dosen yang mengajar di kelas dan saya perhatikan pemantauan di beberapa dosen iya sangat bermanfaat kenapa karena membantu efektifitas pembelajaran yang mungkin, layanan yang dulu dilakukan secara tradisional atau harus ketemu dengan mahasiswa sekarang sudah luar biasa biar kita sementara di rumah, sementara diruangan saja kita melakukan komunikasi dengan mahasiswa, jadi kecanggihan platform pembelajaran era digital ini sangat membantu di dalam pembelajaran atau komunikasi efektif antara dosen dengan mahasiswa, termasuk dalam mencari referensi kemudahan lain, kenapa saya katakan efektif karena terkadang kita dosen punya banyak kesibukan seribu satu macam kesibukan jadi terkadang kita masuk mengajar persiapan minim, dengan adanya gadget, dengan adanya platform digital kita bisa menshareching atau mencari referensi-referensi yang akan digunakan di dalam pembelajaran, jadi sangat efektif dan sangat memudahkan dalam kegiatan pembelajaran. Kalau terkait minim ya itu tadi bahwa kalau masih ada dosen yang tidak memanfaatkan platform digital dalam kegiatan pembelajaran berarti itu adalah dosen, dosen yang bermasa bodoh, dosen yang malas, atau gptek, tetapi kalau di prodi MPI itu sendiri tidak seperti itu bahkan di IAIN palopo tidak di temukan hal yang demikian meskipun mungkin secara kasat mata banyak dosen senior tetapi dosen senior ini mau belajar karena tuntutan kita harus menggunakan platform yang sama, platform itu tidak mengelakan bahwa yang ini bagian platform untuk yang senior, ini platform untuk yang junior itu tidak semua satu platform mau dia junior mau dia senior semua sama dalam pemanfaatan. Dan saya merasa platform seperti itu sudah sangat efektif di dalam pemanfaatan proses belajar mengajar. ”¹³

Kemudian hasil wawancara bersama Ibu Sarmila yang mengatakan:

¹³ Hasil wawancara dengan Tasdin Tahrir, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 22 oktober 2024.

“ibu sarmilah mengatakan dengan adanya gadget ini membuat efektifitas dalam proses belajar mengajar menjadi meningkat, apalagi mahasiswa sangat antusias untuk ini apa lagi kalau misalnya saya presensi melalui barcode ya, jadi Ketika saya memperlihatkan barcode presensi itu mereka sangat semangat sekali scand kehadiran mereka.”¹⁴

d.Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Gadget Oleh Dosen

DiProgram Studi MPI IAIN Palop

Dalam penemuan peneliti berdasarkan hasil wawancara ada beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan gadget oleh dosen maupun mahasiswa di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo.

Berikut adalah hasil wawancara bersama Bapak Tasdin Tahrim selaku Ketua Prodi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo :

“bapak tasdin menurut kan bahwa faktor penghambat tentu setiap era, setiap zaman dalam hal pembelajaran itu pasti ada suka dukanya baik buruknya atau ada faktor penghambat atau pendukung salah satu yang saat ini kalau kita menggunakan berbasis digital salah satu pemghambatnya itu adalah jaringan itu yang selalu menjadi faktor utama adalah jaringan akses jaringan yang tidak bersahabat atau terkadang mahasiswa tidak punya pulsa dan sebagainya sehingga mereka harus mencari dimana ada wifi yang bisa dimanfaatkan oleh mahasiswa secara gratis itu yang biasa membuat mereka tiba tiba pada saat pembelajaran jaringan tiba tiba terputus sementara serius mengajar tiba tiba jaringan terputus atau hilang jaringan mau tidak mau dituntut kembali untuk mengajar manual atau menjelaskan secara langsung tanpa harus menggunakan perangkat digital .”

“ tapi kalua berbicara tentang faktor pendukung ya kalua di kampus iain palopo sudah di fasilitasi dengan wifi, wifi yang lumayan di beberapa titik di kampus sudah ada terpasang wifi, jadi mahasiswa dan juga dosen sudah bisa memnfaatkan fasilitas itu dan itu sudah termasuk dosen, jadi dosen mahasiswa atau pun pendik dan stck holder yang ada di iain palopo semua memang sudah di arahkan untuk berbasis digital sehingga rector mengarahkan supaya beberapa titik yang ada di lingkungan kampus di pasang kan wifi, ia untu memberikan kemudahan, kenyamanan untuk melakukan akses itu faktor pendukungnya, faktor pendukung lain adalah kalua di prodi MPI sendiri teman-teman dosen, dosen di prodi MPI itu tidak ada yang gaptek, tidak ada yang gagap teknologi mereka rata-rata afalah

¹⁴ Hasil wawancara dengan Sarmila, S.Pd., M.Pd. Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 17 oktober 2024.

dosen muda yang mau bekerja dan mampu, dan sedikit menguasai bukan lagi sedikit, mereka menguasai dan lincah dalam memanfaatkan IT atau pembelajaran digital kalau kendala secara umum ya beberapa dosen kita yang sebagian sudah, mungkin bukan terlahir di era digital, mereka adalah dosen-dosen senior yang apanamanya yang sedikit kurang dalam pemahaman dalam pemanfaatan IT, tetapi pendukungnya adalah mereka mau belajar dan bertanya kepada yang muda, bertanya kepada yang paham sehingga mereka tidak ketinggalan, ya jadi luar biasa bahwa dosen-dosen yang tidak lahir di era digital merak mau untuk belajar dan meraka malu untuk bertanya kepada dosen-dosen junior yang paham tentang itu, jadi mereka minta untuk di dampingi sehingga luar biasa dalam pemanfaatan digital karna satu prinsip bahwa mau tidak mau kita harus ikut arus di dalam perubahan era, sekarang tuntutan nya adalah era digital jadi mau tidak mau dosen harus ikut dalam perubahan era itu seperti itu.”¹⁵

Dari wawancara di hasil dapat diketahui faktor pendukung dari pemanfaatan gadget oleh dosen di antaranya yaitu: a.) Kampus IAIN Palopo telah menyediakan Wi-Fi di beberapa titik untuk mendukung pembelajaran digital, b.) Dosen-dosen muda di Prodi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) sudah menguasai teknologi dengan baik dan mampu memanfaatkan perangkat digital secara efektif, c.) Dosen senior memiliki semangat untuk belajar dan bertanya kepada kolega yang lebih muda agar tidak tertinggal. Kemudian Adapun faktor penghambatnya yaitu: a.) Mahasiswa terkadang tidak memiliki pulsa untuk mengakses internet dan harus mencari Wi-Fi gratis, b.) Dosen yang tidak lahir di era digital membutuhkan lebih banyak waktu dan bimbingan untuk menguasai teknologi.

Hasil wawancara bersama Ibu Sarmila mengenai faktor pendukung dan penghambat dari pemanfaatan gadget:

“ Ibu sarmila selaku dosen mengatakan, saya lebih ke penghambat sih iya kalau faktor penghambat itu jaringan, apalagi wifi di setiap Gedung ituagak ini ya kalau sudah pemakaian banyak yah atau dominan itu, sudah tidak efektif, adapun kendala nya semisal kita mengambil meet, ini pemaparan materinya kurang efektif karena kita tidak melihat atau kita toda face to face

¹⁵ Hasil wawancara dengan Tasdin Tahrim, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 22 oktober 2024.

dengan mahasiswa ya beda kalau kita di dalam ruangan bicara secara langsung, kemudian yang kedua pemakaian aplikasi sevima itu kadang kita mulai kemudian tidak menutup, lupa kalau semisal kita sudah keluar, kita sudah closing di kelas namun kita belum closing di aplikasi, cara saya untuk mengatasi kendala untuk aplikasi sevima ya jadi, apanamanya sebisa mungkin seorang dosen itu apalagi dosen sekarang yang diuntut untuk melek teknologi ya kan wajib menguasai aplikasi yang telah di sediakan oleh kampus, karena ini aplikasi ini sangat meringankan kegiatan belajar mengajar kita di kampus, jadi sedapat mungkin semua tenaga pendidik di kampus ini dapat memaksimalkan pemakaian aplikasi ini, ya jadi untuk dapat memakai / untuk dapat mengefisien kan aplikasi ini kita juga bisa mengaksesnya di hp tidak serta merta harus buka laptop tetapi juga bisa di hp untuk menjalankan dan menutup, supaya ini kan presensi ini secara otomatis nilai kehadiran itu terakumulasi melalui akhir nanti melalui presensi yang di lakukan oleh pendidik di setiap pertemuan di dalam kelas yang dimana nilai yang sudah di rampung tidak dapat di ubah lagi saat sudah pengimputan nilai, yang dimana presensi ini setiap pertemuan harus di absen itu sudah tidak bisa di akal-akali lagi memang sudah terakumulasi dengan sendirinya sesuai dengan kehadiran mahasiswa pada saat pertemuan.”¹⁶

Dari hasil wawancara bersama ibu sarmila peneliti menemukan faktor pendukung dari pemanfaatan gadget oleh dosen ada satu yaitu: a. Aplikasi seperti sevima mempermudah proses pengajaran, presensi, dan administrasi, sehingga dosen didorong untuk menguasai penggunaannya. Adapun faktor penghambatnya ada dua yaitu: a. Wi-Fi di kampus kadang kurang efektif, terutama saat banyak pengguna yang mengaksesnya secara bersamaan, b. Masalah pemanfaatan aplikasi, seperti Sevima, yang kadang menimbulkan kesalahan teknis.

Adapun penuturan Bapak Taqwa selaku dosen menyatakan bahwa :

“ bapak taqwa mengatakan bahwa gadget ini sangat mempermudah dalam pembelajaran yang memudahkan kita seperti banyak hal yang tidak kita ketahui bisa kita membuka handphone untuk mencari semisal kata yang tidak atau belum kita yakini kebenarannya, kita bisa membuka kamus yang

¹⁶ Hasil wawancara dengan Sarmila, S.Pd., M.Pd. Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo Pada tanggal 17 oktober 2024.

ada d handphone. Kemudian faktor penghambat ya jaringan yang biasa bermasalah.”¹⁷

Berdasarkan wawancara bersama Bapak Taqwa ada satu faktor pendukung dari pemanfaatan gadget yaitu: a.) Gadget membantu dosen dan mahasiswa dalam mencari informasi secara cepat, seperti mengecek kamus atau materi tambahan.

Adapun faktor penghambatnya yaitu : a.) kualitas jaringan yang kurang baik.

Kemudian penuturan bapak ali naharuddin tanal mengatakan :

“ kebanyakan yang bermasalah itu terkait dengan penggunaan digital, apsih handphone dan teman-temannya Ketika kuliah mahasiswa biasanya, menyalahgunakan penggunaan itu, kdatang disuruh membaca lain na buka (main game misalkan) terus disisi lain mahasiswa terlalu leluasa dalam mengakses hp jadi di masa-masa tertentu Ketika kita menjelaskan secara verbal atau ,elalui papan tulis, masa-masa dimana handphone harus di simpan dulu kadang mahasiswa masih pegang, itu yang menghambat pembelajaran, itu kendalanya.”

Kemudian dari hasil wawancara di atas bersama bapak Ali Nharuddin Tanal ditemukan hanya faktor penghambat saja yaitu: a.) Mahasiswa menyalahgunakan penggunaan gadget untuk hal lain, seperti bermain game saat seharusnya fokus pada pelajaran.

Adapun wawancara bersama Ibu Nursaeni menyatakan :

“ bahwa salah satu faktor penghambat dari pemanfaatan gadget itu salah satunya mahasiswa yang masih banyak yang belum mempunyai laptop, seperti yang ekonominya tidak terlalu mendukung dan dri segi jaringan mungkin biasanya terhambat karna banyaknya pengguna di sekitar kampus iain palopo itu sendiri ”¹⁸

¹⁷ Hasil wawancara dengan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.I. Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo Pada tanggal 22 oktober 2024.

¹⁸ Hasil wawancara dengan Nursaeni, S.Pd., M.Pd. Dosen Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo Pada tanggal 03 januari 2025.

Adapun hasil wawancara bersama salah satu mahasiswa program studi manajemen pendidikan islam (MPI) bernama tendri tentang faktor pendukung dan penghambat penggunaan gadget yaitu :

“ tendri mengatakan faktor penghambat dari penggunaan gadget itu salahsatunya adalah jaringan, biasanya kita di suruh mengakses lambat jaringan jadi menghambat untuk mencari informasi-informasikemudian itu faktor pendukung yaitu tadi mempermudah akses kita di dalam pembelajaran.”¹⁹

Adapun hasil wawancara bersama Muhammad Haikal yang mengatakan bahwa :

“ ada beberapa faktor pendukung gadget dalam pembelajaran itu ketersediaan gadget yang memadai, jaringan internet yang baik dan aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan serta keterampilan dosen dan mahasiswa dalam menggunakan gadget itu juga sangat membantu. Sedangkan faktor penghambat dari penggunaan gadget saat pembelajaran, jadi kendalanya itu berada pada signal internet yang kadang tidak stabil, kemudian kurangnya pengetahuan mahasiswa tentang menggunakan aplikasi tertentu seperti powerpoint, dan lain-lain , dan ketidak fokusan mahasiswa dalam menggunakan gadget.”²⁰

Dari keseluruhan hasil wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa meskipun terdapat beberapa kendala, lingkungan di program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo menunjukkan kesiapan dan dukungan yang cukup dalam mengadopsi teknologi digital, berkat kombinasi fasilitas kampus, kemampuan dosen, dan komitmen untuk terus belajar serta beradaptasi dengan perkembangan zaman.

¹⁹ Hasil wawancara dengan Tendri Mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo Pada tanggal 11 oktober 2024.

²⁰ Hasil wawancara dengan Muhammad Haikal Mahasiswa Program Stusi Manajemen Pendidikan Islam IAIN Palopo pada tanggal 28 desember 2024.

C. Pembahasan

Setelah mencermati keseluruhan data baik hasil wawancara maupun observasi, maka peneliti akan melakukan pembahasan pada sub bab ini. Pada bagian ini peneliti akan melakukan interpretasi terhadap hasil penelitian berdasarkan hasil pendekatan sebagaimana yang telah disampaikan pada metode penelitian.

Pembahasan hasil penelitian ini dapat dirumuskan dalam dua hal pokok, yakni pemanfaatan gadget oleh dosen program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo dalam pembelajaran berbasis digital dan faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan gadget oleh dosen program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo. Kedua hal tersebut dielaborasi secara runtut dalam ulasan sebagai berikut:

1. Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital di Program Studi MPI IAIN Palopo

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik selalu mengalami perkembangan. Perkembangan zaman saat ini ada di tahap semuanya menggunakan teknologi. Salah satu teknologi yang ditemukan dan banyak

digunakan oleh masyarakat yakni gawai.²¹ Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan tinggi. Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu inovasi penting yang diharapkan dapat mengatasi berbagai tantangan dalam proses pendidikan, terutama dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa.²²

(Holzberger) dalam (Mawar Sari) mengemukakan bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media digital misalnya teks atau gambar melalui internet.²³

Berdasarkan hasil wawancara penelitian terkait penerapan pembelajaran berbasis digital di program studi MPI IAIN Palopo telah menjadi praktik umum, yang telah melakukan upaya signifikan dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital untuk mendorong keberlangsungan pembelajaran agar menjadi lebih mudah dan praktis. Dosen dan mahasiswa telah mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar-mengajar, baik melalui platform pembelajaran seperti sevima, zoom, googel meet, google clasroom, dan wa untuk melakukan pembelajaran jarak jauh maupun dekat. Dengan adanya pemanfaatan teknologi yang memudahkan para dosen dan mahasiswa dalam mengakses materi, meningkatkan interaktivitas, dan mengurangi penggunaan kertas dalam pembelajaran. Implementasi ini didorong

²¹ MUBIN, "Pemanfaatan Gawai (Smartphone) Sebagai Media Pembelajaran Oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang."

²² Vandan Wiliyanti et al., "Analisis Penggunaan Media Berbasis Dalam Meningkatkan Belajar Mahasiswa," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (2024): 6790–97, <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.

²³ Mawar Sari et al., "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–18, <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.

oleh perkembangan teknologi, kebutuhan untuk mengikuti perkembangan zaman, dan juga sebagai respon terhadap pandemi covid-19.

Pembelajaran berbasis digital yang diterapkan juga membantu dosen dan mahasiswa di dalam proses pembelajaran jadi lebih mudah dalam mengakses materi kapan saja dan dimana saja sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena banyaknya media digital yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran berbasis digital ini membantu proses pembelajaran menjadi fleksibel dan memberikan banyak sumber belajar dari teknologi yang dapat membantu mahasiswa mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang sekarang serba digital. Tetapi terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan, dan kebiasaan lama dalam pembelajaran. Selain itu terdapat potensi besar untuk mengembangkan pembelajaran berbasis digital lebih lanjut, terutama dalam hal pembelajaran jarak jauh dan pemanfaatan teknologi yang lebih canggih.

2. Pemanfaatan Gadget Oleh Dosen di Program Studi MPI IAIN Palopo

Teknologi sekarang hidup secara berdampingan dengan kita namun tidak semua orang mampu menggunakan teknologi yang ada dengan maksimal dan mampu memahami setiap manfaat dan fungsi dari teknologi yang digunakan tersebut dengan baik. Kepemilikan perangkat pendukung teknologi juga menjadi masalah tersendiri yang kita alami pada saat masa pembelajaran jarak jauh ini. Masih terdapat guru-guru maupun siswa yang tidak memiliki perangkat teknologi

sebagai fasilitas penunjang dari kegiatan belajar mengajar pada sistem daring, seperti halnya laptop dan gadget.²⁴

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo tidak luput dari perubahan tersebut. Integrasi gadget dalam proses pembelajaran telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kegiatan akademik di prodi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo. Penggunaan gadget oleh dosen dalam pembelajaran di program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo memberikan sejumlah manfaat. Dosen merasakan bahwa gadget membantu meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam penyampaian materi melalui platform seperti whatsapp, google classroom, meet, dan zoom, mempermudah interaksi dengan mahasiswa, serta memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar. Selain itu, mahasiswa juga merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan gadget. Penggunaan gadget juga berkontribusi pada pelestarian lingkungan dengan mengurangi penggunaan kertas. Mahasiswa tidak perlu lagi mencetak materi kuliah dalam jumlah banyak. Diketahui gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil (smartphone) yang memiliki berbagai fungsi, tetapi di program studi MPI IAIN Palopo dosen dan mahasiswa tidak hanya memanfaatkan smartphone sebagai alat bantu di dalam pembelajaran mereka juga secara aktif memanfaatkan berbagai perangkat seperti laptop, komputer, dan lcd untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar.

²⁴ Sartika, "Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi."

Meskipun demikian, pemanfaatan gadget dalam pembelajaran juga menghadapi beberapa tantangan. Keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti jaringan internet yang tidak stabil, menjadi kendala utama. Selain itu, tidak semua dosen memiliki tingkat kenyamanan yang sama dalam menggunakan teknologi. Namun, dengan dukungan dari institusi dan pelatihan yang berkelanjutan, tantangan-tantangan ini dapat diatasi. Secara keseluruhan, pemanfaatan gadget oleh dosen dalam pembelajaran di program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo telah menunjukkan hasil yang positif. Penggunaan teknologi telah meningkatkan efisiensi, interaktivitas, dan aksesibilitas dalam proses belajar-mengajar. Untuk memaksimalkan potensi pemanfaatan gadget, perlu adanya upaya berkelanjutan untuk meningkatkan infrastruktur teknologi, memberikan pelatihan kepada dosen, dan mengembangkan kurikulum yang mengintegrasikan teknologi secara efektif.

b. Efektifitas pemanfaatan gadget di program studi MPI IAIN Palopo

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen di Prodi MPI IAIN Palopo, pemanfaatan platform digital seperti sevima telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Dosen dan mahasiswa sama-sama merasakan peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kemudahan akses informasi, komunikasi yang lebih lancar, serta fleksibilitas dalam belajar. Antusiasme mahasiswa dalam menggunakan fitur-fitur platform digital, seperti presensi melalui barcode, menunjukkan penerimaan yang baik terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Hasil wawancara menunjukkan adanya adaptasi yang baik dari para dosen, termasuk dosen senior, dalam memanfaatkan platform

digital. Meskipun terdapat perbedaan generasi, para dosen mampu beradaptasi dengan teknologi dan melihat manfaatnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran di Prodi MPI telah berjalan efektif.

Pemanfaatan platform digital di Prodi MPI IAIN Palopo telah menunjukkan hasil yang positif. Namun, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti memastikan aksesibilitas teknologi bagi semua mahasiswa dan melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektifitas platform yang digunakan. Di sisi lain, hasil wawancara juga membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut, seperti integrasi yang lebih mendalam antara platform digital dengan kurikulum serta pemanfaatan fitur-fitur platform secara optimal.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Gadget Oleh Dosen di Program Studi MPI IAIN Palopo

Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran di Program Studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo didukung oleh beberapa faktor. Fasilitas wifi yang memadai di kampus serta kompetensi dosen dalam mengoperasikan teknologi menjadi fondasi yang kuat. Penggunaan aplikasi seperti sevima juga mempermudah pengelolaan kegiatan belajar-mengajar. Namun, sejumlah tantangan menghambat optimalisasi pemanfaatan gadget. Kualitas jaringan yang tidak stabil seringkali mengganggu kelancaran proses pembelajaran, terutama bagi mahasiswa yang memiliki keterbatasan akses internet. Selain itu, adaptasi dosen senior terhadap teknologi baru memerlukan waktu dan dukungan yang lebih intensif. Di sisi lain, mahasiswa juga perlu lebih bijak dalam menggunakan gadget agar tidak

mengganggu konsentrasi belajar. Meskipun demikian, semangat untuk terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi di kalangan dosen dan mahasiswa menjadi faktor pendorong utama dalam mengatasi tantangan tersebut.

1.) Faktor pendukung dari pemanfaatan gadget oleh dosen di program studi MPI IAIN Palopo sebagai berikut:

- a) Fasilitas kampus: IAIN Palopo telah menyediakan fasilitas Wi-Fi di beberapa lokasi di kampus untuk mendukung pembelajaran digital. Ini mempermudah akses internet bagi dosen dan mahasiswa, memungkinkan mereka untuk terhubung dengan platform pembelajaran dan sumber daya online.
- b) Kompetensi dosen: Di Prodi MPI, sebagian besar dosen adalah generasi muda yang sudah terbiasa dengan teknologi dan mampu menggunakannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini mendukung pengajaran yang lebih dinamis dan berbasis digital.
- c) Pemanfaatan aplikasi digital: Aplikasi seperti sevima mempermudah pengelolaan kegiatan belajar mengajar, termasuk presensi dan administrasi. Dengan aplikasi ini, presensi mahasiswa di setiap pertemuan terakumulasi otomatis, memudahkan dosen dalam mencatat kehadiran dan merekap data presensi untuk penilaian akhir. Penguasaan aplikasi ini menjadi penting bagi dosen agar dapat mengoptimalkan kegiatan perkuliahan.
- d) Kemudahan pencarian informasi: Gadget memberi kemudahan bagi dosen dan mahasiswa untuk mencari informasi tambahan dengan cepat. Misalnya, jika ada istilah atau konsep yang perlu dikonfirmasi, mereka dapat membuka kamus digital atau referensi lainnya di perangkat mereka. Hal ini meningkatkan

fleksibilitas dalam pembelajaran dan membantu menjawab pertanyaan secara real-time.

2.) Adapun faktor penghambat dari pemanfaatan gadget oleh dosen di program studi MPI IAIN Palopo yaitu:

- a) Kualitas Jaringan: Koneksi internet yang tidak stabil adalah hambatan utama dalam pembelajaran berbasis digital. Hal ini mengganggu kelancaran proses belajar-mengajar, di mana dosen yang sedang menjelaskan materi bisa terputus tiba-tiba, memaksa mereka untuk kembali menggunakan metode pengajaran manual tanpa perangkat digital. Jaringan yang buruk juga mengakibatkan mahasiswa kesulitan mengikuti pelajaran secara penuh.
- b) Akses dan Sumber Daya: Tidak semua mahasiswa memiliki akses mudah ke data internet, sehingga mereka sering kali mencari Wi-Fi gratis di tempat-tempat tertentu untuk mengikuti perkuliahan. Hambatan ini menghambat keterlibatan mereka dalam pembelajaran online secara konsisten.
- c) Penggunaan Gadget yang Tidak Tepat: Kendala lain adalah mahasiswa yang menyalahgunakan gadget untuk kegiatan non-akademis, seperti bermain game atau mengakses media sosial selama perkuliahan. Hal ini mengganggu konsentrasi dan menurunkan efektivitas proses belajar-mengajar.
- d) Adaptasi Dosen Senior: Dosen yang tidak lahir di era digital menghadapi tantangan dalam menguasai teknologi baru. Walaupun mereka berusaha untuk mengikuti perkembangan teknologi, proses adaptasi ini memerlukan waktu dan dukungan dari rekan yang lebih muda agar bisa mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara di program studi manajemen pendidikan islam IAIN Palopo ini tentu di setiap masalah pasti terdapat faktor pendukung dan penghambat yang harus di sesuaikan dengan keadaan yang dialami. Misalnya faktor penghambat yang sudah dijelaskan sebelumnya yaitu kualitas jaringan internet yang terkadang tidak stabil menjadi penghambat utama, akses dan sumber daya yang masih belum memadai, penggunaan gadget yang tidak tepat, dan adaptasi dosen senior, sehingga menjadi kendala dalam proses pembelajaran.

Faktor pendukung yaitu dengan adanya fasilitas kampus yang memadai dan kompetensi dosen dalam memanfaatkan gadget sebagai pendukung pembelajaran berbasis digital di dalam pembelajaran, pemanfaatan aplikasi digital yang memberi kemudahan bagi dosen dan mahasiswa dalam mengakses informasi di program studi manajemen pendidikan islam iain palopo. Sangat diharapkan dengan adanya faktor pendukung pemanfaatan gadget oleh dosen dapat memberikan keberhasilan dalam proses belajar mengajar bagi para dosen dan mahasiswa di program studi manajemen pendidikan islam IAIN Palopo. Selanjutnya dengan adanya faktor penghambat pada pemanfaatan gadget oleh dosen menjadi pembelajaran bagi seluruh stackholder agar melakukan evaluasi guna memperbaiki dan melengkapi dari kurang nya pendukung dalam pemanfaatan gadget oleh dosen di program studi manajemen pendidikan islam IAIN Palopo sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mendapatkan ide baru untuk perkembangan selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah disajikan peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Dosen di program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo telah mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar, baik melalui platform pembelajaran seperti 1.) sevima, 2.) penggunaan gadget untuk mengakses materi, maupun 3.) pemanfaatan aplikasi pertemuan virtual seperti zoom dan google meet. Dengan menggunakan teknologi seperti gadget, platform pembelajaran, dan aplikasi pertemuan virtual dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam mengakses materi dan meningkatkan interaktivitas sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.
2. Pemanfaatan gadget oleh dosen dalam proses pembelajaran di program studi manajemen pendidikan islam (MPI) IAIN Palopo telah mengalami perkembangan yang signifikan. Dosen dan mahasiswa secara aktif memanfaatkan berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, tablet, komputer dan lcd untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar. Dengan adanya platform seperti edlink (sevima), wa (whatshap), google, google classroom, google meet, dan zoom yang dapat mempermudah dosen berinteraksi dengan mahasiswa dan memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar.
3. Faktor pendukung dan penghambat di dalam pemanfaatan gadget oleh dosen di program studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo yang paling menonjol seperti ketersediaan fasilitas jaringan internet Wi-Fi dan kompetensi

dosen dalam menggunakan teknologi telah mendorong penggunaan gadget. Namun, kendala seperti kualitas jaringan yang tidak stabil, akses perangkat yang terbatas, dan adaptasi dosen senior menjadi hambatan. Untuk memaksimalkan manfaat gadget, perlu adanya upaya bersama untuk meningkatkan infrastruktur, memberikan pelatihan berkelanjutan bagi dosen, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan demikian, pemanfaatan gadget dapat menjadi fasilitator dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

B. Saran

Berdasarkan uraian dan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan masukan sebagai bahan pertimbangan dalam pemanfaatan gadget oleh dosen di program studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo untuk mengoptimalkan pembelajaran. Pertama, perlu adanya peningkatan infrastruktur teknologi, terutama dalam hal kualitas jaringan internet dan akses wifi yang memadai. Kedua, peningkatan kompetensi dosen melalui pelatihan berkelanjutan sangat penting. Ketiga, pengembangan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis proyek dapat meningkatkan engagement mahasiswa. Keempat, perlu adanya kebijakan yang jelas mengenai penggunaan gadget di kelas untuk menghindari penyalahgunaan. Terakhir, evaluasi berkala dan inovasi terus-menerus diperlukan untuk memastikan pemanfaatan gadget tetap relevan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, and Sauda Julia Merliyana. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 974–80. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.
- Agustina, Naila Intan Muna, Erik Aditia Ismaya, and Ika Ari Pratiwi. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak." *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2547–55. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>.
- Aini, N., & Hikmawan. *Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Yogyakarta, 2017.
- Al-Albani, Abu Hurairah. *Abu Hurairah, Hadist Menuntut Ilmu*, n.d.
- Almeida, Christine Sant'Anna de, Laura Stella Miccoli, Nisa Fitri Andhini, Solange Aranha, Luciana C. de Oliveira, Citar Este Artigo, Aprovado Autor Recebido Em, et al. "No PEMAANFAATAN GADGET PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA." *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 2016. <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseysociety.com/downloads/reports/Educa>.
- Amarulloh, Adhitya, Endang Surahman, and Vita Meylani. "Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital." *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 13–23. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v1i1.977>.
- Annisa, Nor, Noor Padilah, Reni Rulita, and Renny Yuniar. "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 9 (2022): 837–49. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>.
- Ardyansyah, Subianto Surya. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika ITN Malang." *Jurnal Valtech* 2, no. 2 (2019): 160–65. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/valtech/article/view/1907>.
- Assegaf, H., & Alfi, I. *Pendidikan Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Az-Zuhhhaili, Wahab. *Tafsir Al-Wasith (Yunus-An-Naml) Jilid 2*. Jakarta, 2013.
- Chandra Anugrah Putra. "No Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran," 2015, 6.

- Dacholfany, Muhammad Ihsan, Muhammad Safar, Citra Siwi Hanayanti, Almira Ulimaz, and fujiono. "Manajemen Pendidikan Berbasis Pembelajaran Inspiratif Dan Bermakna Di Era Teknologi Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 6853–61. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9402>.
- Doren, Matia Oktafiani Ningsi. "PEMANFAATAN GADGET PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA." *PENGARUH PENGGUNAAN PAA LABU KUNING (Cucurbita Moschata) UNTUK SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU DENGAN PENAMBAHAN TEPUNG ANGKAK DALAM PEMBUATAN MIE KERING*, 2019.
- Ferry, Ferry, Rianda Elvinawanty, and Yulinda S. Manurung. "Kecanduan Internet Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Remaja Di Warung Internet Kelurahan Sekip Medan." *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* 2, no. 1 (2019): 47–54. <https://doi.org/10.34007/jehss.v2i1.56>.
- Firmansyah, Firmansyah, Sumardin Raupu, Nurdin K., and Herawati Herawati. "Dampak Kemajuan Teknologi Pendidikan Terhadap Kinerja Guru." *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 8, no. 2 (2023): 299–314. <https://doi.org/10.24256/kelola.v8i2.4160>.
- Handayani, Dita, Siti Badriah, and Mohamad Erihadiana. "Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Berbasis ICT Di Madrasah Aliyah Baabussalaam Kota Bandung." *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 2, no. 6 (2022): 135. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i6.137>.
- Harfiyanto, Doni, Cahyo Budi Utomo, and Tjaturahono Budi. "Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA N 1 Semarang." *JESS (Journal of Educational Social Studies)* 4, no. 1 (2015).
- Hendra. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 1st ed. jambi: PT. sonpedia publishing indonesia, 2023. <https://books.google.co.id/books/publisher/content?id=luKwEAAAQBAJ&pg=PA1&img=1&zoom=3&hl=en&sig=ACfU3U1U-FNA4y-1uAPRhJYqMfzfrZFylQ&w=1280>.
- Higgins, Profesor Steven, and Zhimin Xiao. "Dampak Teknologi Digital Terhadap Pembelajaran : Ringkasan Untuk Education Endowment Foundation," no. November (2012): 1–52.
- Iswidharmanjaya, Derry. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Factor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Vol. 1. Bisakimia, 2014.
- Jamie M. Mallon, Kaite J. Carstens. "Pengaruh Teknologi Terhadap Pembelajaran Siswa" 20, no. 2014 (2021): 105–13.

- Khotimah, Husnul; Astuti, Eka Yuli; Apriani, Desi. "Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan Dan Tantangan)." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2019, 357–68.
- Lestari. "IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM SIKLUS PEMBELAJARAN ABAD 21." *Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin*, 2020, 69–73.
- Lucky Kurniawan Mahardiko, Sella DS, Nisfa AS, Wishal FK, Laylyyatus SN, and M. Arkansyah Arkansyah. "Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Sosialisasi Dan Edukasi Ibu PKK Kelurahan Kedurus Surabaya." *Prapanca : Jurnal Abdimas* 1, no. 2 (2021): 8–16. <https://doi.org/10.37826/prapanca.v1i2.202>.
- Marta, López Costa. "Integrasi Perangkat Digital Ke Dalam Ruang Belajar Sesuai Dengan Kebutuhan Guru Sekolah Dasar Dan Menengah." *TEM Journal* 8, no. 4 (2019): 1351–58.
- MUBIN, MOH HABIBUL. "Pemanfaatan Gawai (Smartphone) Sebagai Media Pembelajaran Oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang." *Etheses UIN Malang*, 2021. <http://etheses.uin-malang.ac.id/32344/%0Ahttp://etheses.uin-malang.ac.id/32344/1/14130058.pdf>.
- Mulyati, S., and H. Evendi. "No Title Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara," 2020. <https://core.ac.uk/download/pdf/327233525.pdf>.
- Nabila, Putri, Firman Patawari, and Tasdin Tahrir. "Penerapan Manajemen Berbasis Digital Dalam Peningkatan Layanan Akademik Di SMA Negeri 2 Luwu" 1, no. 2 (2024): 72–85.
- Parwati, Suryawan, Aspari. *No Title Belajar Dan Pembelajaran*. 1 dan 2. Depok: PT RajaGrafindo Persada, n.d. [https://books.google.co.id/books?id=dzvdEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=shwP7ZHIOe&dq=Parwati%2C Suryawan dan Apsari \(2023\)%2C &lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=Parwati, Suryawan dan Apsari \(2023\),&f=true](https://books.google.co.id/books?id=dzvdEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=shwP7ZHIOe&dq=Parwati%2C%20Suryawan%20dan%20Apsari%20(2023)%2C%20&lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=Parwati,%20Suryawan%20dan%20Apsari%20(2023),&f=true).
- Purnasari, Pebria Dheni, and Yosua Damas Sadewo. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar Di Perbatasan Pada Era Digital." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3089–3100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>.
- Purnomo, Y. W., & Kuntjara, E. *Tantangan Pendidikan Dan Pemanfaatan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.

- Rosiyanti, Hastri, and Rahmita Nurul Muthmainnah. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 4, no. 1 (2018): 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>.
- Santani, Santani. "Manajemen Pendidikan Berbasis Learning From Home Saat Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri 9 Kabupaten Tangerang." *Utile: Jurnal Kependidikan* 6, no. 2 (2020): 168–74. <https://doi.org/10.37150/jut.v6i2.990>.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, and Nadia Aurelita M. "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–18. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.
- Sartika, Eka. "Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya* 11, no. 2 (2021): 173–82.
- Sitepu, Ekalias Noka. "Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Mahesa* 1, no. 1 (2021): 242–48. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Suryadi, A. *No Title Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. CV Jejak (Jejak Publisher)., 2020. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=wf30DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Suryadi,+2020&ots=qnpVC3JvYh&sig=8oYNv20aDAvA4qEU3jBos-0jDtA>.
- Suryanto, Halim, Heny Septyan Setiyawati, Rizqi Dian Yulia putri, and Nur Fajrie. "Analisis Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mahasiswa Universitas Muria Kudus." *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya* 24, no. 2 (2024): 155. <https://doi.org/10.24843/pjiib.2024.v24.i02.p06>.
- TUAPUTTY, HASAN, TRI SANTI KURNIA, RUVIATI SIMAL, and RIVALDO MALAWAT. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Gadget Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matakuliah Zoologi Vertebrata Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Pattimura." *Biosel: Biology Science and Education* 8, no. 2 (2020): 171. <https://doi.org/10.33477/bs.v8i2.1146>.
- Verdinandus Lelu Ngono, and Wijayanto Taufik Hidayat. "Pendidikan Di Era Digital." *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 2019, 628–38. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>.
- Widiastuti, Izza Sekar, Pendidikan Ilmu, Pengetahuan Sosial, Universitas Islam, Negeri Maulana, and Malik Ibrahim. "Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial PEMANFAATAN GADGET DALAM Mendukung PROSES Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung Proses

Pembelajaran Sosiologi Izza Sekar Widiastuti Pengetahuan Dan Teknologi Telah Maju Dan Berkembang Secara Praktis” 2, no. 3 (2023): 290–300.

Widodo, Trisno, Ilham Muhammad, Rani Darmayanti, Nursaid Nursaid, and Diella Aprilani Luthfia Amany. “Manajemen Keuangan Pendidikan Berbasis Digital: Sebuah Kajian Pustaka.” *Indonesian Journal of Educational Management and Leadership* 1, no. 2 (2023): 146–67. <https://doi.org/10.51214/ijemal.v1i2.548>.

Wiliyanti, Vandan, Lilik Swasta Angga Buana, Haryati, Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani, Komang Ayu Krisna Dewi, and Frinda Novita. “Analisis Penggunaan Media Berbasis Dalam Meningkatkan Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (2024): 6790–97. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 instrument wawancara dosen

Pertanyaan untuk Dosen:

➤ Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital:

1. Apakah pembelajaran berbasis digital sudah di terapkan di program studi MPI?
2. Bagaimana Anda memandang penerapan pembelajaran berbasis digital di Program Studi MPI IAIN Palopo?
3. Apa metode atau teknik digital yang paling sering Anda gunakan dalam pembelajaran?
4. Seberapa sering Anda menggunakan gadget dalam kegiatan mengajar?
5. Seberapa penting penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran saat ini?

➤ Pemanfaatan Gadget:

1. Gadget apa saja yang Anda gunakan dalam mendukung proses belajar/mengajar (misalnya smartphone, tablet, laptop)?
2. Aplikasi atau platform apa yang sering Anda gunakan dalam proses belajar/mengajar (misalnya Google Classroom, Zoom, Microsoft Teams)?
3. Apakah Anda merasa gadget mempermudah proses mengajar? Bisa dijelaskan lebih lanjut?

➤ Faktor Pendukung dan Penghambat

1. Apa saja faktor yang mendukung pemanfaatan gadget dalam pembelajaran yang Anda lakukan?
2. Kendala apa yang Anda hadapi dalam penggunaan gadget untuk mengajar?
3. Bagaimana cara Anda mengatasi kendala tersebut?

➤ Efektivitas Penggunaan Gadget:

1. Menurut Anda, apakah penggunaan gadget meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran? Mengapa atau mengapa tidak?
2. Apakah Anda melihat adanya peningkatan keterlibatan mahasiswa saat menggunakan gadget dalam pembelajaran?

➤ Rekomendasi dan Pengembangan:

Lampiran 2 instrument wawancara mahasiswa

1. Apa saran Anda untuk meningkatkan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran di program studi ini?
2. Teknologi atau aplikasi apa yang ingin Anda coba untuk meningkatkan kualitas pembelajaran?
3. Bagaimana Anda menilai keterlibatan mahasiswa saat menggunakan gadget dalam pembelajaran?

>Pertanyaan untuk Mahasiswa:

➤ Pengalaman Pembelajaran Berbasis Digital:

✓ Pembelajaran Berbasis Digital:

1. Apakah pembelajaran berbasis digital sudah di terapkan di program studi MPI?
2. Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran berbasis digital di Program Studi MPI IAIN Palopo?
3. Bagaimana pengalaman Anda dalam mengikuti pembelajaran berbasis digital di Program Studi MPI IAIN Palopo?
4. Seberapa sering Anda menggunakan gadget dalam pembelajaran di kelas?
5. Seberapa penting penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran saat ini?

✓ Pemanfaatan Gadget

1. Bagaimana cara Anda memanfaatkan gadget (seperti smartphone, tablet, atau laptop) dalam proses pembelajaran?
2. Aplikasi atau platform digital apa yang paling sering Anda gunakan dalam pembelajaran?
3. Apakah Anda merasa gadget membantu atau malah mengganggu proses pembelajaran? Bisa dijelaskan alasannya?

✓ Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Gadget:

1. Apa saja faktor yang mendukung penggunaan gadget dalam pembelajaran di kelas?
2. Menurut Anda, apa kendala atau tantangan utama yang dihadapi dalam penggunaan gadget saat pembelajaran?

3. Bagaimana Anda mengatasi kendala atau hambatan tersebut?

✓ Efektivitas Pembelajaran Berbasis Gadget

1. Apakah menurut Anda penggunaan gadget dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran? Mengapa?

2. Bisakah Anda memberikan contoh situasi di mana gadget secara signifikan membantu proses pembelajaran?

✓ Rekomendasi dan Harapan

1. Apa saran Anda untuk meningkatkan penggunaan gadget dalam pembelajaran di program studi ini?

2. Apakah ada teknologi lain yang ingin Anda coba dalam pembelajaran yang belum diterapkan saat ini?

3. Harapan Anda terhadap pengembangan pembelajaran berbasis digital di masa depan?

Lampiran 3 lembar validasi instrument

LEMBAR VALIDASI PANDUAN WAWANCARA

Prodi : Manajemen Pendidikan Islam
Semester : IX
Nama : Sitti Hartina Indra Rukmana

Petunjuk

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "**Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital : Studi Program Pemanfaatan Gadget Oleh Dosen Program Studi Mpi Iain Palopo**" peneliti menggunakan instrumen wawancara. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ibu memberikan penilaian terhadap instrumen wawancara yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ibu, peneliti ucapkan banyak terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- a. Angka 1 berarti "Kurang relevan".
- b. Angka 2 berarti "Cukup relevan".
- c. Angka 3 berarti "Relevan".
- d. Angka 4 berarti "Sangat relevan".

Uraian Singkat:

Pedoman wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tentang penerapan pembelajaran berbasis digital di pogram studi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) IAIN Palopo dan bagaimana dosen memanfaatkan gadget dalam proses pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan gadget dalam pembelajaran.

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4

I.	Isi 1. Petunjuk dirumuskan dengan jelas 2. Kesesuaian pertanyaan dengan kajian pustaka 3. Butir pertanyaan memenuhi syarat untuk mengumpulkan data sesuai fokus penelitian				
II.	Bahasa 1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar 2. Menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami 3. Kalimat pertanyaan tidak mengandung multi tafsir 4. Menggunakan pertanyaan yang komunikatif				

Penilaian umum :

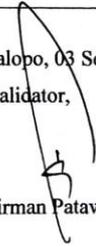
- 1 Belum dapat digunakan.
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar.
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi.

Saran-saran

Pertanyaan bisa dikembangkan sesuai dengan jarkaa atau informasi

Palopo, 03 September 2024

Validator,


Firman Patawari S.Pd.,M.Pd

**LEMBAR VALIDASI
PANDUAN WAWANCARA**

Prodi : Manajemen Pendidikan Islam
Semester : IX
Nama : Sitti Hartina Indra Rumana

Petunjuk

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "**Mamajemen Pembelajaran Berbasis Digital : Studi Program Pemanfaatan Gadget Oleh Dosen Program Srtudi Mpi Iain Palopo**"peneliti menggunakan instrumen wawancara. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ibu memberikan penilaian terhadap instrumen wawancara yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ibu, peneliti ucapkan banyak terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian :

- a. Angka 1 berarti "Kurang relevan".
- b. Angka 2 berarti "Cukup relevan".
- c. Angka 3 berarti "Relevan".
- d. Angka 4 berarti "Sangat relevan".

Uraian Singkat:

Pedoman wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tentang Keterampilan Konseptual Kepala Sekolah dalam Mengembangkan strategi pengembangan kinerja guru dalam supervise akademik berbasis teknologi digital.

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I.	Isi				
	1. Petunjuk dirumuskan dengan jelas				
	2. Kesesuaian pertanyaan dengan kajian pustaka				

	3. Butir pertanyaan memenuhi syarat untuk mengumpulkan data sesuai fokus penelitian				
II.	Bahasa 1. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar 2. Menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami 3. Kalimat pertanyaan tidak mengandung multi tafsir 4. Menggunakan pertanyaan yang komunikatif				

Penilaian umum :

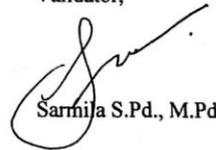
- 1. Belum dapat digunakan.
- 2. Dapat digunakan dengan revisi besar.
- 3. Dapat digunakan dengan revisi kecil.
- 4. Dapat digunakan tanpa revisi.

Saran-saran

Di lunyutkan

Palopo, 03 September 2024

Validator,



Sarniia S.Pd., M.Pd

Lampiran 4 surat izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B-2023 /In.19/FTIK/HM.01/10/2024 Palopo, 2 Oktober 2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Sitti Hartina Indra Rukmana
NIM : 2002060029
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Semester : IX (Sembilan)
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
**"Manajemen Pembelajaran Berbasis Digital: Studi Program Pemanfaatn Gadget
Oleh Dosen Program Studi MPI IAIN Palopo"**. Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu
berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 196705162000031002

Lampiran 5 surat izin meneliti dari kesbang



PEMERINTAH KOTA PALOPO DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos. 91921
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dprmtsp@palopokota.go.id, Website : <http://dprmtsp.palopokota.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2024.1025/IP/DPMTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : SITI HARTINA INDRA RUKMANA
Jenis Kelamin : P
Alamat : Dsn.Larona, Desa Bantilang, Kec.Towuti, Kab. Luwu Timur
Pekerjaan : Pelajar/Mahasiswa
NIM : 2002060029

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL : STUDI PROGRAM PEMANFAATAN GADGET OLEH DOSEN PROGRAM STUDI MPI IAIN PALOPO

Lokasi Penelitian : Institut Agama Islam Negeri Palopo
Lamanya Penelitian : 4 Oktober 2024 s.d. 4 Januari 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan- ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 4 Oktober 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.:

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)





Lampiran 6 wawancara bersama ketua prodi MPI IAIN Palopo Bapak Tasdin Tahrim S.Pd., M.Pd





Lampiran 7 wawancara bersama ibu sarmila S.Pd.,M.Pd





Lampiran 8 wawancara bersama bapak Ali Naharuddin Tanal S.Pd., M.Pd





Lampiran 9 wawancara bersama bapak Taqwa S.Pd.,M.Pd





Lampiran 10 wawancara bersama ibu Nursaeni S.Pd.,M.Pd



RIWAYAT HIDUP



Sitti Hartina Indra Rukmana, lahir di Timampu pada tanggal 02 Januari 2002. Penulis merupakan anak ke dua dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Arman Ismail dan ibu Rahmawati Rahim. Saat ini penulis bertempat tinggal di palopo Jln. Onta RSS Balandai Kec. Bara Kota Palopo.

Pendidikan Sekolah Dasar penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 266 Bantilang, kemudian penulis menempuh pendidikan di SMPN 2 Towuti dan lulus di tahun 2017, Penulis melanjutkan pendidikan di pesantren moderen datok sulaiman putri palopo hingga tahun 2018 kemudian pindah ke Madrasah aliyah Darunnajah Timampu, sampai lulus di tahun 2020. Ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni, yaitu Manajemen Pendidikan Islam fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan institut agama islam negeri (IAIN) Palopo.

E-Mail: sitihartinaindrarukmana@gmail.com