



**PEMANFAATAN *HP ANDROID* SAAT SITUASI *NEW NORMAL* PADA
SISWA SEKOLAH MENENGAH YANG TINGGAL DI JORONG KOTO-
KOTO BARU**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Penyelesaian Studi
pada Program Studi Jurusan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar*

Oleh:

KASIH NABILA
NIM. 17 301 080 28

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2021**

ABSTRAK

KASIH NABILA, NIM. 1730108028, JUDUL SKRIPSI “PEMANFAATAN *HP ANDROID* SAAT SITUASI *NEW NORMAL* PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH YANG TINGGAL DI JORONG KOTO-KOTO BARU”, Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar 2021.

Pokok permasalahan dalam SKRIPSI ini adalah pemanfaatan *hp android* saat situasi *new normal* oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru. Tujuan pembahasan ini untuk mengetahui bagaimana siswa memanfaatkan *hp android* untuk belajar, bermain game, mencari informasi, dan sosial media saat situasi *new normal* ini. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah jenis kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini untuk menemukan, mendapatkan, serta mendeskripsikan data dengan jelas dan sesuai dengan kondisi di lapangan secara utuh. Teknik pengumpulan data adalah wawancara. Sumber data ada dua, yang pertama sumber data pokok/primer yaitu pada siswa sekolah menengah dan sumber data pendukung/sekunder yaitu pada pihak keluarga dari siswa sekolah menengah. Teknik pengambilan sampel yaitu *sampling snowball*. Teknik analisis data ini adalah reduksi data, display data, kesimpulan dan verifikasi data. Teknik penjamin keabsahan data ini yaitu triangulasi sumber.

Dari penelitian yang penulis lakukan di lapangan dapat disimpulkan bahwa: 1) Siswa sekolah menengah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru memanfaatkan jenis aplikasi *Whatsapp group*, *Google Clasroom*, dan aplikasi *Zoom Meeting* untuk belajar daring, dalam sehari siswa memanfaatkan *hp android* 5 jam/hari untuk belajar daring dan di sore atau malam hari sekitar 2 jam/hari, siswa tidak merasakan manfaat dari belajar daring karena terkendala saat belajar daring berlangsung pelajaran yang diterima susah untuk dipahami dan dimengerti oleh siswa serta jaringan internet yang bermasalah. 2) 4 orang siswa dari 10 orang siswa menengah yang penulis temukan memanfaatkan *hp android* untuk bermain game selama 5 jam/hari, jenis aplikasi yang dipakai yaitu *free fire*, *mobile legend* dengan *higgs domino*. Siswa menggunakan setelah belajar daring disaat sore hari dan malam hari. 3) Siswa sekolah menengah memanfaatkan aplikasi *google crome*, *youtube*, *sosmed*, *branly*, *feedly*, dan *playstore* untuk mencari informasi mengenai tugas sekolahnya, keadaan lingkungan sosialnya, serta untuk melanjutkan pendidikan. Siswa memakai 2 jam/hari memanfaatkan *hp android* untuk mencari informasi, siswa menggunakannya saat mengerjakan tugas-tugas sekolahnya disiang hari atau di malam hari. 4) Siswa sekolah menengah memanfaatkan aplikasi *Whatsapp*, *Facebook*, *Instagram*, *Tiktok*. Masing-masing sosial media digunakan untuk melihat informasi, sarana hiburan, membuat status/story, melihat status teman-teman. Siswa memanfaatkan *hp android* untuk sosial media 8 jam/hari, siswa membuka sosial media di waktu pagi, siang, sore, dan malam hari.

Kata Kunci: *Pemanfaatan Hp Android, siswa sekolah menengah*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus	4
C. Sub Fokus Penelitian	4
D. Pertanyaan Penelitian	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat dan Luaran Penelitian	5
G. Defenisi Istilah	6
BAB II Kajian Teori	8
A. Situasi <i>New Normal</i>	8
B. <i>Hp Android</i>	9
1. Pengertian <i>Hp Android</i>	9
2. Manfaat <i>Hp Android</i>	10
3. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan <i>Hp Android</i>	10
4. Manfaat <i>Hp Android</i> untuk Belajar Daring.....	11
C. Siswa Sekolah Menengah	13
1. Pengertian Siswa Sekolah Menengah	13
2. Tanggung Jawab Siswa Siswa Sekolah Menengah	14
3. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah	15
D. Penelitian yang Relavan	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian	18

B. Latar dan Waktu Penelitian	18
C. Instrumen Penelitian	19
D. Sumber Data	19
E. Teknik Pengambilan Sampel	20
F. Teknik Pengumpulan Data	21
G. Teknik Analisis	21
H. Teknik Keabsahan Data	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	23
A. Temuan Penelitian	23
B. Pembahasan	39
BAB V PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Implikasi.....	47
C. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	

LAMPIRAN

- A. Surat Izin Penelitian dari LP2M
- B. Surat Izin Penelitaln dari DPM-PTSP
- C. Surat Keterangan Penelitaln dari Kantor Wali Nagari Koto Baru
- D. Lembar Validasi dari Penguji dan Kisi-kisi Pedoman Wawancara
- E. Dokumentasi Wawancara
- F. Bukti Wawancara

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Diawal tahun 2020, dunia digemparkan dengan hadirnya virus baru yaitu corona virus jenis baru penyakitnya disebut Corona virus disease 2019 (COVID-19). Diketahui, asal mula virus ini berasal dari Wuhan, Tiongkok. Ditemukan pada akhir desember tahun 2019. Hadirnya virus covid-19 memberikan dampak bagi seluruh lapisan masyarakat, virus corona memberikan dampak pada bidang sosial, ekonomi, pariwisata, serta pendidikan. Salah satu dampak dari virus covid-19 di bidang pendidikan mulai dari dosen, mahasiswa, guru, dan siswa yaitu sistem pembelajaran yang berubah dari belajar tatap muka (*offline*) menjadi belajar daring (*online*), tujuan dari berubahnya sistem belajar ini agar mencegah terjadinya penyebaran peneluran virus covid-19 dilingkungan sekolah dan instansi pendidikan lainnya. Charismiadj, 2020 dalam Uswatun Hasanah, Ludiana, Immawati, Liviana PH, 2020: 300, mengatakan bahwa:

Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/2020 menyatakan agar seluruh kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun kampus perguruan tinggi menggunakan metode daring atau *online* sebagai upaya pencegahan terhadap perkembangan dan penyebaran *Coronavirusdesiase* (Covid-19).

Berdasarkan Surat Edaran di atas semua kegiatan proses belajar mengajar dilakukan secara daring sebagai bentuk upaya pencegahan dan penularan virus covid-19 dan juga tetap tercapainya tujuan pendidikan di lingkungan sekolah maupun kampus serta instansi pendidikan lainnya. Pemerintah provinsi Sumatra Barat memberlakukan tatanan *New Normal* mulai 8 juni 2020. Kata Gubernur Sumatera Barat Irwan Prayitno di Padang, Sabtu (6/6/2020) bahwa “Normal baru atau tatanan baru merupakan pola kehidupan baru yang produktif sehingga masyarakat bisa menjalankan aktivitas sehari-hari mulai bekerja, sekolah, beribadah dengan menggunakan prinsip aman

covid-19, seperti pakai masker saat bertemu orang, menjaga jarak secara fisik, cuci tangan, mengurangi pertemuan langsung.”

Berdasarkan ungkapan dari gubernur di atas dapat dipahami bahwa pada tanggal 08 juni 2020 sudah mulai tatanan hidup baru atau disebut juga dengan kondisi *new normal*, pada masa ini aktivitas sehari-hari sudah mulai lancar seperti bekerja, belajar, beribadah sudah seperti biasa tetapi dengan mematuhi protokol kesehatan 3M (mencuci tangan, menjaga jarak dan memakai masker) serta mengurangi pertemuan langsung yang menyebabkan kerumunan. Menurut Risa, S dan Dida, D, 2015: 60 “Pemanfaatan *handphone* oleh masyarakat sudah menjadi kebutuhan informasi”. Menurut Syam, 2007: 31 dalam jurnal Siti Badriah, 2017:468 bahwa:

Fungsi *hp android* bila dikaitkan dengan teori fungsionalisme dan Malinowski yang menjelaskan tentang fungsi instrumental dan integratif. Fungsi instrumental yaitu dimana aktivitas dari kebudayaan harus memenuhi kebutuhan seperti kebutuhan akan hukum dan pendidikan. Berikut merupakan fungsi *hp android* terkait dengan kebutuhan instrumental: Fungsi *hp android* yaitu sebagai media komunikasi, fungsi kedua yaitu untuk media pembelajaran, fungsi ketiga yaitu mendapatkan kebutuhan ekonomi, fungsi yang ke empat yaitu sebagai media pembayaran *online*, fungsi kelima yaitu sebagai media hiburan. Sedangkan fungsi integratif yaitu aktivitas kebudayaan harus memenuhi kebutuhan agama dan kesenian. Fungsi yang pertama yaitu untuk berkomunikasi atau memperoleh informasi melalui sosial media dalam beberapa bentuk seperti teks, gambar, audio, dan video. Sosial media tersebut diantaranya *whatsapp*, *line*, *BBM*, *instagram*, *path*, dan sebagainya, yang kedua fungsi *hp android* dalam dunia religi seperti mendengarkan, membaca Al-Qur'an, pengingat waktu sholat, dan membaca kumpulan doa-doa, ketiga untuk bermain game, yang keempat untuk kelompok belajar melalui *grup chat*.

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa ada dua fungsi dari penggunaan *hp android* yaitu Fungsi instrumental yakni berisi tentang nilai kebudayaan yang harus memenuhi kebutuhan akan hukum dan pendidikan diantaranya yaitu media komunikasi, media pembelajaran, media

peningkatan ekonomi, media pembayaran, dan media hiburan. Sedangkan fungsi integratif merupakan aktivitas kebudayaan harus memenuhi kebutuhan agama dan kesenian, diantaranya fungsinya yaitu sebagai sosial media, media religi, bermain game, serta belajar kelompok.

Peserta didik atau siswa merupakan orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-citanya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Siswa adalah orang/anak yang sedang berguru (belajar, bersekolah)”. Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa siswa merupakan anak/anggota masyarakat yang sedang melaksanakan proses belajar setrta sekolah dasar (SD) maupun menengah pertama (SMP), sekolah menengah keatas (SMA) untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan mengembangkan potensi dirinya sesuai bakat, minat dan kemampuannya.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan melalui wawancara pada kepala Jorong Koto-Koto Baru penulis menemukan data melalui via telepon pada hari rabu 23 Maret 2021 jam 09.41 “yaitu jumlah data siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)/ Sederajat yaitu sebanyak 40 orang, siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)/ Sederajat yaitu sebanyak 25 orang”. Wawancara pertama penulis lakukan secara tatap muka, kepada beberapa orang siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru pada hari Sabtu tanggal 13 Maret 2021. Hasil wawancara pertama yang penulis dapatkan dari siswa yang berinisial FRL yaitu “FRL menggunakan *hp android* satu berdua dengan adiknya saat belajar daring, dalam proses belajar berlangsung siswa sering terlambat dalam mengambil absen dan mengumpulkan tugas-tugas yang di berikan guru disekolah disebabkan karena bersamaan dengan dimulainya proses belajar adiknya dan dia harus mengalah kepada adiknya”.

Wawancara kedua penulis dapatkan dari RZ siswa Madrasah Aliyah, Hasil yang didapatkan dalam wawancara tersebut RZ menyatakan:

Selama satu semester ajaran 2020/2021 ini proses belajar dilakukan secara daring, kemudian aplikasi yang dipakai selama belajar daring yaitu *google classroom* dan *Grup WhatsApp*. Kendala yang dirasakan yaitu RZ mengakui kalau ia sering terlambat dan bahkan jauh dari batas waktu yang ditentukan untuk mengumpulkan tugas, ini dikarenakan oleh RZ yang kecanduan bermain sosial media, sehingga membuatnya lalai dalam membuat tugas-tugasnya.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap masalah tersebut yang dituangkan dalam skripsi yang berjudul **“Pemanfaatan Hp Android Saat Situasi New Normal Pada Siswa Sekolah Menengah Yang Tinggal Di Jorong Koto-Koto Baru”**.

B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah **Pemanfaatan Hp Android Saat Situasi New Normal Pada Siswa Sekolah Menengah Yang Tinggal Di Jorong Koto-Koto Baru**.

C. Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka sub fokus penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Pemanfaatan *hp android* untuk belajar
2. Pemanfaatan *hp android* untuk bermain game
3. Pemanfaatan *hp android* untuk mencari informasi
4. Pemanfaatan *hp android* untuk sosial media oleh siswa sekolah menengah saat situasi *new normal*.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pemanfaatan *hp android* untuk belajar oleh siswa sekolah menengah saat situasi *new normal*?

2. Bagaimana pemanfaatan *hp android* untuk bermain game oleh siswa sekolah menengah saat situasi *new normal*?
3. Bagaimana pemanfaatan *hp android* untuk mencari informasi oleh siswa sekolah menengah saat situasi *new normal*?
4. Bagaimana pemanfaatan *hp android* untuk sosial media oleh siswa sekolah menengah saat situasi *new normal*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka tujuan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Bagaimana Pemanfaatan *hp android* untuk belajar
2. Bagaimana Pemanfaatan *hp android* untuk bermain game
3. Bagaimana Pemanfaatan *hp android* untuk mencari informasi
4. Bagaimana Pemanfaatan *hp android* untuk sosial media oleh siswa sekolah menengah saat situasi *new normal*.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka manfaat dan luaran dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

- a. Sebagai referensi di perpustakaan IAIN Batusangkar
- b. Sebagai referensi peneliti dalam memahami dan mengetahui Pemanfaatan android selama belajar daring oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru.
- c. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1), pada jurusan Bimbingan Konseling pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

2. Luaran penelitian

Adapun luaran dari penelitian yang penulis lakukan adalah agar penelitian ini dapat diterbitkan pada jurnal ilmiah.

G. Defenisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran terhadap istilah dalam penelitian ini maka perlu adanya penjelasan permasalahan yang ada dalam pembahasan judul proposal ini, sehingga topik yang disajikan dapat dibahas secara cermat, jelas dan tahu arah tujuan serta maksudnya sehingga mudah untuk dipahami dan dimengerti. Istilah-istilah tersebut adalah:

1. Pemanfaatan *Hp Android*

Manfaat dari penggunaan *hp android* yang penulis maksudkan yaitu mempermudah dan memperlancar siswa dalam memperoleh informasi dan mempermudah sarana komunikasi. Wilburn Schramm dalam jurnal Risa Suarsi dan Dida Dirgahayu, 2015: 60 menyatakan “Informasi menjadi kebutuhan manusia yang esensial untuk mencapai tujuan, melalui informasi, manusia dapat mengetahui peristiwa yang terjadi di sekitarnya, memperluas cakrawala pengetahuan dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa manfaat dari penggunaan *hp android* tidak hanya dirasakan oleh siswa sekolah namun juga dirasakan oleh masyarakat, diantaranya sebagai sarana memperoleh informasi dan memperlancar komunikasi jarak jauh. Adapun contoh dari penggunaan aplikasi yang sering digunakan dalam *hp android* yaitu internetan/sosial media (*Whatsapp, facebook, instagram, twiter, dan lain sebagainya*), bermain game online, menonton *youtube*, mendengarkan music di MP3.

2. Situasi *New Normal*

Pemerintah provinsi Sumatra Barat memberlakukan tatanan *New Normal* mulai 8 juni 2020. Kata Gubernur Sumatera Barat Irwan Prayitno

di Padang, Sabtu (6/6/2020) bahwa “Normal baru atau tatanan baru merupakan pola kehidupan baru yang produktif sehingga masyarakat bisa menjalankan aktivitas sehari-hari mulai bekerja, sekolah, beribadah dengan menggunakan prinsip aman covid-19, seperti pakai masker saat bertemu orang, menjaga jarak secara fisik, cuci tangan, mengurangi pertemuan langsung.”

Berdasarkan ungkapan dari gubernur di atas dapat dipahami bahwa tatanan hidup baru atau disebut juga dengan kondisi *new normal*, pada masa ini aktivitas sehari-hari sudah mulai lancar seperti bekerja, belajar, beribadah sudah seperti biasa tetapi dengan mematuhi protokol kesehatan 3M (mencuci tangan, menjaga jarak dan memakai masker) serta mengurangi pertemuan langsung yang menyebabkan kerumunan.

3. Siswa

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru sebagai pengajar disekolah kepada para siswa agar menjadi siswa yang sesuai dengan tujuan siswa sekolah. Pengertian peserta didik menurut ketentuan Undang-undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam jurnal Askhabul Kirom, 2017: 74-75 yaitu: “Anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan.”

Berdasarkan undang-undang di atas dapat diketahui bahwa siswa merupakan anak-anak yang sedang bersekolah. Jenjang pendidikan yang penulis fokuskan yaitu pada siswa tingkat sekolah menengah, baik itu siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)/ sederajat, siswa Sekolah Menengah Atas (SMA/MA/ sederajat yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Situasi *New Normal*

Memasuki era new normal ini pemerintah memberikan himbauan kepada seluruh masyarakat agar menetapkan protokol kesehatan yang dianjurkan dan mentaati aturan yang dibuat. Dalam jurnal Yudi Firmansyah dan Fani Kardina, 2020:107“Pemerintah pusat melalui Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional atau Kepala Bappenas tepat pada tanggal 28 mei 2020 dalam jumpa pers bersama Menteri Luar Negeri Retno Marsudi dan Tim pakar Gugus Tugas Penanganan Covid-19 telah menyampaikan Protokol Masyarakat Produktif serta aman Covid-19 untuk menuju Normal Baru (*New Normal*)”.

Dunia pendidikan pun terpaksa tetap diliburkan dan diganti dengan sistem pembelajaran daring atau secara online yang berbasis digital. Metode pembelajaran online secara penuh sudah menjadi pilihan di tengah situasi new normal (tatanan kehidupan baru) saat ini. New normal pendidikan yang telah kita lakukan membuat kita harus menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini dimana berbasis digital, dimana harus mengkombinasikan metode pembelajaran tatap muka di ruang kelas dan e-learning. Dalam jurnal Yudi Firmansyah dan Fani Kardina, 2020:107 menjelaskan bahwa:

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia atau yang biasa disingkat sebagai Kemendikbud, langsung merespon dengan mengeluarkan Surat Edaran No.15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*. Dengan isian antara lain kaitan dengan protokol dan prosedur kemandirian saat sekolah kembali buka, seperti ringkasannya sebagai berikut: 1. Mekanisme antar jemput satuan pendidikan, 2. Kebersihan sarana-prasarana sekolah, 3. Pemantauan secara rutin kondisi kesehatan warga sekolah, 4. Penyediaan fasilitas mencuci tangan, 5. Menerapkan protokol kesehatan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa proses belajar dalam masa darurat ini diselenggarakan sesuai dengan protokol kesehatan seperti mencuci tangan menggunakan sabun, menjaga jarak, etika batuk, bersin yang benar, dan yang paling penting yaitu memakai masker. Adanya tatanan hidup *new normal* ini maka masyarakat dituntut untuk mematuhi kebijakan-kebijakan yang telah dibuat oleh pemerintah, diantaranya yaitu pada sektor pendidikan. Pada masa *new normal* ini perlu adanya penyesuaian pola belajar yang sesuai dengan kondisi saat ini yaitu proses belajar dilakukan secara daring.

B. Hp Android

1. Pengertian Hp Android

Hp android merupakan suatu alat atau barang elektronik yang berfungsi sebagai alat untuk memperlancar hubungan komunikasi dan informasi. Menurut Indri Kriswati, dkk, 2019 “*hp android* merupakan salah satu alat komunikasi yang sangat canggih dan modern yang mempunyai fungsi yang sama dengan telepon genggam dan dapat dibawa kemana-mana tanpa disambung dengan jaringan telepon”. Menurut Dewa Langit, 2017 dalam Indri Kriswati, dkk, 2019 “Ada beberapa fungsi dari penggunaan *hp android* yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman atau keluarga 65%, symbol kelas dimasyarakat 44%, penunjang bisnis 45%, alat penghilang stress 36%”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat penulis ketahui bahwa *hp android* merupakan perangkat elektronik mengalami perkembangan teknologi dari waktu ke waktu. Adapun fungsinya yaitu untuk mempermudah dan memperlancar urusan seseorang dalam hal apapun bisa komunikasi, penunjang bisnis, penghilang rasa stress, media hiburan, menerima dan berbagi informasi melalui aplikasi sosial media yang ada pada *hp android*.

2. Manfaat *Hp Android*

Hp android memiliki banyak manfaat bagi manusia. *Hp android* memiliki fitur-fitur canggih yang melebihi fungsi handphone pada dasarnya. Beberapa manfaat *hp android* bagi manusia (Barat P, 2019: 29) yaitu “Menyelesaikan pekerjaan manusia, memudahkan manusia untuk berkomunikasi jarak jauh, memberikan manusia untuk memiliki banyak waktu untuk bekerja, memudahkan manusia untuk melakukan berbagai hal yang bermanfaat, menjadikan manusia paham dengan teknologi masa kini, akan memunculkan lapangan pekerjaan baru”.

Berdasarkan uraian di atas banyak manfaat yang dirasakan oleh manusia dari penggunaan *hp android* pada saat sekarang ini diantaranya yaitu menyelesaikan pekerjaan manusia, memudahkan manusia untuk berkomunikasi jarak jauh, menjadikan manusia yang paham dengan teknologi masa kini, membuka lapangan bisnis/kerja baru. Penggunaan android juga mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, atau SMK serta mempermudah siswa dalam menerima informasi di sekolah pada saat masa pandemi ini.

3. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan *Hp Android*

Penggunaan aplikasi *hp android* mempunyai kelebihan dan kelemahan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Kelebihan dari penggunaan *hp android* dapat di lihat pada dampak positif yang dirasakan dalam penggunaan *hp android*. Menurut Beatus Madelson Laka, 2012: 3 dalam Indri, K, dkk, 2019: 47 yaitu “Sebagai media komunikasi, sebagai media informasi, media pembelajaran, hiburan, kerja dan bisnis”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa banyak kelebihan yang dapat kita peroleh dari android untuk mempermudah dalam komunikasi jarak jauh, sebagai media informasi, belajar hiburan, kerja dan bisa juga mengakses beberapa aplikasi, mendengarkan musik secara bersamaan. Namun dengan banyaknya kelebihan-kelebihan yang

dimiliki, *hp android* juga memiliki kelemahan dalam Siti Shofiyah (2016 :28-29), diantaranya yaitu:

- a. Baterai yang cepat habis,
- b. Pengoperasian akan terlihat sulit jika baru mempelajari *hp android*
- c. Koneksi internet yang mahal.

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa kelemahan *hp android* tidak terlalu besar akibatnya, karena tergantung dari tiap-tiap individu menjaga dan menggunakan ponsel androidnya tersebut. Beberapa kekurangan dari penggunaan *hp android* menurut Uswatun dalam Indri Kriswati, dkk, 2019: 47 yaitu “Membuat siswa malas belajar, mengganggu konsentrasi belajar siswa, melupakan tugas dan kewajiban sebagai siswa, dan mengganggu perkembangan anak”.

Berdasarkan kutipan di atas dibalik banyaknya kelebihan dari penggunaan *hp android*, *handphone android* juga memiliki kekurangan seperti lemot karena terlalu banyaknya merk dan tipe. Selain itu *handphone android* juga membuat pengguna menjadi kecanduan saat menggunakannya dan membuat pengguna menjadi seorang yang individualis dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

4. Manfaat *Hp Android* untuk Belajar Daring

Bagi siswa *hp android* berguna untuk mencari bahan atau materi yang tidak ada di dalam buku panduan atau buku LKS, bagi guru juga berguna untuk mencari bahan materi tambahan dan juga sebagai media informasi dan komunikasi antara guru dan siswa. Menurut Yu, dalam Siti Shofiyah (2016 :28) android mempunyai dampak positif sebagai berikut:

- a. Dapat dipergunakan sebagai perpustakaan online sehingga menghilangkan jarak pengetahuan antara guru dan siswa.
- b. Dapat digunakan dalam tujuan khusus yang berbeda-beda karena banyaknya aplikasi yang terdapat di dalamnya.

Berdasarkan kutipan di atas android juga bermanfaat bagi guru dan siswa sebagai salah satu media untuk mengakses sumber belajar seperti

buku online, jurnal, artikel, esai dan lain sebagainya. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bagi pendidikan menurut Verawati & Enny Comalasary, 2019:623 yaitu:

- a. Siswa dapat mengakses informasi-informasi yang dibutuhkan meskipun itu adalah hasil penelitian orang lain
- b. Siswa dapat mengakses sumber pengetahuan lebih mudah dibanding sebelum penerapan manfaat teknologi.
- c. Materi-materi belajar akan tampil secara interaktif dan menarik, serta penyampaian akan lebih konseptual.
- d. Materi-materi pendidikan dapat diakses melalui belajar jarak jauh jika terkendala oleh biaya dan waktu.

Berdasarkan kutipan di atas manfaat *hp android* dibidang pendidikan dapat menguntungkan semua pihak baik itu siswa dan gurunya karena mudah untuk digunakan dan banyak aplikasi yang mendukung. Selain aplikasi belajar juga ada aplikasi untuk bermain dan berkomunikasi. Perangkat *hp* dengan sistem operasi android juga mampu menghadirkan sumber-sumber ilmu pengetahuan, yang bertujuan untuk membantu jadwal belajar siswa.

Penggunaan *hp android* sangat efektif untuk mengakses informasi edukasi dan memberikan pemahaman baru karena proses mengaksesnya yang mudah para pengguna *hp android* pun merasa puas dengan teknologi inovatif yang dimiliki *hp android*. Pengguna *hp android* ini dapat digunakan oleh semua kalangan, mulai dari siswa sekolah dasar (SD), siswa sekolah menengah pertama (SMP/MTs), Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA/MA), Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Mahasiswa, Karyawan, Pegawai, guru, dosen, ustad, dari yang anak muda bahkan sampai orang tua sekalipun untuk menunjang atau membantu pekerjaan sehari-hari mereka.

C. Siswa Sekolah Menengah

1. Pengertian Siswa Sekolah Menengah

Siswa merupakan orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-citanya. Menurut ketentuan umum undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Siswa adalah orang/anak yang sedang berguru (belajar, bersekolah)”.

Berdasarkan undang-undang RI di atas siswa merupakan anak/anggota masyarakat yang sedang melaksanakan proses belajar setrta sekolah dasar (SD) maupun menengah pertama (SMP), sekolah menengah keatas (SMA) untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan mengembangkan potensi dirinya sesuai bakat, minat dan kemampuannya. Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki beberapa karakteristik, diantaranya yaitu rentan usia remaja (13-15 tahun), perubahan pada ostur tubuh yang menunjukkan telah masuk pada masa pubertas, sudah mampu memikirkan semua kemungkinan untuk memecahkan masalah, menghindari konflik-konflik yang terjadi. Pendidikan tingkat SMP masa pendidikannya selama 3 tahun dari jenjang, unit ini menerima siswa dan siswi lulusan SD.

Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah pelajar yang menduduki masa pendidikan formal sebelum memasuki bangku perkuliahan, dalam kajian psikologi siswa SMA dimasukkan ke dalam golongan remaja usia 16-19 tahun. Pengertian Sekolah Menengah Kejuaran (SMK) menurut para ahli sebagai berikut; Menurut Smith Sughes Act dalam Yanto (2005) “Pendidikan kejuruan adalah pendidikan khusus yang program-programnya dipilih untuk siapapun yang tertarik untuk mempersiapkan diri bekerja sendiri/ bekerja sebagai bagian dari

kelompok”. Menurut Ralp C Wenrich dalam Yanto (2005) “Istilah pendidikan kejuruan adalah bentuk pendidikan persiapan untuk bekerja yang dilakukan di sekolah menengah”.

Berdasarkan kutipan di atas siswa sekolah menengah kejuruan/ SMK merupakan siswa sekolah yang setara dengan siswa sekolah menengah atas/SMA/MA sederajat namun pada jenjang pendidikan SMK mempersiapkan siswanya untuk memasuki lapangan pekerjaan. Tujuan dari pendidikan di SMK yaitu agar terciptanya mutu lulusan SMK yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha atau dunia industry, agar terciptanya tujuan tersebut maka pada jenjang pendidikan ini mempunyai kekhususan dalam pembelajarannya.

2. Tanggung Jawab Siswa Sekolah Menengah

Tanggung jawab merupakan kewajiban seseorang untuk menanggung segala sesuatu atas akibat atau perilaku yang ia lakukan. Menurut Mustari (2011) dalam A'an Aisyah, dkk, 2014: 45 ciri-ciri orang yang bertanggung jawab yaitu:

1)Memilih jalan lurus, 2)selalu memajukan diri sendiri, 3)menjaga kehormatan diri, 4)selalu waspada, 5)memiliki komitmen pada tugas, 6)melakukan tugas dengan standar yang terbaik, 7)mengakui semua perbuatannya, 8)menepati janji, dan berani 9)bertanggung jawab atas tindakan dan ucapannya.

Berdasarkan kutipan di atas ciri-ciri orang yang bertanggung jawab yaitu memiliki komitmen dan melakukan tugasnya dengan standar yang terbaik serta bertanggung jawab atas tindakan dan ucapannya sendiri, termasuk jika ia seorang siswa. Siswa diharapkan mampu untuk mengerjakan tugas yang di berikan guru dengan baik serta bertanggung jawab atas apa yang sudah menjadi kewajibannya sebagai seorang siswa.

Guru biasanya memberikan Pekerjaan Rumah (PR) kepada siswa dengan tujuan agar siswa belajar di rumah secara mandiri dan secara tidak langsung mengajarkan bagaimana bertanggung jawab atas tugas yang

sudah diberikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab belajar adalah suatu kesadaran, keberanian, dan kewajiban yang dimiliki siswa untuk melaksanakan tugas belajarnya yang diterapkan dalam bentuk tindakan, perilaku, atau kebiasaan dan siap menanggung segala macam konsekuensi atas tindakan tersebut dengan penuh kerelaan hati.

3. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah

Karakteristik umum pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi siswa seperti usia, kelas, pekerjaan, dan gender. Cruickshank dalam A Beny, 2011: 42 mengemukakan beberapa “Karakteristik umum siswa yang perlu diperhatikan dalam mendesain proses atau aktivitas pembelajaran, yaitu: (1) Kondisi sosial ekonomi, (2) faktor budaya, (3) jenis kelamin, (4) pertumbuhan, (5) gaya belajar, dan (6) kemampuan belajar”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa kondisi sosial ekonomi, budaya, jenis kelamin, pertumbuhan, gaya belajar dan kemampuan belajar merupakan karakteristik umum yang dimiliki siswa dan perlu dipertimbangkan untuk menciptakan proses belajar yang dapat membantu siswa mencapai kemampuan yang optimal. Analisis karakter awal siswa merupakan salah satu upaya untuk memperoleh pemahaman tentang tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan siswa berkaitan dengan suatu program belajar tertentu.

Siswa Sekolah Menengah identik dengan usia remaja yaitu berkisar antara umur 13-18 tahun. Istilah remaja tersebut ditandai oleh perubahan-perubahan-perubahan fisik umum serta kognitif dan sosial. Menurut Desmita, 2011, 190 tentang karakteristik perkembangan remaja yaitu:

Perkembangan fisik remaja yaitu Perubahan tinggi dan berat badan, Perubahan dalam proporsi tubuh, Perubahan pubertas, Perubahan ciri-ciri seks primer, Perubahan ciri-ciri seks sekunder. Perubahan kognitif remaja yaitu anak sudah dapat berfikir abstrak dan

hipotesis, seperti anak sudah dapat memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi, dan juga sudah mampu berfikir sistematis untuk memecahkan masalah. Perubahan pada perkembangan penalaran moral siswa sekolah menengah yaitu siswa sudah mampu menemukan identitas dirinya, mengembangkan hubungan personal yang harmonis, serta menghindari konflik-konflik yang selalu terjadi pada masa transisi ini. Perubahan perkembangan agama bagi remaja yaitu agama sama pentingnya dengan moral, agama dapat memberikan perlindungan rasa aman, terutama bagi remaja yang tengah mencari eksistensi dirinya.

Berdasarkan kutipan di atas karakteristik dari remaja atau siswa sekolah menengah dapat kita lihat dari tiga sudut perkembangan yang pertama perubahan pada perkembangan fisiknya, yang kedua perubahan pada perkembangan kognitifnya, dan perubahan pada perkembangan agama atau moralnya. Dari ketiga aspek di atas dapat kita ketahui apabila pada seorang individu telah mengalami perubahan pada fisiknya seperti pubertas, kemudian perubahan pada kognitifnya sudah dapat berfikir secara sistematis dan mampu menyelesaikan masalah, dan menjadikan agama sebagai perlindungan untuk membentengi dirinya.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Kanzul Fikri, Seha Radya Iswara Samino pada tahun 2019 dengan judul jurnal ilmiah *Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Gitar Di Era Industri 4.0*. Pemanfaatan *smartphone* atau *hp android* menjadi hal yang menyebabkan penelitian ini menjadi relevan adalah bagaimana pemanfaatan *smartphone android* sebagai media pembelajaran gitar. Hal yang membedakan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian Kanzul Fikri, Seha Radya Iswara Samino adalah penulis meneliti pemanfaatan *hp android* selama belajar daring studi pada siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru sedangkan penelitian dari Kanzul Fikri dkk meneliti tentang pemanfaatan *smartphone android* sebagai media pembelajaran gitar di era industri 4.0.

Penelitian yang penulis lakukan juga memiliki kesamaan dengan peneliti Nadia yang berjudul *Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Pada Era Covid-19*. Pada jurnal ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama menjelaskan tentang belajar daring menggunakan media online pada masa covid-19. Perbedaannya, penelitian ini memfokuskan pada mahasiswa. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan memfokuskan pada siswa sekolah menengah.

Penelitian relevan selanjutnya yang dilakukan oleh Barat Prakoso dengan judul Tesis *Pemanfaatan Handphone Android Sebagai Penunjang Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMK Negeri 06 Bengkulu Utara*. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama menjelaskan tentang pemanfaatan *hp Android* sebagai penunjang belajar. Perbedaannya, penelitian ini lebih kepada satu mata pelajaran saja yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sedangkan penelitian penulis memfokuskan pemanfaatan *hp android* selama belajar daring pada kondisi covid-19 sekarang ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian tentang pemanfaatan *hp android* saat situasi *new normal* pada siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif. Farida Nugrahani (2014: 19) “Penelitian kualitatif bertujuan untuk menangkap dan memahami makna dari suatu konteks dalam kondisi apa adanya”. Menurut Strauss Corbin dalam Cressell, J. (1998:24) dalam jurnal Pupu Saeful Rahmat (2009: 2) yang dimaksud dengan “penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran)”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan. Fokus dalam penelitian ini yaitu gambaran deskriptif mengenai pemanfaatan *hp android* saat situasi *new normal* ini pada siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan data yang peneliti peroleh sebagai hasil suatu penelitian, dengan menggunakan metode ini maka peneliti akan mendapatkan data secara utuh dan dapat dideskripsikan dengan jelas sehingga hasil penelitian ini benar-benar sesuai dengan kondisi lapangan yang ada.

B. Latar dan Waktu Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan pada siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai bulan Juni 2021.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat atau fasilitas untuk memudahkan atau membantu peneliti dalam melakukan pengumpulan data terhadap objek penelitiannya sehingga hasil yang didapatkan akan lebih sistematis dan lengkap serta memudahkan peneliti dalam melakukan olah data. Dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan alat penelitian atau instrumen penelitian yang paling utama.

Menurut Sugiono (2016:60) “Peneliti kualitatif sebagai *human instrument* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya”. Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa peneliti dalam penelitian kualitatif berfungsi sebagai *human instrument* dalam menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, mengumpulkan data, menganalisis data yang didapat, menafsirkan serta membuat kesimpulan atas temuannya. Peralatan yang digunakan oleh peneliti sebagai instrumen penelitian untuk mempermudah pengumpulan dan pengolahan data adalah wawancara.

D. Sumber Data

Sumber data merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiono, 2007: 308-309)

Sumber data adalah individu yang menjadi objek penelitian dalam memperoleh data yang berguna untuk penelitian, serta sumber data merupakan tempat atau sumber informasi untuk menggali informasi sebanyak mungkin, sesuai dengan fokus penelitian, artinya sumber data merupakan tempat atau sumber informasi untuk mendapatkan data atau informasi sebanyak mungkin sesuai dengan fokus penelitian.

Sumber data ada dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Menurut Sugiono (2007: 208-209) “Sumber data primer adalah sumber data pokok, sedangkan sumber data sekunder merupakan data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data”. Artinya, sumber

data sekunder ini merupakan data tambahan untuk mendukung sumber data pokok yang ditemukan oleh peneliti melalui informan, sedangkan sumber data primer merupakan sumber data pokok yang harus ada.

Berpijak dari kutipan di atas dapat dipahami bahwa sumber data merupakan sumber untuk mendapatkan informasi. Sumber data primer atau sumber data pokok dalam penelitian ini adalah siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru. Sedangkan untuk data sekunder atau sumber data pendukung dalam penelitian ini yaitu orang tua, saudara kandung dari siswa sekolah menengah yang menjadi sumber data pokok pada penelitian ini.

E. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan adalah teknik *sampling snowball*. Menurut Neuman, 2003 dalam Nina N, 2014:1113 teknik *sampling nowball* merupakan peneliti menyajikan suatu jaringan melalui gambar *sociogram* berupa gambar lingkaran-lingkaran yang dikaitkan atau dihubungkan dengan garis-garis. Setiap lingkaran mewakili satu responden atau kasus, dan garis-garis menunjukkan hubungan antar responden atau antar kasus.

Proses penggunaan teknik *sampling snowball* yang penulis gunakan yaitu, identifikasi awal dimulai dari seseorang atau kasus yang masuk dalam kriteria penelitian. Kemudian berdasarkan hubungan keterkaitan langsung maupun tidak langsung dalam suatu jaringan, dapat ditemukan responden berikutnya atau unit sampel berikutnya. Demikian seterusnya proses *sampling* ini berjalan sampai didapatkan informasi yang cukup dan jumlah sampel yang memadai dan akurat serta sampai menemukan data jenuh untuk dapat dianalisis guna menarik kesimpulan penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

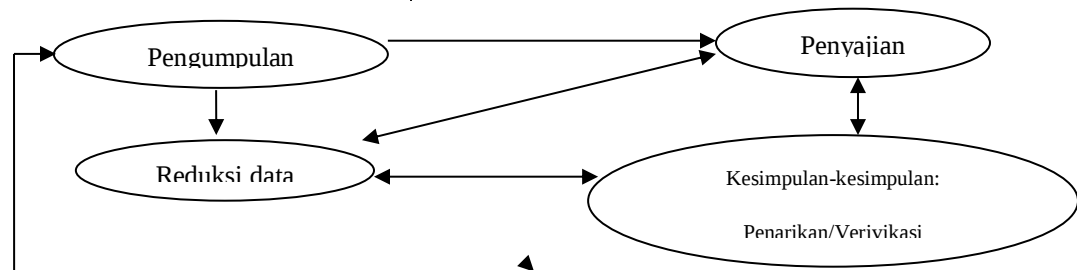
Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data lazimnya menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara. Wawancara bertujuan mencatat opini, perasaan, emosi, dan hal lain berkaitan dengan individu yang ada dalam organisasi. Menurut Holloway & Wheeler, 1996 dalam Imami N.R, 2007: 36 jenis-jenis wawancara yaitu:

1. Wawancara tidak berstruktur, wawancara ini biasanya diikuti oleh satu kata kunci atau topic dalam wawancara.
2. Wawancara semi berstruktur, wawancara ini dimulai dari isu yang dicakup dalam pedoman wawancara.
3. Wawancara berstruktur, wawancara ini berisi sejumlah pertanyaan yang telah direncanakan sebelumnya, tiap partisipan ditanyakan pertanyaan yang sama dengan urutan yang sama pula.

Berdasarkan uraian di atas teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara terstruktur dan wawancara semi terstruktur. Wawancara dilakukan kepada siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru secara langsung/tatap muka ataupun secara online/chat pribadi dengan siswa yang bersangkutan melalui sosial media salah satunya aplikasi *whatsapp* (WA).

G. Teknik Analisis

Miles dan Huberman (1992:20) dalam Ahmad rijali, (2018: 83) menggambarkan proses analisis data dan penelitian kualitatif sebagai berikut.



Gambar 1 proses Analisis Data Penelitian Kualitatif

Gambar tersebut memperlihatkan sifat interaktif pengumpulan data dengan analisis data, pengumpulan data merupakan bagian integral dari

kegiatan analisis data. Reduksi data adalah upaya menyimpulkan data, kemudian kesimpulan dan verifikasi untuk menetapkan kesimpulan yang lebih jelas dan pasti, maka verifikasi dilakukan sepanjang penelitian berlangsung sejalan dengan membercheck, trigulasi sehingga menjamin signifikasi atau kebermaknaan hasil penelitian.

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa analisis data merupakan proses mengurutkan data dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja. Dalam penelitian ini data di analisis dengan cara berikut:

1. Reduksi Data, merupakan upaya menyimpulkan data.
2. Display Data, berguna untuk melihat gambaran penelitian.
3. Kesimpulan dan Verifikasi, verifikasi dilakukan agar sepanjang penelitian berlangsung sejalan dengan trigulasi dan audit trail serta membercheck, sehingga menjamin signifikan atau kebermaknaan hasil penelitian.

H. Teknik Penjaminan Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan data yang diperoleh dari observasi maka penulis menggunakan teknik Triangulasi. Tujuan Triangulasi adalah untuk meningkatkan kekuatan teoritis, metodologis, maupun interpretatif dari penelitian kualitatif. Triangulasi diartikan juga sebagai kegiatan pengecekan data melalui beragam sumber, teknik dan waktu. (Arnild Augina Mekarisce, 2020: 150).

Adapun teknik triangulasi yang penulis gunakan adalah triangulasi sumber. Triangulasi sumber dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber. Dengan ini penulis akan membandingkan hasil wawancara responden dengan observasi langsung dan selanjutnya menghubungkannya, membandingkan dengan dokumentasi yang ada di lokasi penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menemukan fakta dari suatu konteks dalam kondisi apa adanya yang dilakukan melalui wawancara dengan sumber data yaitu siswa sekolah menengah serta keluarga siswa baik itu orang tua, kakak, paman, tante siswa, dan lain sebagainya yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru. Peneliti akan menjelaskan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pemanfaatan *hp android* saat situasi *new normal* pada siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru.

Sebelum melakukan wawancara dan langsung terjun ke lapangan peneliti membuat pedoman wawancara terlebih dahulu untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan aspek tujuan yang ingin ditemukan yakni mengetahui pemanfaatan *hp android* saat situasi *new normal* pada siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru.

Peneliti melakukan wawancara secara *offline* dan *online* melalui media sosial *whatsapp*. Sebelum peneliti melakukan wawancara peneliti menjelaskan terlebih dahulu tentang tujuan dan hal yang akan peneliti lakukan agar informan memahami dan mengerti maksud dari penelitian yang akan peneliti lakukan. Berdasarkan hasil wawancara mengenai pemanfaatan *hp android* saat situasi *new normal*: studi pada siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong koto-koto baru yang penulis dapatkan, maka hasil penelitian dapat di deskripsikan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan *Hp Android* untuk belajar oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru Saat Situasi *New Normal*

Berikut hasil wawancara tentang pemanfaatan *hp android* untuk belajar oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru. Terkait dengan durasi penggunaan *hp android* yang dipakai siswa dalam sehari untuk belajar yaitu Siswa FR menyatakan bahwa: “penggunaan *hp android* yang saya gunakan untuk belajar daring yaitu 5 jam/hari dari pukul 07.15-12.15 WIB, dan saat di rumah saya menggunakan *hp android* untuk membuat tugas dan memahami pelajaran selama 1 jam/hari disiang/malam hari”. Siswa ML menyatakan bahwa: “durasi penggunaan *hp android* untuk belajar daring dalam sehari yaitu 5 jam/hari dari pukul 07.15-12.15 WIB, sedangkan untuk belajar di rumah yaitu 2 jam/hari pada siang hari”. Siswa RR menyatakan bahwa: “durasi penggunaan *hp android* dalam sehari untuk belajar daring yaitu selama 5 jam/hari dari pukul 07.15-12.15 WIB dan 2 jam/hari dipagi dan dimalam hari untuk belajar dan mengerjakan latihan di rumah”.

Siswa MK mengatakan bahwa: “durasi penggunaan *hp android* untuk belajar daring yaitu 5jam/hari dari pukul 07.15-12.15 WIB dan 1 jam/hari dimalam hari untuk mengerjakan PR/Latihan di rumah”. Siswa SR juga mengatakan bahwa “durasi penggunaan *hp android* untuk belajar daring saat situasi *new normal* yaitu selama 5 jam/hari dari pukul 07.15-12.15 WIB dan untuk mengerjakan tugas/pr di rumah siswa menggunakan *hp android* selama 2 jam/hari yaitu pada waktu pagi atau malam hari”. Siswa AJ mengatakan bahwa “durasi penggunaan *hp android* untuk belajar daring pada situasi *new normal* yaitu selama 5 jam/hari mulai dari pukul 07.00-12.00 WIB dan 2 jam/hari untuk belajar mengerjakan tugas di rumah.

Berdasarkan data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru memanfaatkan *hp android* untuk belajar daring selama 5 jam/hari yaitu mulai dari pukul 07.15-12.15 WIB dan 2 jam/hari yang dikerjakan pada siang/malam hari untuk

belajar/membuat tugas di rumah. Selanjutnya jenis aplikasi penunjang yang digunakan siswa untuk belajar saat situasi *new normal* ini yaitu: siswa FR mengatakan bahwa:

Aplikasi yang dipakai untuk belajar daring yaitu *whats app* saja. Proses belajarnya yaitu guru mata pelajaran mengirimkan link yang berisi rangkuman materi atau tugas lewat *group whats app*, untuk dikerjakan oleh siswa dan dikumpulkan saat pertemuan tatap muka di sekolah, siswa hanya menggunakan *google* sebagai aplikasi pendukung belajar di rumah dan tidak ada aplikasi lainnya.

Siswa ML mengatakan bahwa: “Aplikasi yang dipakai untuk belajar daring yaitu *whats app* saja. Proses belajar daring yaitu guru meengirim link tugas untuk catatan dan latihan, untuk tugas latihan dikirim lewat *whatss app* pribadi guru mata pelajaran dan batas pengiriman tugas hanya sampai jam 12.15 WIB. Siswa RR mengatakan bahwa: “Jenis aplikasi yang digunakan untuk belajar daring yaitu *WA* dan *google classroom*. Proses belajar daring yaitu guru mengirimkan *link* atau *vn* di grup *WA/google classroom*, kemudian tugas yang dibuat dikirimkan pada sampai jam 12.15 WIB. Siswa hanya menggunakan *google* dan *youtube* sebagai penunjang untuk belajar di rumah”.

Siswa MK mengatakan bahwa: “aplikasi yang digunakan untuk belajar daring yaitu *whats app*, *class room*, dan *zoom meeting*. Proses belajar daring yaitu guru mengirimkan *link* materi pelajaran ke aplikasi yang dipakai oleh guru matapelajaran, untuk tugas dikumpulkan saat jam sekolah berakhir dan ada juga yang dikumpulkan saat pertemuan tatap muka”. Siswa AJ mengatakan bahwa “jenis aplikasi yang dipakai untuk belajar daring yaitu *whats app* dan *google classroom*. Proses pengumpulan tugas tergantung instruksi dari guru ata pelajaran biasanya dikumpulkan sebelum pukul 18.00 WIB”. Siswa SR juga mengatakan bahwa:

Jenis aplikasi yang digunakan untuk belajar daring oleh siswa saat situasi *new normal* ini yaitu aplikasi *whats app* melalui *chat di group whats app* dan *google classroom*. Sistem pengumpulan tugas siswa tergantung instruksi dari guru mata pelajaran, ada guru mata pelajaran yang menginstruksikan bahwa mengumpulkan tugas lewat *chat*

pribadi kepada guru mata pelajaran melalui aplikasi *whats app*, dan ada juga guru mata pelajaran yang menginstruksikan bahwa batas akhir pengumpulan tugas pada jam 20.00 WIB. siswa SR menggunakan *youtube* saat belajar di rumah.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat dijelaskan bahwa siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru saat situasi *new normal* ini menggunakan aplikasi *whats app*, *class room*, dan *zoom meeting* untuk belajar daring dan menggunakan aplikasi *youtube* dan *google* sebagai aplikasi penunjang saat belajar di rumah. Proses belajar daring yaitu guru mata pelajaran mengirimkan materi/tugas disalah satu aplikasi yang digunakan untuk belajar, kemudian siswa mempunyai tugas untuk membuat latihan ataupun catatan, untuk latihan batas pengumpulannya yaitu sampai jam 12.15 WIB, ada juga yang dikumpulkan sebelum pukul 18.00 WIB dan ada juga yang dikumpulkan sampai jam 20.00 WIB, pengumpulan tugas tergantung instruksi dari guru mata pelajaran. Tugas catatan siswa mengumpulkannya pada saat pertemuan tatap muka di sekolah.

Terkait dengan kendala penggunaan *hp android* untuk belajar oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru, ditemukan bahwa: siswa FR mengatakan “kendala yang saya rasakan yaitu ia menggunakan *hp android* satu berdua dengan adiknya karena itu ia harus mengalah dan sering terlambat mengisi absen dan mengirim tugas. Selain itu siswa juga kurang mengerti dengan materi yang diberikan guru mata pelajaran karena guru hanya mengirimkan tugas dan tidak ada penjelasan langsung dari guru mata pelajaran”.

Siswa ML mengatakan bahwa: “kendala yang saya rasakan saat belajar daring yaitu saya mengalami kesulitan saat membeli paket”. Siswa RR menyatakan bahwa: “kendala yang saya rasakan yaitu materi pelajaran yang susah untuk dimengerti dan dipahami”. Siswa MK menyatakan bahwa: “kendala yang saya rasakan saat belajar *daring* pada situasi *new normal* yaitu saya merasa bosan saat belajar menggunakan *hp android*”. Siswa AJ

mengatakan bahwa “kendala yang saya rasakan saat belajar daring yaitu pembagian paket dari kemendikbud yang tidak merata”. Siswa SR menyatakan bahwa:

Kendala yang dialami siswa untuk belajar saat situasi *new normal* ini adalah tidak adanya penjelasan materi langsung dari guru mata pelajaran, guru mata pelajaran hanya mengirimkan *link* untuk tugas yang akan dibuat dan itu membuat siswa kurang memahami dan mengerti tentang materi yang di berikan oleh guru mata pelajaran. Kemudian tugas yang diberikan oleh guru sangat banyak sekali sehingga membuat siswa merasa bosan untuk mengerjakannya dan lalai saat membuat serta mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa kendala yang dirasakan oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru saat belajar pada situasi *new normal* ini yaitu siswa merasa bosan saat belajar pada situasi *new normal* ini, kemudian siswa tidak memahami dan mengerti tentang materi yang dikirimkan oleh guru mata pelajaran karena guru mata pelajaran hanya mengirimkan materi saja tanpa adanya penjelasan langsung dari guru mata pelajaran mengenai ulasan dari materi yang diberikan kepada siswa, serta siswa mengalami kesulitan saat membeli paket internet dan pemberian tugas yang sangat banyak kepada siswa sehingga membuat siswa bosan dan lalai dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas terkait dengan pemanfaatan *hp android* untuk belajar oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru saat situasi *new normal*, didapatkan bahwa durasi penggunaan *hp android* yang digunakan oleh siswa siswa sekolah menengah untuk belajar daring yaitu selama 5 jam/hari dari pukul 07.15-12.15 WIB dan untuk mengerjakan tugas di rumah yaitu selama 2 jam/hari pada siang/malam hari. Aplikasi yang digunakan untuk belajar daring yaitu *whatsapp*, *class room*, dan *zoom meeting*, aplikasi tambahan yang digunakan oleh siswa yaitu *google* dan *youtube* saja karena siswa tidak mengetahui berbagai macam jenis aplikasi penunjang untuk belajardi rumah. Kendala yang dirasakan siswa sekolah yaitu

siswa tidak memahami dan mengerti tentang materi yang dikirim oleh guru mata pelajaran dan pemberian tugas yang banyak membuat siswa bosan untuk mengerjakan tugas dan membuatnya lalai dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran serta terkendala saat pembelian paket internet.

Berdasarkan kesimpulan di atas siswa kurang mendapatkan informasi mengenai aplikasi tambahan yang bisa digunakan untuk belajar dan memahami materi yang diberikan oleh guru seperti aplikasi ruang guru yang digunakan sebagai aplikasi tambahan untuk belajar di rumah oleh siswa. Maka dari itu sebagai guru BK atau Konselor dapat memberikan layanan dasar berupa bimbingan kelompok *online* agar siswa mengetahui berbagai macam jenis aplikasi pendukung yang bisa digunakan saat situasi *new normal*.

Berikut keterangan pendukung yang diterima dari pihak keluarga siswa diantaranya pelaksanaan tugas siswa sebagai anak di rumah. Beberapa keterangan yang peneliti peroleh dari informan ED menyatakan bahwa “anak saya FR pada saat belajar daring berlangsung sebelum itu ia menyempatkan untuk membantu tugas saya di rumah, seperti menyapu teras rumah, menjemur pakaian, serta mengepel lantai”. Informan RZ menyatakan bahwa “adiknya ML selaku pelaksanaan tugas siswa sebagai anak/adik di rumah yaitu mereka sering mengerjakan pekerjaan rumah secara bergantian. Seperti jika RZ belajar maka adiknya si ML akan mengerjakan pekerjaan rumah seperti menyapu dan setelah belajar nanti tugas RZ mencuci piring”.

Informan RT menyatakan bahwa “anaknya RR pada saat situasi *new normal* ini selalu mengerjakan tugas dan kewajibannya sebagai anak di rumah. Seperti menyapu rumah sebelum belajar daring dimulai, memsak selah belajar, mengerjakan kewajibannya sebagai seorang muslim, mengepel lantai rumah”. Informan ER juga menyatakan bahwa “ER merupakan ibu kandung dari siswa MK, ER menyatakan bahwa saat belajar daring anaknya masih bisa tetap membantunya di rumah, seperti mencuci dan menjemur pakaian, serta

menyapu teras rumah. Informan SS merupakan kakak kandung dari SR, SS juga mengatakan bahwa “saya dan adik saya selalu bergantian saat mengerjakan pekerjaan rumah. Pekerjaan rumah yang kami kerjakan yaitu menyapu rumah, mencuci dan menjemur pakaian, mencuci piring yang dilakukan secara bergantian. Informan IM menyatakan bahwa “saya adalah kakak kandug dari AJ, adik saya membantu pekerjaan rumah seperti menjaga adik yang kecil saat ibu kami memasak, mengantar dan menemani ibu ke pasar”.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru selalu membantu menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya sebagai anak di rumah sebelum proses belajar di mulai saat situasi *new normal* ini. Beberapa contoh pekerjaan yang dilakukan anak di rumah yaitu menyapu, mengepel lantai, mencuci piring, mencuci baju serta menjemur baju dan masak bagi yang cewek setelah selesai belajar daring.

Terkait dengan nasehat dan aturan yang diberikan orang tua kepada anaknya yaitu, informan ED menyatakan bahwa “nasehat yang saya berikan kepada anak saya yaitu pergunakanlah *hp android* yang kamu pakai untuk hal-hal yang bermanfaat, ketika belajar gunakanlah semaksimal mungkin untuk belajar, jangan sampai lalai karena main *hp*, ingatlah selalu susahny orang tua mencari uang untuk biaya sekolah dan mencukupi kebutuhan keluarga, serta aturan untuk anak menggunakan *hp* yaitu sampai jam 21.00 WIB. Informan RZ menyatakan bahwa “nasehat yang diberikan oleh orang tua kami yaitu pergunakanlah *hp* untuk hal-hal yang bermanfaat, gunakanlah *hp* untuk belajar semaksimal mungkin serta aturan main *hp* yaitu sampai jam 22.00 WIB”.

Informan RT menyatakan bahwa “nasehat yang saya berikan kepada anak saya yaitu pergunakanlah *hp* yang kamu pakai itu untuk hal-hal yang bermanfaat, gunakan *hp* tersebut sebagaimana mestinya jangan sampai mendatangkan kemudharatan bagi dirimu nantinya, serta aturan main *hp* yaitu sampai jam 23.00 WIB”. informan IM mengatakan bahwa “nasehat yang

diberikan oleh orang tua kami saat kami menggunakan *hp android* yaitu pergunakanlah *hp* untuk hal-hal yang bermanfaat, gunakan untuk belajar, mencari informasi, dan jangan sampai lalai makan, sholat, dan belajar saat menggunakan *hp android*". Informan SS menyatakan bahwa: "Nasehat yang diberikan oleh orang tua kami saat kami menggunakan *hp android* yaitu pergunakanlah *hp android* yang kalian miliki untuk hal-hal yang bermanfaat, aturan menggunakan *hp* yang telah ditetapkan oleh orang tua kami yaitu batas menggunakannya sampai pukul 22.00 WIB". Informan ER juga menyatakan bahwa:

Nasehat yang saya berikan kepada anak saya yaitu menggunakan *hp* boleh tapi harus ingat waktu belajar, waktu sholat, waktu makan, dan waktu untuk membantu orang tua di rumah, sedangkan aturan yang saya berikan kepada anak ketika main *hp* di rumah yaitu bagi saya boleh main *hp* tapi, jangan sampai kecanduan dan *hp* boleh dimainkan apabila telah selesai belajar daring, telah selesai membantu orang tua, dan setelah melaksanakan kewajiban sholat 5 waktu, batas menggunakan *hp* hanya sampai jam 22.00 WIB.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa pihak keluarga siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru menasehati anaknya agar pandai-pandai membagi waktu, kapan waktu yang baik untuk main *hp*, kapan waktu tidur, kapan waktu makan, kapan waktu mandi dan lain sebagainya dan jangan sampai anak memanfaatkan *hp* untuk hal-hal yang tidak baik/tidak pantas untuk anak sekolah. Serta aturan yang diberikan oleh orang tua siswa di rumah berkenaan dengan penggunaan *hp android* yaitu sampai jam 21.00 dan jam 22. 00 WIB.

Terkait dengan peran orang tua saat anak memanfaatkan *hp android* yaitu informan ED menyatakan bahwa "peran orang tua sangat penting, karena jika tidak adanya aturan yang diberikan oleh orang tua ketika anak menggunakan *hp android* di rumah maka anak bisa saja terjerumus pada pergaulan yang salah dalam memanfaatkan *hp android* yang dimilikinya. Informan RZ mengatakan bahwa "peran orang tua sangat penting saat anak

menggunakan *hp android* di rumah”. Informan RT juga mengatakan bahwa “peran orang tua sangat penting bagi anak di rumah saat menggunakan *hp android*”.

Informan ER mengatakan bahwa “peran orang tua sangat penting karena orang tua yang lebih tau pertama kali tentang kondisi anak saat menggunakan *hp android* di rumah”. Informan SS mengatakan bahwa “peran orang tua sangat penting saat anak menggunakan *hp android* di rumah”. Informan IM mengatakan bahwa:

Peran orang tua sangat penting, karena ketika orang tua tidak bisa mengontrol anaknya maka anak tersebut mudah untuk terjerumus melakukan hal-hal yang tidak diinginkan. Banyak zaman sekarang ketika anak telah kecanduan bermain *hp android* ia tidak sempat membantu orang tuanya di rumah dan bahkan sampai meninggalkan sholat, melewatkan waktu makan, dan lain sebagainya. Maka dari itu peran orang tua sangat penting saat anak menggunakan *hp android* di rumah.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa peran orang tua sangat penting saat anak menggunakan *hp android* di rumah, karena tanpa adanya peran orang tua yang memberikan aturan serta nasehat kepada anak saat anak menggunakan *hp android* maka waktu anak untuk bersosialisasi di lingkungan sekitar tidak berjalan dengan baik dan membuatnya menjadi pribadi yang tertutup.

2. Pemanfaatan *Hp Android* untuk bermain game oleh siswa sekolah menengah selama pembelajaran daring yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru

Berikut hasil wawancara mengenai pemanfaatan *hp android* untuk bermain game oleh siswa sekolah menengah saat situasi new normal di jorong Koto-Koto Baru, beberapa hal yang peneliti dapatkan terkait tentang durasi penggunaan *hp android* untuk bermain game oleh siswa sekolah menengah yaitu: siswa FR mengatakan bahwa: “durasi penggunaan *hp android* untuk

bermain *game* yaitu 5 jam/hari pada siang, sore, dan malam hari”. Siswa ML mengatakan bahwa: “durasi penggunaan *hp android* untuk bermain *game* yaitu 2 jam/hari pada malam hari”. Siswa RR mengatakan bahwa: “saya tidak punya aplikasi untuk bermain *game*”. Siswa MK mengatakan bahwa: “durasi penggunaan *hp android* untuk bermain *game* yaitu selama 6 jam/hari yaitu pada pagi, siang, sore, dan malam hari. Siswa SR mengatakan bahwa “durasi penggunaan *hp android* yang digunakan yaitu selama 2x dalam seminggu”. Siswa AJ menyatakan bahwa “saya tidak mempunyai aplikasi untuk *bermain game*”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa lebih sering bermain *game* dari pada siswi. Durasi penggunaan *hp android* untuk bermain *game* oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru saat situasi *new normal* ini adalah mulai dari 2-6 jam/hari yaitu pada waktu pagi, siang, sore, dan malam hari dan ada juga memainkan *hp android* untuk bermain *game* selama 2x dalam seminggu.

Selanjutnya terkait dengan jenis aplikasi yang dipakai oleh siswa sekolah menengah untuk bermain *game* yang penulis dapatkan yaitu: siswa FR mengatakan bahwa “aplikasi *game* yang dipakai yaitu *free fire* saja, aplikasi ini termasuk jenis aplikasi *game online* yang mana saat mengoperasikannya menggunakan jaringan internet”. Aplikasi *game* yang dipakai siswa ML yaitu “*game zapeto*, *game* ini juga termasuk jenis *game online*”. Siswa MK mengatakan bahwa “aplikasi *game* yang dipakai yaitu *mobile lagent*, dan *higs domino*”. Siswa SR juga mengatakan bahwa “aplikasi yang dipakai saat bermain *game* yaitu *game mobile lagent*”.

Berdasarkan keterangan di atas dapat diketahui bahwa siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru menggunakan aplikasi *game online*. Jenis aplikasi *game onlinenya* yaitu *free fire*, *mobile lagend*, *zapeto* dan *higs domino*. Terkait dengan manfaat yang dirasakan oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru saat bermain *game* yaitu;

siswa FR mengatakan bahwa “manfaat bermain game menurut saya yaitu sebagai sarana penghibur saja”. Siswa ML mengatakan bahwa “manfaat menggunakan aplikasi *game* bagi saya yaitu sebagai sarana penghibur diwaktu kosong”. Siswa MK mengatakan bahwa “manfaat menggunakan *hp android* untuk bermain *game* yaitu sebagai sarana penghibur”. Siswa SR juga menyatakan bahwa “manfaat menggunakan aplikasi *game* yaitu sebagai sarana penghibur saja”.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain *game* oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu sebagai sarana penghibur. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas terkait dengan durasi penggunaan *hp android* untuk bermain *game* oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu mulai dari 2-6 jam/hari yang dimainkan pada waktu siang, sore, dan malam hari dan ada juga yang memainkannya selama 2x dalam seminggu. Aplikasi yang digunakan untuk bermain *game* yaitu *mobile legend*, *free fire*, *higs domino*, dan *game zapeto*. Manfaat yang dirasakan oleh siswa saat bermain *game* yaitu sebagai sarana hiburan.

Berdasarkan dari kesimpulan di atas dapat diketahui bahwa layanan konseling yang diberikan kepada siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu bimbingan konseling kelompok kepada siswa yang menggunakan aplikasi *game online* agar siswa mengetahui dan memahami dampak dari penggunaan *game online* tersebut.

3. Pemanfaatan *Hp Android* untuk mencari informasi oleh siswa sekolah menengah selama pembelajaran daring yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru

Berikut hasil wawancara mengenai pemanfaatan *hp android* untuk mencari informasi oleh siswa sekolah menengah saat situasi *new normal* di jorong Koto-Koto Baru. Beberapa hal yang peneliti dapatkan terkait durasi

penggunaan *hp android* untuk mencari informasi oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yang digunakan FR yaitu “selama 2 jam/hari pada siang dan malam hari”. Siswa ML juga mengatakan bahwa: “saya menggunakan *hp android* untuk mencari informasi informasi yaitu selama 2 jam/hari pada siang hari”. Siswa RR mengatakan bahwa: “durasi penggunaan *hp android* dalam sehari untuk mencari informasi yaitu selama 2 jam/hari pada siang dan malam hari”.

Siswa MK mengatakan bahwa “durasi penggunaan *hp android* untuk mencari informasi dalam sehari yaitu selama 1 jam/hari pada siang hari. Siswa SR mengatakan bahwa “durasi penggunaan *hp android* untuk mencari informasi yaitu selama 3 jam/hari yang digunakan pada siang dan malam hari”. Siswa AJ mengatakan bahwa “durasi penggunaan *hp android* untuk mencari informasi yaitu selama 7-8 jam/hari pada waktu pagi, siang, dan malam hari.

Berdasarkan keterangan di atas dapat diketahui bahwa durasi penggunaan *hp android* oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu 1-8 jam/hari pada waktu siang dan malam hari. Kemudian terkait dengan jenis aplikasi yang dipakai oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru, yang peneliti dapatkan yaitu siswa FR mengatakan bahwa “aplikasi yang saya gunakan untuk mencari informasi yaitu *whats app*, *google* dan *youtube*”. Siswa ML mengatakan bahwa “jenis aplikasi yang saya gunakan untuk mencari informasi yaitu *youtube*”.

Siswa RR mengatakan bahwa “aplikasi yang saya pakai untuk mencari informasi yaitu *youtube* dan *google*”. Siswa MK mengatakan bahwa “aplikasi yang saya gunakan untuk mencari informasi yaitu *google* dan *playstore*”. Siswa SR mengatakan bahwa “aplikasi yang saya gunakan untuk mencari informasi yaitu *branly*, *faddly*, *sosmed*, *youtube* dan *google*”. Siswa AJ mengatakan bahwa “aplikasi yang saya pakai untuk mencari informasi yaitu aplikasi *sosmed* dan *google*”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis aplikasi yang dipakai oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru untuk mencari informasi yaitu *brantly*, *faddy*, *sosmed*, *google*, *youtube*, dan *playstore*. Terkait dengan manfaat yang dirasakan oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru untuk mencari informasi yaitu siswa FR mengatakan “manfaat penggunaan *hp android* untuk mencari informasi yaitu mempermudah mendapatkan informasi terbaru”. Siswa ML juga mengatakan bahwa “ manfaat *hp android* untuk mencari informasi yaitu untuk mempermudah mendapatkan info-info terbaru”. Siswa RR mengatakan “manfaat penggunaan *hp android* untuk mencari informasi yaitu untuk mempermudah mendapatkan informasi baru”. siswa MK juga mengatakan bahwa: “manfaat penggunaan *hp android* untuk mencari informasi yaitu mempermudah mendapatkan informasi baru”. siswa SR mengatakan bahwa “manfaat penggunaan *hp android* untuk mencari informasi yaitu mempermudah mendapatkan informasi baru”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa manfaat penggunaan *hp android* untuk mencari informasi oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu untuk mempermudah siswa mendapatkan informasi-informasi terbaru. Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan kepada siswa/siswi sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru yang peneliti dapatkan yaitu durasi penggunaan *hp android* oleh siswa sekolah menengah untuk mencari informasi yaitu 1-2 jam/hari pada waktu siang dan malam hari saja. Terkait dengan jenis aplikasi yang digunakan oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru untuk mencari informasi yaitu *google*, *youtube* dan *playstore* saja. Adapun manfaat yang dirasakan oleh siswa sekolah menengah yaitu agar mempermudah mendapat informasi-informasi terbaru. Berdasarkan kesimpulan di atas layanan yang dapat diberikan kepada siswa yaitu layanan informasi mengenai berbagai

macam jenis aplikasi lainnya yang dapat digunakan untuk mencari informasi oleh siswa sekolah menengah.

4. Pemanfaatan *Hp Android* untuk sosial media oleh siswa sekolah menengah selama pembelajaran daring yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru

Berikut hasil wawancara mengenai pemanfaatan *hp android* untuk menggunakan sosial media oleh siswa sekolah menengah saat situasi new normal di jorong Koto-Koto Baru. Beberapa hal yang peneliti dapatkan terkait dengan pemanfaatan *hp android* untuk sosial media oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru terkait dengan durasi penggunaan *hp android* untuk menggunakan sosial media oleh siswa FR yaitu: “durasi penggunaan *hp android* untuk sosial media oleh saya yaitu selama 2 jam/hari pada waktu siang, sore, dan malam hari”. Siswa ML juga mengatakan bahwa “durasi yang saya gunakan untuk sosial media yaitu selama 6 jam/hari pada waktu pagi, siang sore dan malam hari”.

Siswa RR mengatakan bahwa “durasi penggunaan *hp android* untuk sosial media yaitu selama 7 jam/hari pada waktu pagi, siang, sore dan malam hari”. Siswa MK mengatakan bahwa “durasi yang saya gunakan saat membuka sosial media yaitu selama 8 jam/hari”. Siswa SR mengatakan bahwa “durasi penggunaan *hp android* untuk sosial media yaitu selama 8 jam/hari pada waktu pagi, siang, sore dan malam hari”. Siswa AJ mengatakan bahwa “durasi penggunaan *hp android* yaitu selama 8 jam/hari yang dibuka pada pagi, siang, sore dan malam hari”.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa durasi pemanfaatan *hp android* untuk membuka media sosial oleh siswa sekolah menengah yaitu selama 6-8 jam/hari pada waktu pagi, siang, sore dan malam hari. Terkait dengan jenis aplikasi yang digunakan siswa sekolah menengah untuk membuka sosial media yaitu siswa FR mengatakan bahwa “jenis aplikasi yang saya gunakan yaitu *whats app*, *instagram*, *facebook*, dan *tiktok*. Siswa

ML juga mengatakan bahwa “durasi penggunaan *hp android* untuk membuka sosial media yaitu *tiktok*, *telegram*, *instagram*, *whats app*, dan *facebook*”.

Siswa RR juga mengatakan bahwa “jenis aplikasi yang digunakan untuk membuka sosmed yaitu *whats app*, *instagram*, *youtube*, *watt pad*, dan *facebook*”. Siswa MK juga mengatakan bahwa “aplikasi yang saya pakai untuk membuka sosmed yaitu *whats app*, *instagram*, *tiktok*, dan *facebook*”. Siswa SR mengatakan bahwa “aplikasi yang digunakan untuk sosial media yaitu *whats app* dan *instagram* saja”. Siswa AJ mengatakan bahwa “aplikasi yang dipakai untuk sosial media yaitu *whats app*, *instagram*, dan *tiktok*”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang digunakan oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru untuk sosial media yaitu aplikasi *whats app*, *facebook*, *instagram*, *tiktok*, *wattpad*, *telegram*, dan *youtube*. Terkait dengan manfaat yang dirasakan oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru untuk membuka/menggunakan sosial media yaitu siswa FR mengatakan bahwa “manfaat yang saya rasakan saat menggunakan sosial media yaitu sebagai sarana penghibur saja”. Siswa ML juga mengatakan bahwa “manfaat menggunakan sosial media yaitu sebagai sarana penghibur dan pengisi waktu luang”.

Siswa RR juga berpendapat bahwa “manfaat dari penggunaan aplikasi media sosial yaitu; *whats app* untuk melihat informasi di grup kelas, *instagram* untuk posting foto, buat *snapgram*, *youtube* untuk menonton dan mencari informasi, *wattpad* untuk membaca novel *online*.” Siswa MK mengatakan bahwa “manfaat penggunaan *hp android* untuk sosial media yaitu sebagai sarana hiburan”. Siswa SR mengatakan bahwa “manfaat menggunakan *hp android* untuk sosial media yaitu sebagai penghibur dan untuk melihat-lihat saja”. Siswa AJ mengatakan bahwa “manfaat penggunaan *hp android* untuk sosial media yaitu hanya untuk *scrool-scrool* status teman online dimasing-masing aplikasi sosmed yang dipakai”.

Berdasarkan uraian pendapat siswa-siswa di atas dapat dipahami bahwa manfaat sosial media oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu sebagai sarana hiburan, membaca, menonton, serta mencari/mendapatkan informasi. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *hp android* untuk sosial media oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu durasi penggunaan *hp android* untuk sosial media lebih lama dari pada durasi penggunaan *hp android* untuk belajar, bermain game, dan mencari informasi oleh siswa, dan yang dominan menggunakan sosial media yaitu perempuan.

Siswa menghabiskan waktu selama 2-8 jam/hari untuk membuka sosial media yang dibuka pada pagi, siang, sore, dan malam hari. Manfaat yang dirasakan oleh siswa saat membuka sosial media adalah sebagai sarana penghibur dan pengisi waktu kosong. Siswa menggunakan WA untuk melihat informasi di grup kelas, *instagram* untuk posting foto, memakai dan menyimpan filter-filter terbaru, buat *snap gram*, *youtube* untuk menonton, belajar, *wattpad* untuk membaca novel *online* yang bergenre romantis. Berdasarkan kesimpulan di atas dapat diketahui bahwa layanan konseling yang dapat diberikan kepada siswa yaitu layanan informasi.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan pada siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru bahwa saat situasi *new normal* siswa memanfaatkan *hp android* untuk belajar, untuk bermain game, untuk mencari informasi, dan untuk sosial media sebagai berikut:

1. Pemanfaatan *hp android* untuk belajar selama masa pandemi (situasi *new normal*) oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru

Penyebaran virus covid-19 di Indonesia menyebabkan segala bentuk kegiatan yang berupa perkumpulan-perkumpulan di berbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Sesuai dengan surat edaran no 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui belajar daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi covid-19. Berdasarkan dengan temuan penelitian yang penulis lakukan di jorong Koto-Koto Baru pada siswa sekolah menengah saat situasi *new normal* ini melaksanakan pembelajaran secara daring juga.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa selama proses belajar di masa pandemic covid-19 dilaksanakan secara daring dari bulan maret-desember 2020, dikarenakan adanya kasus pandemi jam pelajaran diperpendek dari jadwal tatap muka yang awalnya selama 7 jam/hari dari jam 07.15-14.30 setelah adanya pandemi jam belajar berkurang menjadi 5 jam/hari pukul 07.15-12.00 yang dilaksanakan secara daring ataupun luring. Ketika belajar luring siswa sekolah menengah di bagi menjadi 2 shift agar tidak menimbulkan kerumunan besar di dalam kelas dan tujuan belajarpun tercapai. Penjelasan materi selama belajar daring dari guru mata pelajaran melalui video yang dikirim ke grup WA atau lewat VN dan google classroom.

Kendala yang dialami oleh siswa selama belajar daring yaitu sulit dalam memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan jaringan *hp android* yang bermasalah/lelet. Sebagian besar siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru tidak merasakan manfaat dari belajar daring.

Menurut Ely Satiyasih Rosali, 2020: 22 “belajar *online* menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*)”. Menurut Arizona (2020:66) dalam Ely Satiyasih Rosali, 2020:22 yaitu:

Salah satu aplikasi gratis dan familiar diterapkan adalah *Google Classroom*. Belajar daring yang diterapkan dengan menggunakan media *google classroom* memungkinkan pengajar dan peserta didik dapat melangsungkan pembelajaran tanpa melalui tatap muka di kelas dengan pemberian materi (berupa slide *power point*, *e-book*, video pembelajaran, tugas (mandiri/ kelompok), sekaligus penilaian.

Berdasarkan pemaparan di atas salah satu aplikasi belajar online yang umum dipakai selama belajar daring yaitu menggunakan aplikasi *google classroom*. Belajar daring berlangsung sekitar 6 jam per hari yang dimulai dari pukul 07.30-12.30 WIB, guru menjelaskan atau menerangkan pelajaran melalui video pembelajaran, link *youtube*, ataupun pesan suara yang dikirim melalui *whatsapp group* dan ada guru yang menjelaskan melalui *Google meet/Zoom meeting dan Google classroom*. Menurut Isman dalam Wahyu Aji Fatma Dewi 2020: 56 “Belajar daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses belajar. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun *whatsapp group*”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa belajar daring merupakan model belajar melalui jaringan internet sebagai alternatif di masa pandemi covid-19 ini agar tidak adanya penyebaran *claster* baru pasien positif covid. Melalui belajar daring siswa dan guru mendapatkan pengalaman

baru dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi terbaru dalam proses belajar, aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan saat belajar daring diantaranya *whatsapp group, google classroom, zoom meeting, life chat* ataupun telepon.

2. Pemanfaatan *hp android* untuk bermain game saat situasi *new normal* oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan kepada siswa/siswi sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru. Ada 2 orang siswa yang aktif dan 2 orang siswa yang pasif memanfaatkan *hp android* untuk bermain game selama 5 jam/hari, jenis aplikasi yang dipakai yaitu *free fire, mobile legend dengan higgs domino*. Siswa menggunakan setelah belajar daring disaat sore hari dan malam hari. Bermain *game* dapat berdampak positif dan negatif bagi anak. Salah satu dampak positif dari bermain *game* adalah meningkatkan kemampuan menalar atau logika menurut Agata (2015) dalam Kukuh Pambuka Putra, dkk 2017:147. Menurut Dani, Sukidin, & S, 2014 dalam Kukuh Pambuka Putra, dkk 2017:147 “anak yang bermain game secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif anak. Apabila game dimainkan secara berlebihan maka anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas sekolah, tidak konsentrasi saat belajar, dan bahkan tidur di saat belajar”.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa bermain game dapat mempengaruhi kemampuan belajar dan kecerdasan anak secara negatif dan positif. Sebagai seorang konselor bisa memberikan layanan informasi kepada siswa tentang dampak kecanduan bermain *game online*.

3. Pemanfaatan *hp android* untuk mencari informasi selama masa pandemi (situasi *new normal*) oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan kepada siswa/siswi sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru

menggunakan aplikasi *google, branly, feedly, dan sosmed seperti Ig* untuk mencari informasi. Siswa juga menggunakannya untuk mencari tugas, dan saat belajar daring berlangsung serta melihat kabar info terkini tentang lingkungan sekitar baik informasi dibidang politik, ekonomi, sosial dan budaya. Siswa sekolah menengah menggunakan waktu selama 3 jam/hari untuk mencari informasi.

Salah satu bentuk pemanfaatan yang perlu kita ambil adalah dalam mengakses informasi edukatif. Menurut Stefanus Rodrick Juraman, 2014: 2 “Perkembangan dunia internet yang kini menyediakan ribuan hingga jutaan *link dan laman web (situs)* yang memuat hal-hal yang bersifat pendidikan seperti riset, *ejournal, ebook, ensiklopedia, digital library* yang dapat diakses secara online”. Berdasarkan rangkuman hasil wawancara yang dilakukakan oleh Stefanus Rodrick Juraman, 2014: 12 “Aplikasi pendukung android dalam mengakses informasi edukasi yaitu *wiki ensiklopedia, kamus online dan offline, playstorebook, KBBI Android, detik. Com, open office, PDF reader, Google chrome, mozilla forefox, google translet*”.

Berdasarkan kutipan di atas diketahui bahwa pemanfaatan *hp android* untuk mencari informasi dapat dibuka pada aplikasi *ejournal, google chrome, mozilla forefox, google translate, ebook, ensiklopedia*, serta juga bisa mencari informasi melalui aplikasi media sosial. Aplikasi di atas dapat dimanfaatkan untuk mencari tambahan materi pelajaran, mempermudah pelajar dalam mengerjakan tugas serta mencari dan mengetahui informasi berbagai bidang seperti dari informasi di bidang pendidikan, bisnis, ekonomi, sosial serta informasi lingkungan sekitar.

4. Pemanfaatan *hp android* untuk sosial media selama masa pandemi (situasi *new normal*) oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan kepada siswa/siswi sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru menggunakan aplikasi *Facebook*, *Tiktok*, *WA*, *Ig*. Siswa menggunakannya untuk melihat-lihat story sahabat onlinenya, menggunakan efek-efek terbaru di *Ig*-nya, dan juga sebagai hiburan saat mereka merasa kehabisan. Siswa sekolah menengah menggunakan waktu selama 7 jam/hari untuk menggunakan sosmed. Hal-hal yang merupakan beberapa faktor yang menyebabkan remaja millennial menggunakan jejaring sosial sebagai salah satu gaya hidup menurut Nur Ainayah, 2018 yaitu:

1. Eksistensi, dengan aktif di sosial media remaja millennial dapat dengan mudah diakui keberadaannya.
2. Perhatian, masa remaja adalah masa pertumbuhan menuju dewasa yang tentunya membutuhkan perhatian lebih dan memilih sosial media sebagai sarana mendapatkan perhatian.
3. Menumbuhkan citra, sosial media bagi remaja dapat dengan mudah menunjukkan kelebihan mereka untuk mendapatkan pencitraan yang instan.
4. Komunikasi dan sosialisasi, para remaja mencari jalan pintas untuk dapat terus berhubungan dengan keluarga, teman-teman, bahkan mencari teman baru melalui sosial media.
5. Ajang untuk berprestasi, contohnya mengikuti lomba menulis cerpen yang tidak jarang publikasinya melalui sosial media.
6. Menambah wawasan,

Menjalin komunikasi di dunia maya merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan oleh semua orang. Bahkan kalangan guru dan siswa tidak terlepas dari sosial media, tidak hanya untuk menjalin komunikasi sosial media juga bisa menjadi sumber berita dan sarana untuk bertukar data. Menurut Nyoman Putri Ristrini, 2015: 4 “Jenis aplikasi sosial media dan komunikasi yaitu *facebook*, *twitter*, *instagram*, *wechat*, *skyp*, *linkeding*, *path*, *whatsapp*, *sms*, *telephon*”. Dampak negatif dari media sosial menurut Jain Rahman, 2018 yaitu

Jejaring sosial bisa dianggap sebagai pencipta depresi bagi penggunanya, ketergantungan, kecemasan, tidak bisa mengontrol diri

saat main media sosial, dominan disalahgunakan seperti penipuan dan tindakan kriminal lainnya, seorang pelajar jadi malas belajar, menurunkan rasa produktivitas dan rasa sosial di antara remaja, membuat waktu terbuang sia-sia, menambah beban pengeluaran, mengganggu konsentrasi belajar, mengancam kesehatan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat diketahui bahwa dampak negatif dari penggunaan sosial media yaitu dapat mengganggu konsentrasi belajar, mengancam kesehatan, menambah beban pengeluaran, membuat waktu terbuang sia-sia, meningkatkan kasus kriminalitas, menurunnya waktu produktivitas remaja, serta membuat waktu terbuang sia-sia. Meskipun demikian media sosial juga memiliki kelebihan menurut Jain Rahman, 2018 “yaitu dapat membangun hubungan, menciptakan komunitas, melanjutkan pembahasan pelajaran, mengatur sumber pelajaran, mendukung materi pelajaran, bertambahnya wawasan, serta kemampuan membangun lapangan bisnis.” Adapun dampak positif yang ditimbulkan oleh sosial media menurut Nur Ainayah, 2018 yaitu:

Memudahkan dalam komunikasi, tumbuhnya rasa sudah diakui sehingga meningkatkan rasa percaya diri, terjalinnya hubungan yang baik antar pengguna sosial media, menumbuhkan pemikiran kritis, meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi, bertambahnya wawasan pertemanan, meningkatkan rasa menghargai *privacy* orang lain, meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan kutipan di atas diketahui bahwa dampak positif dari pemanfaatan *hp android* untuk media sosial yaitu mampu meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan hubungan komunikasi yang baik dengan orang lain, menumbuhkan pemikiran positif, bertambahnya wawasan pertemanan. Selain itu dampak positif dari sosial media yaitu mempermudah komunikasi antar individu yang terhalang jarak yang jauh untuk bertemu secara langsung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang pemanfaatan *hp android* saat situasi *new normal* studi pada siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan *hp android* untuk belajar

Pemanfaatan *hp android* untuk belajar oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru yaitu saat situasi *new normal* didapatkan bahwa durasi penggunaan *hp android* yang digunakan oleh siswa siswa sekolah menengah untuk belajar daring yaitu selama 5 jam/hari dari pukul 07.15-12.15 WIB dan untuk mengerjakan tugas di rumah yaitu selama 2 jam/hari pada siang/malam hari. Aplikasi yang digunakan untuk belajar daring yaitu *whatsapp*, *class room*, dan *zoom meeting*, aplikasi tambahan yang digunakan oleh siswa yaitu *google* dan *youtube* saja karena siswa tidak mengetahui berbagai macam jenis aplikasi penunjang untuk belajardi rumah. Kendala yang dirasakan siswa sekolah yaitu siswa tidak memahami dan mengerti tentang materi yang dikirim oleh guru mata pelajaran dan pemberian tugas yang banyak membuat siswa bosan untuk mengerjakan tugas dan membuatnya lalai dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran serta terkendala saat pembelian paket internet.

2. Pemanfaatan *hp android* untuk bermain *game*

manfaat bermain *game* oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu sebagai sarana penghibur. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas terkait dengan durasi penggunaan *hp android* untuk bermain *game* oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu mulai dari 2-6 jam/hari yang dimainkan pada waktu

siang, sore, dan malam hari dan ada juga yang memainkannya selama 2x dalam seminggu. Aplikasi yang digunakan untuk bermain *game* yaitu *mobile legend*, *free fire*, *higs domino*, dan *game zapeto*. Manfaat yang dirasakan oleh siswa saat bermain *game* yaitu sebagai sarana hiburan.

3. Pemanfaatan *hp android* untuk mencari informasi

manfaat penggunaan *hp android* untuk mencari informasi oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu untuk mempermudah siswa mendapatkan informasi-informasi terbaru. Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan kepada siswa/siswi sekolah menengah yang tinggal di jorong Koto-Koto Baru yang peneliti dapatkan yaitu durasi penggunaan *hp android* oleh siswa sekolah menengah untuk mencari informasi yaitu 1-2 jam/hari pada waktu siang dan malam hari saja. Terkait dengan jenis aplikasi yang digunakan oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru untuk mencari informasi yaitu *google*, *youtube* dan *playstore* saja. Adapun manfaat yang dirasakan oleh siswa sekolah menengah yaitu agar mempermudah mendapat informasi-informasi terbaru”.

4. Pemanfaatan *hp android* untuk sosial media

manfaat sosial media oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu sebagai sarana hiburan, membaca, menonton, serta mencari/mendapatkan informasi. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *hp android* untuk sosial media oleh siswa sekolah menengah yang tinggal di Jorong Koto-Koto Baru yaitu durasi penggunaan *hp android* untuk sosial media lebih lama dari pada durasi penggunaan *hp android* untuk belajar, bermain game, dan mencari informasi oleh siswa, dan yang dominan menggunakan sosial media yaitu perempuan. Siswa menghabiskan waktu selama 2-8 jam/hari untuk membuka sosial media yang dibuka pada pagi, siang, sore, dan malam hari. Manfaat yang dirasakan oleh siswa saat membuka sosial media adalah

sebagai sarana penghibur dan pengisi waktu kosong. Siswa menggunakan WA untuk melihat informasi di grup kelas, *instagram* untuk posting foto, memakai dan menyimpan filter-filter terbaru, buat *snap gram*, *youtube* untuk menonton, belajar, *wattpad* untuk membaca novel *online* yang bergenre romantis.

B. Implikasi

Implikasi dari hasil di atas adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Dapat menjadi ilmu dan wawasan tambahan terkhusus bagi ilmu Bimbingan dan Konseling terkait pemanfaatan *hp android*

2. Praktis

- a. Dapat digunakan oleh individu yang memakai *hp android*
- b. Menjadi wawasan baru bagi setiap individu yang menggunakan *hp android* di masa depan.
- c. Memberikan manfaat kepada pembaca agar tercapai hasil yang diharapkan dalam memanfaatkan dan menggunakan *hp android* nantinya.

C. Saran

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan pada skripsi ini adalah:

1. Bagi siswa sekolah menengah yang tinggal bisa mengatur waktu untuk belajar, bermain game, mencari informasi, dan bermain sosial media.
2. Bagi pihak keluarga siswa sekolah menengah semoga selalu perhatian dan menjadi contoh bagi anak atau adiknya di rumah selama mereka memakai *hp android*.
3. Bagi instansi sekolah menengah yang ada di nagari Koto Baru agar bisa memberikan motivasi siswa untuk bisa membagi waktu dalam memanfaatkan *hp android* selama di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Nur. 2018. *Remaja Milenial dan Media Sosial:Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Milenial*. Situbondo: Universitas Ibrahim Sukorejo
- Aisyah, A'an. Nusantara, Eko. Kurniawan, Kusnarto. 2014. *Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten*. Semarang: Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application
- Bilfaqih, Y dan Qomarudin, M. N. 2015.*Esesnsi Pengembangan Belajar Daring*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Desmita, 2011.*Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda
- Dewi, N. K .C, Anandita, Ida, B. G, Atmajaya, K.A, Aditama, P. W. 2018.*Rancang BangunAplikasi Mobile SiskaBerbasis Android*.SINTECH JOURNAL Vol 1 No 2
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*. Junal Volume 2 No 1
- Ekayani, N. L. P. 2017. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*.ResearchGate
- Firman dan Rahman, S. R. 2020.*Pembelajaran Online di Tengah PAndemi Covid-19*.Indonesian Journal of Education Science (IJES) Volume 02 No 02
- Firman, Y. dan Kardina, F. 2020. *Pengaruh New Normal Ditengah Pandemi Covid-19 Terhadap Pengelolaan Sekolah dan Peserta Didik*. Buana Ilmu: Vol 4 No 2
- Hadisi, L danMuna, W. 2015.*Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (e-learning)*. Jurnal Al-Ta'dib Vol 8 No 1
- Hanafy, M. S. 2014. *Konsep Belajar dan Pembelajaran*.Lentera Pendidikan: Vol 17 No 1
- Hasanah, U, Ludiana, I, dan PH Livana.2020. *Gambaran Psikologis Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19*.Jurnal Keperawatan Jiwa Volume 8 No 3
- Ikhlil, Mokhammad, dkk. 2019. *Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Desparitas Kualitas Perguruan Tinggi*.Walisongo Journal of Information Technology, Vol 1 No. 2

- Jamaluddin, R, Gunawan, dan Paujiah. 2020. *Pembelaaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi, dan Proyeksi*. Bandung: Karya Tulis Ilmiah, Lembaga Penelitian dan pengabdian Kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati
- Juraman, S. R. 2014. *Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif*. Journal Volume III No. 1
- Kirom, A. 2017. *Peran Guru dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural*. Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Agama Islam. Volume 3 Nomor 1
- Kundati dan Anggo M, 2016. *Peran Guru Dalam Pembelajaran Geografi Pada Siswa Kelas X^A SMA Negeri 1 Kaledupa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi Voleme 1 No 1
- Mustofa, M. I, dkk. 2019. *Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*. Walisongo Journal of Information Technology. Vol. 1 No 2.
- Novita, Diana dan Hatasuhur, A. R. 2020. *Plus Minus Penggunaan Aplikasi-Aplikasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*. Medan: Unimed Medan
- Nurdiani, N. 2014. *Teknik Sampling Snowball Dalam Penelitian Lapangan*. ComTech. Vol. 5 No. 2
- Pane, A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman Vol 03 No 2
- Prakoso, B. 2019. *Pemanfaatan Handphone Android Sebagai Penunjang Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMK Negeri 06 Bengkulu Utara*. Tesis. Proram Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Putra, K. P, Sanubari, T. P. E, dan Manggena, T. F. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun*. Universitas Kristen Satya Kencana: Vol. 33 No. 2
- Rahman, Jain. 2018. *Pengaruh Media Sosial Bagi Proses Belajar Siswa*. Banjarmasin: Sub Bagian informasi dan Humas, Kanwil Kemenag
- Ristrini, Nyoman Putri. 2015. *Survei Deskripsi Fitur-Fitur Pada Smartphone dalam Mendukung Kegiatan Akademis Di Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA)*. Kumpulan artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika. No 5 Vol. 4

- Riyana, C. 2019. *Konsep Pembelajaran Online*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Rosali, E S. 2020. *Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya*. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)* Volume 1 Nomor 1
- Sadikin, A. Dkk. 2020. *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* Volume 6 Nomor 02.
- Santoso, H. B dan Subagyo, 2017. *Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI Di SMK Insan Cendikia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015-2016*. *Jurnal Taman Vokasi* Vol. 5 No 1
- Shofiyah, S. 2016. *Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta
- Verawati dan Comalasari, E, 2019. *Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan*. Universitas PGRI Palembang.