

**PENGARUH PEMANFAATAN *GADGET* DALAM AKTIVITAS BELAJAR
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA
DI KELAS XI IIS SMA NEGERI 1 SEPUTIH MATARAM**

(Sripsi)

**oleh
Atik Dwi Susanti**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENGARUH PEMANFAATAN *GADGET* DALAM AKTIVITAS BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA DI KELAS XI IIS SMA NEGERI 1 SEPUTIH MATARAM

Oleh

Atik Dwi Susanti

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan subjek penelitian siswa SMA Negeri 1 Seputih Mataram yang berjumlah 25 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan teknik penunjang adalah wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa, pengaruh pemanfaatan *gadget* pada siswa menjelaskan bahwa pada saat aktivitas belajar dengan memanfaatkan *gadget* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

Kata Kunci: Aktivitas, *Gadget*, Hasil Belajar.

**PENGARUH PEMANFAATAN *GADGET* DALAM AKTIVITAS BELAJAR
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA
DI KELAS XI IIS SMA NEGERI 1 SEPUTIH MATARAM**

Oleh

ATIK DWI SUSANTI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PENGARUH PEMANFAATAN *GADGET* DALAM
AKTIVITAS BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PPKn SISWA DI KELAS XI
IIS SMA NEGERI 1 SEPUTIH MATARAM**

Nama Mahasiswa : **Atik Dwi Susanti**

No. Pokok Mahasiswa : 1413032010

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan : Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Adelina Hasyim, M. Pd.

NIP. 19531018 198112 2 001

Yunisca Nurmalisa, S. Pd., M. Pd.

NIP. 19870602 200812 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi PPKn,

Drs. Zulkarnain, M. Si.

NIP. 19600111 198703 1 001

Hermi Yanzi, S. Pd., M. Pd.

NIP. 19820727 200604 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

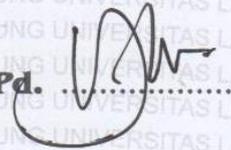
Ketua

: Dr. Adelina Hasyim, M. Pd.



Sekretaris

: Yunisca Nurmalisa, S. Pd., M. Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing: Dr. Irawan Suntoro, M. S.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Ruad, M. Hum.

NIP. 19500722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 26 Juni 2018

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Atik Dwi Susanti
NPM : 1413032010
program studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandarlampung, Juni 2018

Pemberi Pernyataan



Atik Dwi Susanti
NPM 1413032010

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Atik Dwi Susanti, dilahirkan di Karang Endah, Terbanggi Besar, Lampung Tengah, pada tanggal 12 Agustus 1996, anak ke dua dari pasangan Bapak Wagimin dan Ibu Yani.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis antara lain:

1. SD Negeri 3 Karang Endah yang diselesaikan pada tahun 2008
2. SMP Negeri 5 Terbanggi Besar yang diselesaikan pada tahun 2011
3. SMA Negeri 1 Seputih Mataram yang diselesaikan pada tahun 2014

Tahun 2014, penulis diterima melalui jalur SBMPTN sebagai mahasiswa Program Studi SI Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

MOTTO

*Ketakutan tidak ada di manapun, kecuali pada pikiran kita
sendiri
(Dale Carnegie)*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Kupersembahkan karya sederhana ku ini kepada:

*Kedua orang tuaku Bapak Wagimin dan Ibu Yani yang sangat ku sayangi yang telah berkorban demi keberhasilan ku
Kakak ku Agus Suyanto beserta keluarga besar ku yang senantiasa memberikan doa dan dukungan untuk keberhasilan ku*

Semua yang telah banyak membantu perjalanan hidup ku baik para dosen ku, guru-guru ku, dan teman-teman ku semuanya serta Almamater Tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran serta bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M. Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M. Si., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Bapak Drs. Supriyadi, M. Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung,
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M. Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Hermi Yanzi, S. Pd., M. Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Ibu Dr. Adelina Hasyim, M. Pd., selaku pembimbing I terimakasih atas saran dan masukannya.
8. Ibu Yunisca Nurmalisa, S. Pd., M. Pd., selaku pembimbing II terimakasih atas saran dan masukannya.
9. Bapak Dr. Irawan Suntoro, M. Si., selaku pembahas I terimakasih atas saran dan masukannya.
10. Bapak Abdul Halim, S. Pd., M. Pd., selaku pembahas II terimakasih atas saran dan masukannya.
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung terimakasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, masukan serta segala bantuan yang diberikan.
12. Bapak Drs. I Made Tantra, M. M., selaku Kepala SMA Negeri 1 Seputih Mataram yang telah memberikan izin penelitian untuk penulisan skripsi ini.

13. Kedua Orang Tua ku Bapak Wagimin dan Ibu Yani, yang sangat aku sayangi terimakasih atas keikhlasan, cinta dan kasih sayang, doa, motivasi, serta ketulusan yang telah diberikan selama ini demi keberhasilanku.
14. Kakak ku tercinta Agus Suyanto, serta seluruh keluarga besarku terimakasih yang sebesar-besarnya atas doa dan dukungannya.
15. Sahabat-sahabat terbaikku Asrofatur Nisyah, Maudatul Janah, Reni Anggraini, Septa Oviani, Siti Khotimah, Pantiana Eli Lestari, Esy Agustina Simbolon, Gardenia Septia Andiska, Silvia Neli Pita Patmi, Rini Fitriani, terimakasih atas bantuan, doa dan dukungannya.
16. Teman-teman kosan 43B, Retno Wulandari, Eka Yunita, dan tetangga kosan Yoga, Dauri, Putra, Suyadi, terimakasih atas bantuan, doa dan dukungannya.
17. Teman-teman Seperjuangan KKN-PPL di Way Tenong, Lampung Barat, Fitriani, Falera Agustina, Nisa'ul Mutoharoh, Ghaluh Tasya Mustika Putri, Novi Kusuma Wardani, Muh. Azwan, Dayan Riyan Budi, yang telah memberikan doa dan dukungan atas terselesaikannya skripsi ini, serta Bapak dan Ibu Induk semang KKN-PPL beserta masyarakat dan teman-teman di Way Tenong terimakasih atas dukungannya.
18. Keluarga Civic Education angkatan 2014 semuanya tanpa terkecuali terimakasih telah memberikan cerita baru dalam perjalanan hidup ini. Semoga akhir perkuliahan ini bukan menjadi akhir dari pertemanan dan kebersamaan kita.
19. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis sangat menyadari akan keterbatasan pengetahuan, pengalaman, serta informasi yang ada pada diri penulis, sehingga dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan baik dalam hal penyampaian maupun kelengkapannya, semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Juni 2018

Penulis

Atik Dwi Susanti

NMP 1413032010

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian	10
1. Kegunaan Teoritis	10
2. Kegunaan Praktis	11
G. Ruang Lingkup Penelitian	11
1. Ruang Lingkup Ilmu	11
2. Objek Penelitian	11
3. Subjek Penelitian	12
4. Wilayah Penelitian	12
5. Waktu Penelitian	12

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis	13
1. Tinjauan tentang Belajar	13
a. Pengertian Belajar	13
b. Beberapa Aktivitas Belajar	15

c. Media Pembelajaran.....	17
d. Jenis Media Pembelajaran.....	19
e. Fungsi Media Pembelajaran.....	21
2. Tinjauan tentang Hasil Belajar.....	23
a. Pengertian Hasil Belajar.....	23
b. Ciri-ciri Perilaku Hasil Belajar.....	24
3. Tinjauan tentang PPKn	25
4. Tinjauan tentang <i>Gadget</i>	27
a. Pengertian <i>Gadget</i>	27
b. Macam-macam <i>Gadget</i> dan Media Pendukung	35
c. Manfaat Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Proses Belajar Mengajar	37
d. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	38
B. Kajian Penelitian yang Relevan	42
1. Tingkat Lokal	42
C. Kerangka Pikir	43

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	45
B. Populasi dan Sampel	46
1. Populasi.....	46
2. Sampel.....	46
C. Variabel Penelitian.....	47
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	48
1. Definisi Konseptual.....	48
2. Definisi Operasional.....	48
E. Rencana Pengukuran Variabel	49
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
1. Teknik Pokok	49
a. Angket.....	49
2. Teknik Penunjang.....	50
a. Wawancara.....	50
b. Dokumentasi	50
G. Uji Validitas dan uji Reliabilitas	51
1. Uji Validitas	51
2. Uji Reliabilitas	51
H. Teknik Analisis Data.....	56
I. Tahap Penelitian.....	60
1. Persiapan Pengajuan Judul.....	60
2. Penelitian Pendahuluan	61
3. Pengajuan Rencana Penelitian	61
4. Pelaksanaan Penelitian.....	62
a. Persiapan Administrasi	62
b. Penyusunan Alat Pengumpulan Data.....	62
c. Penelitian Lapangan.....	63

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	64
1. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 1 Seputih Mataram	64
2. Situasi dan Kondisi SMA Negeri 1 Seputih Mataram	65
3. Visi, Misi, dan Tujuan SMA Negeri 1 Seputih Mataram	66
4. Jumlah Guru dan Karyawan SMA Negeri 1 Seputih Mataram	68
5. Jumlah Siswa SMA Negeri 1 Seputih Mataram	69
B. Analisis Data	69
1. Pengumpulan Data	69
2. Penyajian Data	70
C. Pengujian Data dan Pembahasan	87
1. Pengujian Pengaruh	87
2. Pengujian Tingkat Keeratan Pengaruh.....	90
3. Pembahasan.....	92

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	96
B. Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Siswa Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.....	46
2. Data Jumlah Peserta Didik yang menjadi Sampel di SMA Negeri 1 Seputih Mataram	47
3. Hasil Uji Coba Angket kepada Sepuluh Responden di Luar Populasi untuk Item Ganjil (X)	52
4. Hasil Uji Coba Angket kepada Sepuluh Responden di Luar Populasi untuk Item Genap (Y).....	53
5. Distribusi antara Item Ganjil (X) dan Genap (Y) Mengenai Pengaruh Pemanfaatan Gadget dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram	54
6. Daftar Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Seputih Mataram.....	65
7. Jumlah Siswa SMA Negeri 1 Seputih Mataram	69
8. Distribusi Hasil Angket dari Indikator Teks dalam Pemanfaatan <i>gadget</i>	70
9. Distribusi Frekuensi Variabel Pemanfaatan <i>Gadget</i> Indikator Teks	72
10. Distribusi Hasil Angket dari Indikator Video dalam Pemanfaatan <i>gadget</i> ...	73
11. Distribusi Frekuensi Variabel Pemanfaatan <i>Gadget</i> Indikator Video	75
12. Distribusi Hasil Angket dari Indikator Audio dalam Pemanfaatan <i>gadget</i> ...	76
13. Distribusi Frekuensi Variabel Pemanfaatan <i>Gadget</i> Indikator Audio	78
14. Distribusi Hasil Angket dari Indikator Gambar dalam Pemanfaatan <i>gadget</i>	79
15. Distribusi Frekuensi Variabel Pemanfaatan <i>Gadget</i> Indikator Gambar	80
16. Distribusi Skor Hasil Angket Pemanfaatan <i>Gadget</i> di kelas XI SMA Negeri 1 Seputih Mataram	81
17. Distribusi Frekuensi Variabel Pemanfaatan <i>Gadget</i> (X).....	83
18. Distribusi Hasil Belajar PPKn kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram	84
19. Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar (Y)	86
20. Kontingen Pengaruh Pemanfaatan <i>Gadget</i> dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram	88
21. Pengaruh Pemanfaatan <i>Gadget</i> dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	44

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Rencana Judul Skripsi dan Calon Pembimbing
2. Surat Keterangan dari Dekan FKIP Unila
3. Surat Izin Penelitian Pendahuluan
4. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian Pendahuluan
5. Lembar Persetujuan Seminar Proposal
6. Surat Keterangan telah Melakukan Seminar Proposal
7. Kartu Perbaikan Proposal Pembahas II
8. Kartu Perbaikan Proposal Pembahas I
9. Kartu Perbaikan Proposal Pembimbing II
10. Kartu Perbaikan Proposal Pembimbing I
11. Surat Rekomendasi
12. Surat Izin Penelitian
13. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian
14. Lembar Persetujuan Seminar Hasil
15. Surat Keterangan telah Melakukan Seminar Hasil
16. Kartu Perbaikan Seminar Hasil Pembahas I
17. Kartu Perbaikan Seminar Hasil Pembimbing II
18. Kartu Perbaikan Seminar Hasil Pembimbing I
19. Surat Rekomendasi
20. Kisi-kisi Angket
21. Angket Penelitian
22. Tabel Distribusi Hasil Angket dari Variabel X

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi saat ini, teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur yang selalu baru dari hari ke hari. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, kehidupan yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikatakan sangat modern. Hal ini, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang dari hari ke hari semakin canggih. Pesatnya perkembangan teknologi berdampak sangat besar untuk kehidupan manusia, salah satunya ditandai dengan meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat mudah terkoneksi dengan internet. Internet merupakan salah satu hal yang sangat sering dimanfaatkan dalam *gadget* dan sebagai salah satu keajaiban penemuan dunia. Penemuan internet merubah dunia menjadi lebih dinamis dan serba cepat.

Teknologi yang semakin canggih membuat semua orang dapat dengan mudah menyelesaikan pekerjaannya dengan cara yang praktis. *Gadget* sendiri mempunyai ciri khas atau sangat identik dengan pembaruan yang selalu *update*. Barang canggih tersebut bisa dimiliki banyak orang karena salah satu faktornya

yaitu harga. Harga *gadget* yang ditawarkan saat ini bervariasi, harga tersebut berpengaruh terhadap kualitas, kecanggihan, dan fitur-fitur yang mendukung. Di pasaran, harga *gadget* yang semakin bersaing, membuat peminat *gadget* berburu mencari harga yang sesuai dengan kantong ekonominya masing-masing.

Pengguna *gadget* saat ini tidak terbatas oleh lapisan masyarakat atau kelompok usia. Saat ini penggunaan *gadget* lebih kepada gaya hidup dan kebutuhan masing-masing pengguna, berbeda dengan beberapa tahun yang lalu bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak digunakan oleh kalangan menengah ke atas.

Sekarang *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan manusia, sehingga dengan hadirnya *gadget* dapat memberikan dampak negatif dan dampak positif bagi para penggunanya. Dampak negatif yang akan ditimbulkan dalam menggunakan *gadget* adalah dalam bentuk perubahan perilaku, kesehatan dan sikap seseorang, serta mengakibatkan pemborosan. Perubahan gaya hidup yang diakibatkan oleh *gadget* khususnya untuk remaja, yaitu hedonisme. Menurut Takariani (2013) dalam Omar, dkk. (2014), “hedonisme adalah pandangan hidup yang menganggap bahwa kesenangan dan kenikmatan materi adalah tujuan utama dari hidup”.

Remaja sekarang banyak yang melakukan hal-hal yang tidak penting hanya untuk kesenangan dirinya saja.

Lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku di daerah juga akibat dari pengaruh penggunaan *gadget* saat ini. Masuknya budaya barat secara perlahan tanpa difilter terlebih dahulu akan menyebabkan hilangnya rasa nasionalisme dan lebih senang dengan produk asing, selain itu perkembangan *gadget* berpengaruh kepada

kebiasaan seseorang yang lebih mementingkan *gadget* dibandingkan dengan hal-hal penting lainnya, seperti remaja atau pelajar sekarang yang lebih mementingkan *gadget*-nya dari pada untuk belajar. Setiap hari aktivitas yang dilakukannya dimulai dari bangun tidur hingga akan tidur kembali yang dilihat adalah *gadget*, jadi tidak pernah terlepas dari yang namanya *gadget*.

Remaja sekarang cenderung memiliki sikap individualis dan lebih tertutup, seperti asik dengan *gadget*-nya sendiri sehingga tidak memperhatikan hal-hal yang ada disekitarnya, misalnya ada orang yang mengajak berbicara namun karena asik dengan *gadget*-nya sampai tidak memperhatikan orang yang sedang berbicara tersebut. Remaja cenderung tidak bisa mengendalikan dirinya sendiri akibat sosialisasi yang dilakukan lewat *gadget*, dan lebih banyak masalah yang terjadi dan tidak menemukan solusi untuk menyelesaikannya, banyak mengeluh ketika mendapat masalah, cenderung mengabaikan jika ada orang yang menasehati, emosi yang tidak terkendali akibatnya orang-orang disekitarnya yang menjadi korban kemarahannya. Akibat dari *gadget* juga mendatangkan kerugian dibidang ekonomi seperti adanya atau banyaknya penipuan.

Selain menimbulkan dampak negatif bagi para penggunanya, ada juga dampak positif yang ditimbulkan dari *gadget* antara lain mempermudah informasi tanpa batas wilayah, mempermudah dalam mencari sumber informasi yang dibutuhkan juga mempermudah dalam hal pekerjaan dan proses pembelajaran, dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti internet, jejaring sosial, *game*, dan lain-lain, selain itu menjadikan seseorang tidak gagap teknologi.

Banyak manfaat yang akan didapat oleh para penggunanya apabila *gadget* ini digunakan secara baik dan benar sesuai dengan kebutuhannya.

Penggunaan *gadget* juga berdampak positif bagi siswa di mana siswa lebih maju dalam mengikuti perkembangan jaman. Siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan jaman dibanding orang dewasa. Siswa akan lebih kreatif dalam memanfaatkan *gadget* yang mereka miliki apabila dengan pengawasan orang tua. Hampir semua mata pelajaran memiliki perangkat lunak untuk membantu proses pembelajarannya. Mulai dari berbentuk CD, tersedia di internet yang berupa portal pelajar, ensiklopedia, *game education* dan sebagainya (Akbar, 2006: 168).

Dampak positif lainnya penggunaan *gadget* antara lain: (1) berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai dengan imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan); (2) melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar, yang membantu melatih proses belajar); (3) meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainannya); (4) mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Usia remaja yaitu para siswa SMA, di mana mereka banyak yang menggunakan *gadget*, seperti yang dirasakan oleh para siswa di SMA Negeri 1 Seputih Mataram

yang memanfaatkan *gadget* untuk membantu dalam proses belajar dan pembelajarannya, di mana di SMA Negeri 1 Seputih Mataram merupakan sekolah yang telah melaksanakan pendidikan berbasis Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia, kurikulum ini adalah pengembangan dari KTSP. Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap dan perilaku, jika ketiga aspek tersebut dilaksanakan dengan baik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya yaitu berpusat pada siswa, di mana guru hanya sebagai fasilitator, motivator, dan mediator, untuk itu siswa diharapkan lebih rajin atau giat lagi dalam belajar. Melihat Kurikulum 2013 ini pembelajarannya berpusat pada siswa, maka siswa dituntut untuk lebih kritis dan aktif lagi dalam mencari sumber belajar atau sumber informasi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan beberapa siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram, didapat hasil bahwa siswa banyak yang merasa kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan Kurikulum 2013, karena mereka mengaku bahwa sumber belajar mereka kurang memadai atau kurang lengkap. Telah disediakan buku paket siswa untuk Kurikulum 2013, namun mereka mengaku bahwa buku tersebut kurang memberikan penjelasan materi yang mendalam, salah satunya yaitu buku siswa PPKn, mereka mengatakan bahwa buku tersebut masih sulit dipahami karena kurang dalam penjelasan materinya.

Kurangnya sumber belajar menjadikan siswa kesulitan dalam menerima pelajaran, sebenarnya sumber belajar tidak hanya terdapat dalam buku saja. Menurut Udin Winataputra (1996) dalam Nunuk & Leo (2012: 44) menyatakan bahwa setidaknya terdapat lima macam sumber belajar, yaitu:

- 1) manusia,
- 2) buku/perpustakaan,
- 3) media masa,
- 4) alam lingkungan, dan
- 5) media pendidikan.

Jadi ada banyak sumber belajar yang bisa didapat siswa untuk membantu dalam proses pembelajarannya sehingga tujuan belajar bisa tercapai. Sumber belajar adalah bahan atau materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi pelajar, seperti adanya *gadget* yang akan membantu para siswa dalam aktivitas belajarnya sehingga hasil belajar bisa tercapai dengan baik.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram, mereka mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran mereka boleh membuka *gadget* nya untuk keperluan belajarnya, seperti untuk mengerjakan tugas, dan untuk mencari sumber informasi lainnya mengenai materi yang dipelajari. Banyak dari mereka yang bentuk *gadget*-nya adalah *handphone android* dan *smartphone*, dan mereka mengatakan bahwa *gadget* memang bermanfaat, dan menjadi sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan saat ini. Terselenggaranya Kurikulum 2013 membuat siswa banyak yang mengalami kesulitan dalam menerima materi yang ada dalam buku paket siswa dan dengan hadirnya *gadget* saat ini akan memberikan banyak manfaat bagi

siswa, karena dalam *gadget* terdapat aplikasi-aplikasi belajar *online* yang memudahkan para siswa untuk mencari sumber belajar atau sumber informasi. Aplikasi-aplikasi tersebut seperti *e-learning*, *e-book*, dan masih banyak lainnya.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada beberapa siswa juga mengatakan bahwa dalam pembelajarannya mereka tidak selalu melibatkan *gadget*, hal ini dikarenakan masih ada guru yang belum memanfaatkan secara optimal penggunaan *gadget* tersebut. Mereka mengatakan bahwa guru sering memberikan tugas untuk merangkum dari buku paket yang telah disediakan, jadi *gadget* dalam hal ini kurang dimanfaatkan, untuk itu siswa harus lebih pandai dan aktif lagi dalam memanfaatkan *gadget* nya.

Banyak sekali manfaat yang bisa didapat dari *gadget* dalam hal pembelajaran, apalagi untuk kelas Ilmu-Ilmu Sosial (IIS). Ilmu-Ilmu Sosial merupakan ilmu yang mempelajari tentang ilmu yang tidak pasti, artinya mempelajari ilmu-ilmu yang selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Ilmu-Ilmu Sosial mempelajari tentang kehidupan manusia di masa lampau hingga sekarang, sehingga dibutuhkan informasi-informasi yang terbaru untuk bahan pembelajarannya. Informasi-informasi terbaru tersebut bisa ditemukan dalam *gadget* yang mereka miliki, sehingga bisa memberikan banyak manfaat bagi mereka.

Hadirnya *gadget* memang memberikan banyak manfaat pada dunia pendidikan, namun perlu disadari bahwa ada hal-hal yang bersifat negatif bagi siswa apabila

digunakan secara tidak baik atau secara berlebihan, antara lain: (1) penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*); (2) malas menulis dan membaca, hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa menulis apa yang mereka cari; (3) penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya; (4) kecanduan, anak akan sulit dan akan ketergantungan pada *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya; (5) dapat menimbulkan gangguan kesehatan, karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga merusak kesehatan mata.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu guru di SMA Negeri 1 Seputih Mataram, didapat hasil bahwa ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang menyalahgunakn *gadget* nya untuk hal lain di luar sebagai sumber belajar yaitu seperti untuk bermain *game* atau untuk *chating* dengan temannya. Tidak hanya itu, di mana ketika ulangan atau ujian berlangsung mereka tidak diperbolehkan membawa atau membuka *gadget* nya, namun masih banyak siswa yang menggunakan *gadget* nya untuk menyontek dan bertukar jawaban saat ulangan atau ujian. Dalam hal ini diharapkan untuk para guru agar lebih memberikan pengawasan bagi para siswanya agar tidak menyalahgunakan penggunaan *gadget* nya.

Adanya *gadget* yang memiliki banyak aplikasi dan tentunya ada banyak hiburan di dalamnya akan menjadikan siswa lebih tertarik memainkan *gadget* daripada memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hiburan yang bisa dilakukan antara lain seperti bermain *game*, bersosialisasi lewat media sosial seperti *instagram*, *facebook*, *BBM*, *WA*, *twitter*, dan lain-lain. Guru diharapkan mempunyai banyak metode dan strategi dalam mengajar agar siswanya tidak bosan dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Gadget memang memberikan banyak manfaat pada kehidupan, salah satunya dibidang pendidikan, di mana *gadget* sangat mudah terkoneksi dengan internet dan memiliki banyak aplikasi-aplikasi yang membantu siswa dalam aktivitas belajarnya sehingga hasil belajar siswa bisa tercapai dengan baik. Maka berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kesulitan dalam menerima materi pembelajaran.
2. Kurangnya pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar siswa.

3. Pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn Siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan pengaruh pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini berguna secara teoritik untuk mengembangkan atau menerapkan konsep-konsep, teori, prinsip, dan prosedur dalam ilmu pendidikan khususnya ilmu pendidikan kewarganegaraan.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Siswa

Diharapkan siswa untuk mengoptimalkan pemanfaatan *gadget* untuk kegiatan pembelajaran PPKn.

b) Bagi Guru

Diharapkan guru untuk lebih kreatif dalam mengajar dan lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan PPKn.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah lebih meningkatkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu pendidikan, khususnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang membahas tentang pengaruh pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

4. Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Seputih Mataram, Lampung Tengah.

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sesuai surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sampai dengan selesai.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Tinjauan tentang Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan menetap disebabkan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajarnya.

Pengertian tersebut menekankan pada adanya proses dalam belajar yang dilakukan individu untuk mengadakan perubahan dalam bentuk perubahan tingkah laku dengan jalan menjalin interaksi dengan lingkungan. Berbeda dengan pendapat tersebut, secara lebih komprehensif Sugiyono dan Hariyanto (2011: 9) dalam Irham dan Wiyani (2016: 117), “menjelaskan belajar sebagai sebuah aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian”.

Permasalahan yang muncul selanjutnya tentang belajar adalah bagaimana proses belajar itu terjadi. Banyak ahli pendidikan terutama psikologi

belajar bersepakat bahwa belajar merupakan sebuah proses yang sangat kompleks dan rumit. Proses belajar secara kasatmata tidak dapat diamati. Namun demikian, terdapat beberapa indikator pada individu yang dikatakan telah belajar. Menurut Nana Sudjana (2005: 28) dalam Irham dan Wiyani (2016: 117), “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap, dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan aspek lain yang ada pada individu. Atas dasar itu, wujud dari adanya proses belajar pada individu dapat dilihat dari sikap dan perilaku yang dimunculkan oleh individu tersebut dalam bentuk-bentuk perubahan-perubahan perilaku yang positif dan menjadi lebih baik.

Menurut Sri Rumini dkk. (2006: 59) dalam Irham dan Wiyani (2016: 118), “belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, yang mana perilaku hasil belajar tersebut relatif menetap, baik perilaku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak dapat diamati secara langsung yang terjadi pada individu sebagai sebuah hasil latihan dan pengalaman sebagai dampak interaksi antar individu dengan lingkungannya. Dengan demikian, belajar merupakan proses internalisasi pengetahuan yang diperoleh dari luar diri dengan sistem indra yang membawa informasi ke otak.

b. Beberapa Aktivitas Belajar

Belajar pada setiap individu akan dilakukan dengan cara dan proses yang berbeda-beda. Apapun aktivitas yang dilakukan individu untuk menjadi lebih baik dalam mempelajari dan memahami sesuatu materi pelajaran maka dikatakan ia melakukan aktivitas belajar. Menurut Wasty Soemanto (2006: 107-108) dalam Irham dan Wiyani (2016: 122-124), terdapat beberapa aktivitas yang secara umum disebut sebagai aktivitas belajar sebagai berikut:

- 1) Mendengarkan
Mendengarkan merupakan salah satu bentuk aktivitas belajar. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran selalu ada guru yang memberikan materi dengan ceramah, proses presentasi, diskusi, seminar, dan sebagainya. Namun demikian, proses mendengar yang tergolong belajar adalah apabila mendengar dilakukan secara aktif dan bertujuan. Selain itu, mendengarkan merupakan aktivitas belajar karena melalui aktivitas mendengar terjadi interaksi individu dengan lingkungannya.
- 2) Memandang, Memerhatikan, atau Mengamati
Memandang, memerhatikan dan mengamati merupakan aktivitas belajar. Namun demikian, tidak semua kegiatan memandang merupakan aktivitas belajar. Hal ini disebabkan belajar memiliki tujuan sehingga apabila kegiatan memandang, memerhatikan, dan mengamati dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, dikatakan melakukan aktivitas belajar.
- 3) Meraba, Mencium, dan Mencecap
Aktivitas meraba, mencium, dan mencecap merupakan aktivitas belajar. Sama dengan proses lainnya, meraba, mencium, dan mencecap baru dapat dikatakan sebagai aktivitas belajar bila di dorong oleh kebutuhan untuk mengetahui, mencapai tujuan-tujuan tertentu, dan melakukan perubahan perilaku, baik secara kognitif maupun psikomotorik.

- 4) Menulis atau Mencatat
Aktivitas menulis atau mencatat termasuk dalam aktivitas belajar. Mencatat akan dikategorikan dalam aktivitas belajar apabila individu menyadari akan tujuannya mencatat serta ada manfaat dari apa yang dicatatnya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar tertentu.
- 5) Membaca
Membaca merupakan salah satu bentuk aktivitas belajar. Hal ini disebabkan dalam membaca selalu diawali dengan memperhatikan judul-judul bab, topik pembahasan, dan sebagainya serta menentukan topik yang relevan untuk dipelajari.
- 6) Membuat Ringkasan atau Ikhtisar dan Menggarisbawahi
Kegiatan membuat ringkasan atau ikhtisar merupakan bentuk aktivitas belajar. Hal ini disebabkan untuk membuat sebuah ikhtisar, siswa perlu membaca materi secara keseluruhan dengan demikian secara tidak langsung ia juga telah belajar.
- 7) Menyusun *Paper* atau Kertas Kerja
Kegiatan membuat kertas kerja dimasukkan pada aktivitas belajar apabila prosesnya dikerjakan sendiri oleh individu siswa. Hal ini disebabkan untuk membuat sebuah *paper* maka diperlukan rumusan atau pokok bahasan tertentu yang secara tidak langsung menuntut individu mencari, membaca dan memahami sumber-sumber bahan terlebih dahulu sebelum menuliskannya.
- 8) Mengingat
Kegiatan mengingat akan dimasukkan ke dalam kategori aktivitas belajar apabila proses mengingat tersebut didasari atas kebutuhan dan kesadaran siswa untuk mencapai tujuan-tujuan belajar lebih lanjut.
- 9) Latihan atau Praktik
Kegiatan praktik merupakan aktivitas belajar. Hal ini disebabkan selama proses pelaksanaan praktik, individu akan melakukan interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, hasil dari aktivitas praktik tersebut berupa pengalaman yang secara tidak langsung akan mengubah individu baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik sehingga ia dikatakan telah belajar.

c. Media Pembelajaran

Beberapa istilah pokok seputar media pembelajaran

1. Teknologi pembelajaran atau pendidikan

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi teknologi yang sesuai (Januszewski dan Molenda, 2008: 1) dalam Arsyad (2016: 7).

Berdasarkan teknologi pendidikan (pembelajaran) seperti yang telah dijabarkan di atas, maka dapat dikatakan bahwa:

- Teknologi pembelajaran pada perkembangan awalnya sama dengan media pembelajaran yang lahir dari revolusi komunikasi.
- Dalam perkembangan selanjutnya teknologi pembelajaran merupakan suatu disiplin ilmu tersendiri yang bukan hanya terbatas pada media dalam bentuk peralatan fisik semata, melainkan merupakan kajian dan praktik etis dalam mendesain, mengembangkan, menggunakan, mengelola, dan mengevaluasi proses dan sumber teknologi yang sesuai untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja tenaga pendidik, peserta didik, dan organisasi kependidikan.
- Media pembelajaran yang dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan software

merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan, digunakan, dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

2. Sumber Belajar

Istilah sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana pembelajar dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja (Januszewski dan Molenda, 2008: 213) dalam Arsyad (2016: 8). Oleh karena itu, yang dimaksud dengan sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang materi, dan lingkungan pembelajaran (Seels dan Richey, 1994:12) dalam Arsyad (2016: 8).

Berdasarkan definisi sumber belajar sebagaimana diuraikan di atas, maka media pembelajaran dan sumber belajar memiliki kesamaan di suatu sisi dan juga perbedaan di sisi lain. Persamaannya, ketika media berfungsi sebagai sumber untuk membantu individu dalam proses pembelajaran. Misalnya, memberi video yang berisi materi atau bahan pembelajaran digunakan untuk membantu proses pembelajaran baik dalam ruang kelas ataupun di luar ruang kelas, maka kedudukan media video tersebut sama dengan sumber belajar.

3. Alat Peraga

Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran. Alat peraga di sini mengandung pengertian bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak, kemudian dikonkretkan dengan menggunakan alat agar dapat dijangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang, dan dirasakan.

d. Jenis Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar bergerak.

2. Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan

pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya.

3. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer sudah sangat familiar dengan para siswa. Banyak siswa telah memiliki notebook atau laptop yang digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.

4. Microsoft Power Point

Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini sangat populer dan digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi, maupun pemula untuk aktivitas presentasi.

5. Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa.

6. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan beberapa bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa macam media, baik untuk tujuan pembelajaran atau tujuan lainnya.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Media berfungsi memberikan intruksi terhadap informasi yang terdapat dalam materi pembelajaran. Media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran haruslah melibatkan siswa dalam aktivitas nyata. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa fungsi media pembelajaran diantaranya :

- **Atensi**

Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi

pembelajaran. Media pembelajaran yang ditampilkan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi semakin besar.

- Afektif

Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

- Kognitif

Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.

- Kompensatoris

Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian. Media pembelajaran memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingatkannya kembali. (Wati, 2016: 8-11).

2. Tinjauan tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Setiap melaksanakan kegiatan tertentu akan diperoleh suatu hasil, begitu pula dengan hasil belajar. Hasil kegiatan belajar biasa dikenal dengan hasil belajar. Menurut Suprijono (2013: 5), “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan”. Hasil belajar mempunyai ukuran keberhasilan peserta didik melaksanakan belajar.

Gagne dalam Agus Suprijono (2013: 5-6), mengemukakan lima kategori hasil belajar, yaitu: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Sedangkan menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya Winkel (Purwanto, 2008: 38), “hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2011: 63), “hasil belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan”. Bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ia ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri.

Menurut Oemar Hamalik (2009: 73), dalam bukunya menyebutkan hasil belajar sebagai tujuan belajar. Selanjutnya tujuan belajar sebagai jumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap yang baru yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar.

b. Ciri-ciri Perilaku Hasil Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh individu siswa untuk memperoleh informasi, pengetahuan-pengetahuan baru, ataupun keterampilan dari lingkungan sekitarnya. Individu akan dikatakan telah belajar apabila telah ada perubahan yang nyata menuju keadaan yang lebih baik, dalam bentuk adanya perubahan struktur kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Sugihartono dkk. (2007: 74-76) dalam Irham dan Wiyani (2016: 124-125), tidak semua aktivitas atau perubahan perilaku pada siswa dapat dikategorikan sebagai hasil dari proses belajar. Ciri-ciri perilaku hasil belajar yang dilakukan oleh siswa meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Perubahan perilaku terjadi secara sadar dan disadari.
- 2) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat kontinu dan fungsional.
- 3) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat permanen atau relatif menetap.
- 5) Perubahan perilaku dalam belajar bertujuan dan terarah.

- 6) Perubahan perilaku yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah laku individu yang bersangkutan.

Pendapat lain mengenai ciri-ciri belajar disampaikan Sri Rumini dkk.

(2006: 59-60) dalam Irham dan Wiyani (2016: 125), bahwa siswa yang telah melakukan aktivitas belajar dapat dilihat dari ciri-cirinya :

- 1) Adanya perubahan tingkah laku pada siswa, baik tingkah laku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak.
- 2) Perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa mencakup kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- 3) Perubahan yang terjadi disebabkan adanya pengalaman belajar dan latihan yang dialami siswa sendiri.
- 4) Hasil perubahan perilaku pada siswa relatif menetap.
- 5) Belajar merupakan proses yang diusahakan sehingga kadangkala membutuhkan waktu yang lama untuk mencapai perubahan tingkah laku yang diinginkan.

Menurut Dimiyati dan Mujdiono (2009: 36), “hasil belajar adalah hasil belajar yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru”. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberika oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

3. Tinjauan tentang PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari agama, sosiokultur, bahasa, suku bangsa, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan

Undang-Undang Dasar 1945. Menurut Kerr (Winataputra dan Budimansyah, 2007: 4) dalam Sulastuti (2016), mengemukakan bahwa *Citizenship education or civics education* didefinisikan sebagai berikut: "*Citizenship or civics education is construed broadly to encompass the preparation of young people for their roles and responsibilities as citizens and, in particular, the role of education (through schooling, teaching, and learning) in that preparatory process*". Definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa Pendidikan

Kewarganegaraan dirumuskan secara luas untuk mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, dan secara khusus, peran pendidikan termasuk di dalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara tersebut.

Cogan (1999: 4) dalam Sulastuti (2016), mengartikan *civic education* sebagai "*...the foundational coursework in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives*", maksudnya adalah suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif di dalam masyarakatnya.

Pendidikan kewarganegaraan pada hakikatnya adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran kepada

generasi muda akan hak-hak dan kewajiban sebagai warga negara Zamroni, (2007: 17) dalam Sulastuti (2016).

Fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter dan setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan tujuan pembelajaran PPKn adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (Sulastuti, 2016).

4. Tinjauan tentang *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Hampir semua kalangan memiliki barang kecil canggih tersebut. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan untuk kebutuhan manusia. Menurut Osa Kurniawan (2011) dalam Rohmah (2017), “*gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah

alat yang menarik karena relatif baru karena akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya”.

Sedangkan menurut Muhammad Risal (Wikipedia.com, 2011) dalam Rohmah (2017), “*gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus”. *Gadget* dalam bahasa Indonesia disebut “acang”. *Gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. *Gadget* diharapkan memberikan manfaat bagi para penggunanya, di mana para penggunanya harus mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik, mengetahui fungsi *gadget*, dan mengetahui manfaat dari aplikasi *gadget*.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disintesis bahwa *gadget* merupakan barang elektronik kecil yang mempunyai banyak fungsi.

Fungsi *gadget* seperti untuk sumber belajar, sumber informasi dan hiburan, dan selalu hadir dengan pembaruan yang *update*. Tidak heran jika semua kalangan banyak yang memiliki barang canggih tersebut.

Fasilitas-fasilitas yang ada pada *gadget*, antara lain :

- Teks
- Video
- Audio

- Gambar

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai teks, video, audio, dan gambar :

- Teks merupakan salah satu fasilitas dalam *gadget*, di mana dalam *gadget* bisa untuk membuat teks. Teks selama ini diartikan sebagai wacana tertulis (Alwi, et. al, 2002:1159). Dalam kurikulum 2013 teks tidak diartikan sebagai bentuk bahasa tulis. Teks itu adalah ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya ada situasi dan konteksnya (Mahsun, 2013). Teks dibentuk oleh konteks situasi penggunaan bahasa yang di dalamnya ada register atau ragam bahasa yang melatarbelakangi lahirnya teks tersebut.

Pengertiannya yang luas, ‘teks’ (*text*) adalah “setiap produk dari discourse”, yaitu tindak penggunaan dan pertukaran tanda dan bahasa. ‘Diskursus’ (*discourse*), dalam hal ini, dapat didefinisikan sebagai “setiap tindak penggunaan bahasa”. Dengan demikian, dalam pengertiannya yang luas, teks adalah ‘produk’ dari setiap tindak penggunaan bahasa. Dalam pengertian yang lebih sempit, teks adalah pesan-pesan tertulis, yaitu produk bahasa dalam bentuk tulisan (*written text*), seperti buku, novel, puisi, artikel, koran, majalah, catatan harian, prasasti, kitab suci. Dalam pengertiannya yang luas itulah, teks didefinisikan sebagai pesan-pesan baik yang menggunakan tanda

verbal maupun visual (*visual sign*) yang menghasilkan teks verbal dan teks visual (*visual text*), seperti gambar iklan, televisi, komik, film, fashion, seni tari, teater, patung, arsitektur, tata kota.

Seperti dalam proses pembelajaran di mana teks ini bisa berupa artikel yang ada di *gadget*. Tidak hanya artikel saja, namun banyak berita terkini yang bisa didapat melalui *gadget* mereka masing-masing. Cara belajar dengan fasilitas teks akan menjadikan siswa untuk membaca, mengamati, dan menulis jawaban atau hal penting lainnya yang ada dalam teks tersebut. Kegiatan membaca, mengamati dan menulis inilah yang merupakan aktivitas belajar. Jadi, *gadget* mempunyai fasilitas teks yang bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran siswa.

- Fasilitas *gadget* selanjutnya adalah video, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara”. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran siswa.

Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa, “video merupakan gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup”. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa *video* merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012 : 302), antara lain:

- a. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik,
- b. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
- c. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu,
- d. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan
- e. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat tidak diasingkan lagi di dalam kelas. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka.

Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran. Dengan media video ini siswa bisa mendengarkan, memandang, memerhatikan atau mengamati sebuah video yang kemudian bisa menulis atau mencatat hal-hal penting yang terkandung dalam video tersebut, dan akan mudah diingat oleh siswa tentang apa yang telah dipelajari. Dari kegiatan mendengarkan, memandang, memerhatikan atau mengamati tersebutlah merupakan aktivitas dalam belajar.

- Fasilitas yang ada pada *gadget* selanjutnya adalah audio. Audio merupakan suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda. Di mana dalam *gadget* ini bisa menghasilkan suatu suara atau bunyi. Menurut Sadiman (2005:49), “media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal”. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2003 :129), “media audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar”.

Media audio mempunyai sifat yang khas, yaitu: (1) Hanya mengandalkan suara (indera pendengaran), (2) Personal, (3) Cenderung satu arah, (4) Mampu menggugah imajinasi. Kaitannya dengan audio sebagai media pembelajaran , dapat disimpulkan bahwa media audio pembelajaran yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara-suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara , kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya. Jadi cara belajar dengan menggunakan audio ini adalah dengan cara mendengarkan kemudian memerhatikan atau mengamati suatu pokok bahasan yang

sedang didengarkan. Kegiatan mendengarkan, memerhatikan atau mengamati termasuk ke dalam aktivitas belajar.

- Berikutnya adalah gambar yang merupakan salah satu fasilitas yang ada dalam *gadget*. Gambar adalah suatu metode yang digunakan seseorang untuk menyampaikan maksud gambar dalam proses komunikasi. Menurut Sudjana (2007: 68), “media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis”. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Sedangkan Azhar Arsyad (1995: 83), “media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran”.

Menurut Azhar Arsyad (2009: 2), disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran. Seperti dalam pembelajaran dapat ditampilkan berbagai gambar yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari, jadi bermanfaat bagi siswa untuk memberikan suatu pengetahuan. Cara belajar dengan menggunakan fasilitas gambar yaitu dengan memandang, memerhatikan atau mengamati gambar yang telah

disediakan, dan dengan aktivitas gambar juga akan memudahkan siswa dalam mengingat pembelajaran yang telah dipelajari. Kegiatan memandang, memerhatikan atau mengamati dan mengingat adalah termasuk ke dalam aktivitas belajar.

Fitur-fitur umum yang ada pada *gadget*, antara lain :

- a. Internet
- b. Kamera
- c. Video call
- d. Telepon
- e. Email
- f. Sms
- g. Wifi
- h. Bluetooth
- i. Games
- j. Mp3
- k. Browser (Tara Lioni, 2014)

b. Macam-macam *Gadget* dan Media Pendukung

1. Laptop

Laptop atau computer jinjing adalah computer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya dari 1-6 kg, tergantung ukuran, bahan, dan spesifikasi laptop tersebut.

2. Kamera Digital

Kamera digital adalah alat untuk membuat gambar dari objek untuk selanjutnya dibiaskan melalui lensa kepada sensor CCD (ada juga yang menggunakan sensor CMOS) yang hasilnya kemudian direkam dalam format digital ke dalam media simpan digital berupa memory card.

3. Pemutar Media Player

Pemutar media player atau biasa kita kenal dengan mp3 player yang merupakan alat pemutar musik yang bentuknya kecil, mini dan dapat disimpan disaku tanpa memerlukan ruang yang besar.

4. Handphone

Telepon seluler (ponsel) atau telepon genggam atau handphone (HP) merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, serta memiliki fungsi yang lebih luas yang tak hanya sebagai alat komunikasi melainkan sebagai sarana dan prasarana entertainment.

5. Tablet PC

Tablet adalah suatu computer portable lengkap yang cara pengoperasiannya menggunakan teknologi layar sentuh, serta dapat dimanfaatkan dalam bidang apapun.

6. Proyektor LCD

Proyektor LCD merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dsb. Proyektor jenis ini merupakan jenis yang lebih modern dan merupakan teknologi yang dikembangkan dari jenis sebelumnya dengan fungsi sama yaitu Overhead Projector (OHP) karena pada OHP datanya masih berupa tulisan pada kertas bening. Proyektor LCD

biasanya digunakan untuk menampilkan gambar pada presentasi, tapi bisa juga digunakan sebagai aplikasi home theater.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa ada banyak jenis dari *gadget* itu sendiri dan memiliki fungsi serta manfaat masing-masing yang di mana fungsi dan manfaatnya bisa memberikan kemudahan bagi para penggunanya, seperti penggunaan *gadget* pada siswa yang bisa dimanfaatkan dalam aktivitas belajarnya untuk meningkatkan hasil belajar.

c. Manfaat Penggunaan *Gadget* dalam Proses Belajar Mengajar

1. Memperlancar Komunikasi

Memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan.

2. Mengakses Informasi

Bukan *gadget* namanya jika tidak bisa memberikan suatu informasi kepada penggunanya. Informasi tersebut bisa mempermudah penggunanya untuk melakukan suatu aktivitas.

3. Wawasan Bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan anda dapat bertambah.

4. Hiburan

Bukan rahasi lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan Anda melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

5. Gaya Hidup

Memiliki *gadget* terkadang bisa menjadi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan *gadget* ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainnya agar tidak ketinggalan trend terkini.

d. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* semakin beragam, mulai dari aspek kesehatan sampai sosial budaya. Menurut Derry Iswidharmanjaya (2014: 16) dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

- a. Menjadi pribadi yang tertutup
Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
- b. Kesehatan terganggu
Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

- c. Gangguan tidur
Anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan *gadget-nya*. Bahkan tanpa disadari anak dapat bermain-main dengan *gadget-nya* sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.
- d. Suka menyendiri
Anak yang senang bermain *gadget-nya* akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain *gadget*. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang.
- e. Ancaman *Cyberbullying*
Cyberbullying merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adikasi, radiasi, dan tidak berkelanjutan. (Unoviana Kartika, 2014).

Menurut Unoviana Kartika (2014) dampak-dampak penggunaan *gadget* lebih lanjut didefinisikan sebagai berikut:

- a. **Pertumbuhan otak yang terlalu cepat**
Pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga umur 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak termasuk dari *gadget*. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari *gadget* diketahui berhubungan dengan kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.
- b. **Hambatan Perkembangan**
Saat menggunakan *gadget* anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan.
- c. **Obesitas**
Penggunaan *gadget* yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan resiko obesitas. Anak-anak diperbolehkan menggunakan *gadget* di kamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30%.
- d. **Gangguan tidur**
Gangguan tidur yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* berdampak pula pada penurunan prestasi belajar mereka.
- e. **Penyakit mental**
Penyakit mental yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.
- f. **Agresif**
Tayangan-tayangan yang terpapar di *gadget* menyebabkan pengguna menjadi lebih agresif. Apalagi, saat ini banyak video, game ataupun tayangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.
- g. **Pikun digital**
Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam peningkatan resiko kurangnya perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan bagi pengguna *gadget*.
- h. **Adikasi**
Kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula pada *gadget*), mengakibatkan anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka sendiri. Hal tersebut memicu adikasi sehingga mereka merasa seakan tidak bisa hidup tanpa *gadget*.
- i. **Radiasi**
WHO mengategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena

otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami radiasi *gadget* lebih besar.

- j. Tidak berkelanjutan
Sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari *gadget* tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya. Menurut Yordi

Anugrah Pertama (2015) dampak positif penggunaan *gadget*.

Dampak positif :

- a) Komunikasi menjadi lebih praktis.
- b) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif.
- c) Mudahnya melakukan akses ke luar negeri.
- d) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

Dampak positif lainnya penggunaan *gadget* antara lain: (1)

berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai dengan imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan); (2) melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa

dengan tulisan, angka, gambar, yang membantu melatih proses belajar); (3) meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainannya); (4)

mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan

pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin

tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran

kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memberikan dampak yang beragam bagi penggunanya baik dampak positif maupun negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan tidak hanya pada aspek kesehatan saja melainkan pada aspek sosial, budaya dan ekonomi. Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* ialah menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, penyakit mental, agresif, dan adiksi. Penggunaan *gadget* secara berlebihan memang bisa memberikan banyak dampak negatif, namun jika *gadget* digunakan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan maka akan mendatangkan banyak manfaat bagi penggunanya, seperti lebih mudah melakukan komunikasi tanpa batas wilayah, mudah mendapatkan informasi, dan sebagai sumber belajar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Tingkat Lokal

Penelitian yang dilakukan oleh Antonius (2016) yang berjudul “Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak usia pendidikan dasar di perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian orang tua dari anak yang menggunakan *gadget* di perumahan

bukit kemiling permai, pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik angket, observasi dan wawancara. Dengan persentasi kategori setuju 50%, kategori kurang setuju 30,8% dan kategori tidak setuju 19,2%. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan orang tua setuju penggunaan *gadget* secara berlebihan memiliki dampak negatif bagi anak.

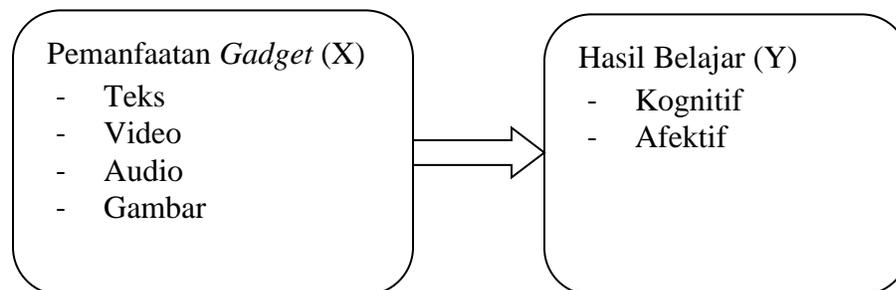
Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas mengenai penggunaan *gadget*. Perbedaannya penulis adalah menggunakan subjek anak SMA, sedangkan dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah orang tua.

C. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah memberikan dampak bagi kehidupan, salah satunya yaitu dengan munculkan *gadget*. *Gadget* merupakan teknologi komunikasi yang paling berkembang saat ini, *gadget* memiliki banyak fungsi selain untuk berkomunikasi *gadget* dapat digunakan sebagai media hiburan untuk menonton video, mendengarkan musik dan untuk mengabadikan momen melalui kamera. Generasi muda khususnya pelajar atau siswa begitu tergiur dengan kepemilikan *gadget*. Penggunaan *gadget* dalam lingkungan sekolah perlu mendapat pengawasan yang ketat. Pengawasan ini bertujuan agar siswa tidak menyalahgunakan *gadget* saat pembelajaran berlangsung. Hal itu dapat memicu timbulnya rasa kecanduan terhadap *gadget* dan menyebabkan kurangnya rasa ketertarikan terhadap proses pembelajaran.

Gadget jika digunakan secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif, namun jika digunakan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan akan memberikan banyak manfaat bagi penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama dan mencari sumber belajar. Dampak yang negatif kepada para penggunanya adalah menyebabkan penggunanya lebih bersikap individualis, karena banyaknya aplikasi hiburan dalam *gadget* dan jika sudah asik bermain dengan *gadget*-nya akan lupa berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Gambar 1. Kerangka Pikir



III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode dalam suatu penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Husaini usman (2009:41) mengemukakan bahwa “metode ialah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah sistematis, sedangkan metodologi ialah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan suatu metode”. Metode sangat diperlukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada pada saat penelitian dilaksanakan. Hal ini berguna untuk memperoleh keakuratan data dan pengembangan pengetahuan serta untuk menguji suatu kebenaran di dalam pengetahuan tersebut, oleh sebab itu setiap penelitian diperlukan adanya metode atau cara untuk mencapai tujuan penelitian yang dilakukan oleh seseorang.

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penggunaan metode deskriptif ini sangat tepat sebab dalam metode ini dilakukan karena berkaitan dengan pengumpulan data untuk memberikan gambaran atau penegasan tentang Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015: 17), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Adapun tujuan dari penentuan populasi menurut Husaini Usman (2009:42) adalah “agar dapat menentukan besarnya anggota sampel yang diambil dari anggota populasi dan membatasi berlakunya daerah generalisasi”.

Table 1. Jumlah siswa kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram

No.	Kelas	Jumlah siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	XI IIS 1	14	17	31
2	XI IIS 2	15	16	31
3	XI IIS 3	13	17	30
4	XI IIS 4	12	19	31
Jumlah		54	69	123

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 1 Seputih Mataram

Berdasarkan tabel di atas yang menjadi Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram berjumlah 123.

2. Sampel

Apabila subjek dalam penelitian kurang dari 100 orang maka semua sampelnya digunakan, sehingga penelitian tersebut menggunakan penelitian populasi. Kemudian jika subjeknya lebih dari 100 orang dapat diambil antara

10-15%, 20-25%, ataupun lebih Arikunto (1989: 62) dalam Pratiwi (2016).

Berdasarkan pendapat di atas maka sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 20% sehingga sampelnya $20\% \times 123 = 25$ responden.

Sampel yang digunakan merupakan sampel random yaitu teknik sampling di mana dalam pengambilan sampelnya, peneliti “mencampur” subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama Arikunto (2010: 177). Dengan demikian, peneliti memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel. Lebih jelas mengenai jumlah sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data jumlah peserta didik yang menjadi sampel di SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

No.	Kelas	Jumlah peserta didik	Sampel 20%
1	XI IIS 1	31	$31 \times 20\% = 7$
2	XI IIS 2	31	$31 \times 20\% = 6$
3	XI IIS 3	30	$30 \times 20\% = 6$
4	XI IIS 4	31	$31 \times 20\% = 6$
Jumlah		123	25 orang

Sumber: data dokumentasi SMA Negeri 1 Seputih Mataram

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini penulis membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai variabel yang mempengaruhi (X) dan variabel terikat yang dipengaruhi (Y).

Variabel dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *gadget* (X).

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar PPKn (Y).

D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi konseptual Variabel

- a. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus.

- b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah :

- a. *Gadget* adalah barang elektronik kecil yang mempunyai banyak fungsi, seperti untuk sumber belajar, sumber informasi dan hiburan, dan selalu hadir dengan pembaruan yang *update*. Adapun indikator dalam variabel ini adalah teks, video, audio, dan gambar.

- b. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya mencakup

kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator dalam hasil belajar ini adalah berupa nilai-nilai yang diberikan guru (kognitif, afektif).

E. Rencana Pengukuran Variabel

Dalam penelitian ini yang akan diukur adalah :

1. Pemanfaatan *Gadget* (X)
 - a. Dimanfaatkan seluruhnya
 - b. Dimanfaatkan sebagian
 - c. Tidak dimanfaatkan

2. Hasil Belajar (Y)

Indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai peserta didik adalah nilai-nilai yang diberikan guru, dari nilai ulangan-ulangan harian dan seterusnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Teknik Pokok

a. Angket

Menurut Sugiyono (2014:199), “teknik angket atau kuisisioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Sasaran angket ini adalah peserta didik

kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram. Angket dalam penelitian ini menggunakan 3 alternatif jawaban yaitu:

1. Untuk jawaban (a) diberi skor nilai 3
2. Untuk jawaban (b) diberi skor nilai 2
3. Untuk jawaban (c) diberi skor nilai 1

2. Teknik Penunjang

a. Wawancara

Teknik wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi secara langsung pada objek penelitian untuk menunjang data penelitian. Seperti yang dikemukakan oleh Abdurrahmat Fathoni (2011:105) “wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai”. Pihak yang diwawancarai adalah sebagian siswa di SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu suatu pengambilan data yang diperoleh dari informasi, keterangan atau fakta-fakta berhubungan dengan objek penelitian.

G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu struktur yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesalahan suatu instrumen. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat dapat mengukur apa yang diinginkan. Uji validitas dilihat dari logika validity dengan cara “judgement” yaitu dengan cara mengkonsultasikan kepada beberapa orang ahli penelitian dan tenaga pengajar. Penelitian ini penulis mengkonsultasikan kepada pembimbing skripsi yang dianggap penulis sebagai ahli penelitian dan menyatakan angket valid. Hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan pengajar di program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Penelitian yang menggunakan uji coba angket, memerlukan suatu alat pengumpul data, yaitu uji reliabilitas. Suatu data dinyatakan variabel apabila dua atau lebih peneliti dalam objek yang sama menghasilkan data yang sama, atau satu peneliti dalam waktu yang berbeda

menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda Sugiyono (2014 : 268).

Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Menyebarkan angket atau menguji cobakan kepada 10 orang di luarresponden.
2. Untuk menguji reliabilitas angket digunakan teknik belah dua, ganjildan genap.
3. Kemudian hasil item ganjil dan genap dikorelasikan ke dalam rumus *product moment* adapun hasil uji coba angket dapat dilihat dari tabel ini

Tabel 3. Hasil Uji Coba Angket Kepada Sepuluh Responden di Luar Populasi untuk Item Ganjil (X).

No.	Nomor Item Ganjil (X)										Skor
	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	
1.	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28
2.	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	27
3.	3	2	3	1	2	1	3	3	3	3	24
4.	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
5.	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	25
6.	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	26
7.	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	27
8.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
9.	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	27
10.	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
Jumlah											272

Sumber : Analisis Uji Coba Angket

Dari tabel 3 diketahui $\sum x = 272$ yang merupakan hasil dari penjumlahan skor uji coba angket kepada 10 orang di luar responden dengan indikator item ganjil. Hasil penjumlahan ini akan dipakai dalam tabel kerja hasil uji coba angket antara item ganjil (X) dan item genap (Y) untuk mengetahui besar reliabilitas kevalidan instrumen penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Angket kepada Sepuluh Responden di Luar Populasi untuk Item Genap (Y).

No.	Nomor Item Genap (Y)										Skor
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	
1.	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
2.	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	26
3.	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	26
4.	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
5.	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	26
6.	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	26
7.	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	27
8.	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
9.	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28
10.	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28
Jumlah											274

Sumber : Analisis Uji Coba Angket

Dari tabel 4 diketahui $\sum x = 274$ yang merupakan hasil dari penjumlahan skor uji coba angket kepada 10 responden dengan indikator item genap. Hasil penjumlahan ini akan dipakai dalam tabel

kerja hasil uji coba angket antara item ganjil (X) dan item genap (Y) untuk mengetahui besar reliabilitas kevalidan instrumen penelitian.

Tabel 5 Distribusi antara Item Ganjil (X) dengan Item Genap (Y) mengenai Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1.	28	29	784	841	812
2.	27	26	729	676	702
3.	24	26	576	676	624
4.	29	29	841	841	841
5.	25	26	625	676	650
6.	26	26	676	676	676
7.	27	27	729	729	729
8.	30	29	900	841	870
9.	27	28	729	784	756
10.	29	28	841	784	812
Jumlah Σ	272	274	7430	7524	7472

Sumber : Analisis Uji Coba Angket

Tabel 5 merupakan hasil dari penggabungan skor uji coba angket kepada 10 orang di luar responden dengan indikator item ganjil (X) dengan item genap (Y). Hasil keseluruhan dari tabel tersebut akan dikorelasikan menggunakan rumus *product moment* untuk mengetahui besarnya koefisien korelasi instrumen penelitian. Berdasarkan data yang diperoleh di atas, maka dikorelasikan untuk mengetahui reliabilitas dengan rumus *product moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Diketahui :

$$\begin{array}{ll} \sum X = 272 & \sum X^2 = 7430 \\ \sum Y = 274 & \sum Y^2 = 7524 \\ \sum XY = 7472 & N = 10 \end{array}$$

Dengan rumus di atas, maka data yang telah diketahui dimasukkan untuk membuktikan reliabilitas dengan rumus tersebut :

$$r_{xy} = \frac{10 \times 7472 - (272)(274)}{\sqrt{\{10 \times 7430 - (272)^2\} \{10 \times 7524 - (274)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{74720 - 74528}{\sqrt{\{74300 - 73984\} \{75240 - 75076\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{192}{\sqrt{\{316\} \{164\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{192}{\sqrt{51824}}$$

$$r_{xy} = \frac{192}{227,64}$$

$$r_{xy} = 0,84$$

Maka untuk mengetahui koefisien reliabilitasnya digunakan rumus Sperman Brown, sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{2(r_{gg})}{1 + (r_{gg})}$$

$$r_{xy} = \frac{2(0,84)}{1 + 0,84}$$

$$r_{xy} = \frac{1,68}{1,84}$$

$$r_{xy} = 0,91$$

Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

- 0,80 – 1,00 : Sangat Tinggi
- 0,60 – 0,80 : Tinggi
- 0,40 – 0,60 : Cukup
- 0,20 – 0,40 : Rendah
- 0,00 – 0,20 : Sangat Rendah

Hasil perhitungan tersebut dapat diketahui selanjutnya indeks reliabilitas termasuk kriteria 0,80 – 1,00 merupakan reabilitas sangat tinggi berarti angket yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas sangat tinggi karena menunjukkan 0,91. Dengan demikian angket mengenai pengaruh pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn Siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram dapat digunakan dalam penelitian ini atau memenuhi syarat.

H. Teknik Analisis Data

Teknik lanjut dari pengumpulan data adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yaitu menguraikan kata-kata dalam kalimat secara sistematis. Selanjutnya disimpulkan untuk mengelola dan menganalisis data dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Hadi dalam Nafilah (2010: 39) yaitu :

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan :

I = Interval

NT = Nilai Tinggi

NR = Nilai Terendah

K = Kategori

Penentuan tingkat persentase digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Besarnya persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh seluruh item

N = Jumlah berkalian seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya presentase yang diperoleh digunakan kriteria sebagai berikut :

76% - 100% = baik

56% - 75% = cukup

40% - 55% = kurang baik

0- 39% = tidak baik

Mengetahui ada atau tidaknya hubungan antar variabel, maka terlebih dahulu mencari banyaknya gejala yang diharapkan terjadi dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (Sudjana 2005:279) sebagai berikut:

$$E_{ij} = \frac{(n_{io} \times n_{oj})}{n}$$

Keterangan :

E_{ij} : Frekuensi yang diharapkan

n_{io} : Jumlah Baris Ke-i

n_{oj} : Jumlah kolom ke-j

Memasukkan data dari hasil frekuensi yang diharapkan ke dalam rumus Chi

Kuadrat (Sudjana 2005:282) yaitu:

$$X^2 = \sum_{i=1}^B \sum_{j=1}^K \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

$\sum_{i=1}^B$ = Jumlah baris

$\sum_{j=1}^K$ = Jumlah Kolom

O_{ij} = Frekuensi Pengamatan

E_{ij} = Frekuensi yang diharapkan

Setelah menggunakan rumus Chi-Kuadrat maka data kan diuji dengan rumus koefisien korelasi yaitu :

$$c = \sqrt{\frac{x^2}{x^2 + n}}$$

Keterangan :

c : Koefisien Kontingensi

x^2 : Chi-Kuadrat

n : Jumlah sampel

Supaya harga C yang diperoleh dapat digunakan untuk menilai derajat asosiasi faktor-faktor, sehinggaharga C dibandingkan dengan koefisien kontingensi maksimum yang dapat terjadi. Harga C maksimum ini dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$C_{maks} = \sqrt{\frac{M - 1}{M}}$$

Keterangan :

C_{maks} : Koefisien kontingen maksimum

M : Harga minimum antara banyaknya baris dan kolom dengan kriteria

Sehingga dengan uji hubungan ini dapat diketahui bahwa “makin dekat harga C pada C_{maks} , makin besar derajat asosiasi antara faktor”. Kemudian setelah menggunakan rumus koefisien kontingensi C dan C_{maks} , sehingga data

C_{maks} tersebut selanjutnya dijadikan patokan untuk menentukan tingkat keeratan pengaruh, dengan langkah sebagai berikut :

$$\epsilon_{KAT} = \frac{C}{C_{maks}}$$

Maka dapat diperoleh klasifikasi atau pengkategorian sebagai berikut :

0,00 – 0,27 = kategori lemah

0,28 – 0,54 = kategori cukup

0,55 – 0,81 = kategori kuat

I. Tahap Penelitian

Tahapan penelitian ini pada hakekatnya merupakan suatu persiapan atau rencana yang sistematis agar tujuan penelitian dapat tercapai sesuai dengan rencana.

Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Persiapan Pengajuan Judul

Langkah awal dalam penelitian ini penulis mengajukan judul yang terdiri dari dua alternatif pilihan kepada dosen pembimbing akademik. Setelah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing akademik, selanjutnya penulis mengajukan judul tersebut kepada Ketua Program Studi PPKn dan disetujui pada tanggal 11 Oktober 2017 sekaligus ditentukan dosen pembimbing utama dan pembimbing pembantu.

2. Penelitian Pendahuluan

Setelah mendapatkan surat izin penelitian pendahuluan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Nomor : 8652/UN26.13/PN.01.00/2017 maka peneliti mulai melaksanakan penelitian pendahuluan di SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

Penelitian pendahuluan ini dimaksudkan untuk mengetahui keadaan tempat penelitian dan untuk mendapatkan data-data serta gambaran secara umum tentang berbagai masalah yang akan diteliti dalam rangka menyusun proposal penelitian ini yaitu, “Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* dalam Aktivitas Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa di Kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram”, yang ditunjang dengan beberapa literatur serta arahan yang diberikan oleh dosen pembimbing kepada peneliti.

3. Pengajuan Rencana Penelitian

Rencana penelitian dilakukan melalui proses konsultasi sebagai salah satu prosedur untuk memperoleh persetujuan untuk melaksanakan persetujuan proposal. Melalui beberapa perbaikan, proposal akhirnya disetujui oleh pembimbing II dan pembimbing I, kemudian dilaksanakan seminar proposal pada tanggal 9 Januari 2018. Adapun dilaksanakan seminar tersebut adalah untuk memperoleh masukan, saran, serta kritik demi kesempurnaan skripsi ini. Setelah mengadakan seminar, kemudian penulis mengadakan perbaikan sesuai dengan masukan serta saran dari para dosen pembahas serta pembimbing.

4. Pelaksanaan Penelitian

a. Persiapan Administrasi

Dengan membawa surat izin penelitian pendahuluan dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dengan No. 8652/UN26.13/PN.01.00/2017 yang ditujukan kepada kepala SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

b. Penyusunan Alat Pengumpulan Data

Sesuai dengan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti mempersiapkan kisi-kisi angket yang akan disebar kepada kelas XI IIS dengan jumlah item pertanyaan 20 soal yang terdiri dari tiga alternatif jawaban.

Sebelum penyebaran angket dilakukan kepada responden penulis mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan persetujuan. Setelah soal angket disetujui oleh dosen pembimbing kemudian penulis menyebar kepada 10 orang di luar responden, setelah di uji reliabilitasnya, soal tersebut kemudian diberikan kepada responden sebenarnya.

c. Penelitian Lapangan

Pelaksanaan penelitian lapangan pada tanggal 21 Februari 2018 dengan menyebar angket kepada siswa kelas XI IIS dengan jumlah 25 responden dan jumlah item pertanyaan 20 soal yang terdiri dari tiga alternatif jawaban.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan disimpulkan terdapat pengaruh pemanfaatan *gadget* dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Seputih Mataram.

B. Saran

Berdasarkan analisis dan pembahasan, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa agar untuk menggunakan *gadget* dengan bijak, yang apabila *gadget* digunakan secara tidak tepat maka akan mendatangkan kerugian, namun sebaiknya apabila *gadget* digunakan secara tepat atau baik maka akan mendatangkan banyak manfaat seperti dalam proses pembelajaran di mana *gadget* jika dimanfaatkan dengan baik maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru hendaknya harus terampil menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar agar dapat memberi pengarahan, intruksi dan komunikasi dengan siswanya, seperti memberi petunjuk dan pedoman mengenai

penggunaan *gadget* yang baik dan benar, dan saat pembelajaran berlangsung jika tidak ada intruksi maka tidak boleh membuka *gadget*, kemudian siswa diberikan waktu atau dibatasi waktunya untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan *gadget*. Dan sebelum pembelajaran dimulai, dilakukan pemeriksaan terhadap masing-masing *gadget* siswa, apakah terdapat gambar, video, atau dokumen yang tidak layak atau tidak seharusnya dilihat oleh siswa.

3. Bagi sekolah hendaknya memberikan pengarahan atau sosialisasi untuk para guru tentang bagaimana cara menggunakan *gadget* yang baik dan benar selama berlangsungnya proses pembelajaran.
4. Bagi orang tua hendaknya mengawasi cara belajar dengan menggunakan *gadget* agar anak mengetahui batasan-batasan dalam menggunakan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
———. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathoni, Abdurrahman. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Irham, M. dan Wiyani, Novan A. 2016. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadge: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Books.
- Kartika, Unoviana. 2014. *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget*. Diakses dari health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/61/10.alasan.anak.perlu.lepas.dari.gadget. Pada tanggal 25 November 2017.
- Lioni, Tara. 2014. “Pengaruh Pneggunaan *Gadget* pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik di SMP Negeri 29 Bandar Lampung”. *Skripsi*. FKIP Universitas Lampung.
- Mahsun. 2013. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Omar, dkk. 2014. *Kecenderungan Pembelian Kompulsif Peran Perfeksionisme dan Gaya Hidup Hedonistic*. Fakultas Psikologi Universitas Sumatra Utara (Psikologi 2014 vol. 9, no. 3 hal. 103-112).

- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratama, Y. A. 2015. *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget*. Diskes dari www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/ pada tanggal 20 November 2017.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohmah, C. O. 2017. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi UNY.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Simamora, SM Antonius. 2016. “Persepsi Orang Tua terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung”. *Skripsi*. FKIP. Universitas Lampung.
- Sudjana. 2007. *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastuti, Ema. 2016. “Perbedaan Perilaku Sosial Siswa yang Pembelajarannya menggunakan Model Klarifikasi Nilai dan Konsiderasi dengan Memperhatikan Konsep Diri pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMK N 2 Bandar Lampung”. *Tesis*. Pascasarjana Universitas Lampung.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Suryani, N. & Agung, L. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Usman, Husaini. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati, Ega R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.