

**PENGARUH KEBIASAAN PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
SISWA KELAS V SD**

(Skripsi)

**Oleh
GHIFARI ZAKAWALI
NPM 1853053012**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH KEBIASAAN PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V SD

Oleh

GHIFARI ZAKAWALI

Masalah pada penelitian ini adalah penggunaan *gadget* oleh siswa kelas V SD yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *ex-postfacto*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN se-Gugus Seruni 1 yang berjumlah 120 siswa. Hasil penelitian ini adalah hasil perhitungan pengaruh kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa diperoleh nilai Sig sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan antara kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD di Kecamatan Pringsewu”. Besaran korelasi dilihat dari nilai *pearson correlaton* yakni sebesar -0,615, yang artinya memiliki korelasi yang tinggi kearah negatif

Kata Kunci: penggunaan *gadget*, hasil belajar, siswa kelas V.

ABSTRACT

THE EFFECT OF GADGET USAGE HABITS ON THEMATIC LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE STUDENTS

By

GHIFARI ZAKAWALI

The problem in this research focuses on the use of gadgets by fifth-grade elementary school students in their learning process. This study aimed to determine the effect of gadget usage on the thematic learning outcomes of fifth-grade students. This research employed a quantitative approach with an ex-post facto research method. Data collection was conducted through questionnaires. The population and sample consisted of all fifth-grade students across SDN Gugus Seruni 1, totaling 120 students. The research findings showed that the calculation of the effect of gadget usage habits on student learning outcomes yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_a is accepted and H_o is rejected, which means "There is a significant effect of gadget usage habits on the thematic learning outcomes of fifth-grade students in Pringsewu District." The correlation magnitude, as seen from the Pearson correlation value of -0.615, indicated a high negative correlation.

Keywords: gadget usage, learning outcomes, fifth-grade students

**PENGARUH KEBIASAAN PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK
SISWA KELAS V SD**

Oleh

GHIFARI ZAKAWALI

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH KEBIASAAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS V SD**

Nama Mahasiswa : **Ghifari Zakawali**

No. Pokok Mahasiswa : **1853053012**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

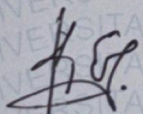
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

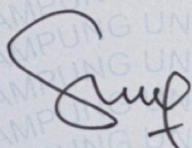
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



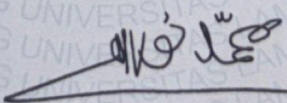
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dra. Rini Asnawati, M.Pd.
NIP 196202101985032003


Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.
NIK 232111921027201

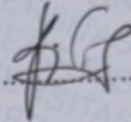
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 19741220 200912 1 002

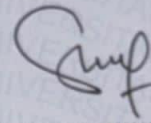
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

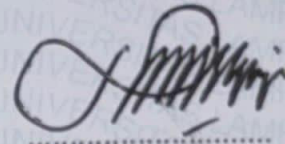
Ketua : **Dra. Rini Asnawati, M.Pd.**



Sekretaris : **Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 20 Maret 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Ghifari Zakawali
NPM : 1853053012
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Kebiasaan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD di Gugus Seruni 1 Kecamatan Pringsewu” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya siap menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 07 Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan



Ghifari Zakawali
NPM 1853053012

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ghifari Zakawali, dilahirkan di Kabupaten Pringsewu, Pada tanggal 10 desember 1999, Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, Putra dari pasangan Bapak Anwaruddin dan Ibu Eny sri retno hartati.

Pendidikan peneliti:

1. SDN 1 Waluyoajati diselesaikan tahun 2012
2. SMP N 3 Pringsewu diselesaikan tahun 2015
3. SMA N 1 Ambarawa diselesaikan tahun 2018.

Tahun 2018 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur SMMPN (Mandiri). Tahun 2021, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Margakaya Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu Dan Praktik mengajar melalui Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Waluyoajati kecamatan pringsewu kabupaten pringsewu.

MOTTO

“Balas dendam terbaik adalah menjadikan dirimu lebih baik”

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Sujud syukur kusembahkan kepadamu Ya Allah, telah engkau berikan aku kesempatan untuk sampai ke titik ini.

Segala puji hanya milik engkau Ya Allah, bersama keridhaanmu,
kupersembahkan skripsi ini kepada:

Ibuku Eny sri retno hartati. dan Bapakku Anwaruddin Terima kasih atas cinta yang luar biasa, kasih sayang yang tak terhingga, mendukung, mendoakan sepenuh hati, bekerja keras dengan segala kelebihan dan kekurangan yang mereka miliki untuk memenuhi kebutuhanku.

.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengaruh Kebiasaan Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD”* sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta doa selama proses penyusunan skripsi ini, antara lain:

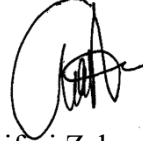
1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung, atas kontribusi beliau dalam proses pengesahan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, beserta seluruh tenaga kependidikan, atas kontribusi dalam proses pengesahan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung, atas persetujuan dan legalisasi skripsi ini di tingkat jurusan.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung, atas persetujuan dan legalisasi skripsi ini di tingkat program studi.
5. Dra. Rini Asnawati, M.Pd., selaku Ketua Penguji, atas segala ilmu, bimbingan, dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

6. Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji, atas segala ilmu, masukan, dan arahan yang sangat membantu peneliti.
7. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Penguji Utama, atas bimbingan dan saran yang berharga dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Program Studi S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung, atas ilmu, pengalaman, dan bantuan yang telah diberikan selama masa studi peneliti.
9. Bapak dan Ibu Kepala Sekolah Dasar se-Gugus Seruni 1 Kecamatan Pringsewu, atas izin yang diberikan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah-sekolah yang dipimpin.
10. Bapak dan Ibu Guru Sekolah Dasar se-Gugus Seruni 1 Kecamatan Pringsewu, atas waktu dan bantuan yang telah diberikan selama proses pengumpulan data penelitian.
11. Ayahanda Anwaruddin dan Ibunda Eny Sri Retno Hartati, serta Kakanda tercinta Eva Fitria Zumna, atas doa, kasih sayang, dan semangat yang tiada henti, yang menjadi kekuatan utama dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi PGSD angkatan 2018, atas motivasi, kebersamaan, dan dukungan moral yang telah diberikan selama proses studi hingga penyusunan skripsi.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah membantu dan mendukung peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pendidikan.

Bandar Lampung, Mei 2025

Peneliti,



Ghifari Zakawali
NPM 1853053012

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	7
2.2 Pembelajaran Tematik	20
2.3 Gadget.....	26
2.4 Hakikat Hasil Belajar	45
2.5 Kerangka Berpikir	54
2.6 Hipotesis	56
III. METODE PENELITIAN	57
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	57
3.2 Prosedur Penelitian.....	58
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	59

3.4	Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
3.5	Variabel Penelitian	29
3.6	Definisi Konseptual Variabel	61
3.7	Definisi Operasional Variabel	62
3.8	Metode Pengumpulan Data	63
3.9	Instrumen Penelitian	64
3.10	Teknik Analisis Data	69
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	73
4.1	Hasil Penelitian.....	73
4.2	Pembahasan	77
V.	KESIMPULAN.....	84
	DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Jumlah Siswa Kelas V	60
2. Kisi-Kisi Angket Penggunaan Gadget Siswa	64
3. Skala Likert.....	65
4. Rubrik Jawaban Angket	65
5. Kriteria Indeks Korelasi Validitas Item Soal	68
6. Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi (r).....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir Penelitian.....	55
2. Desain Penelitian	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin peneltiain	95
2. Surat Balasan SDN 1 Pringsewu Selatan.....	96
3. Surat Balasan SDN 2 Pringsewu Selatan.....	97
4. Surat Balasan SDN 3 Pringsewu Selatan.....	98
5. Uji instrumen Penelitian	99
6. Uji validasi angket	100
7. Lembar Angket	101
8. Hasil angket penelitian	103
10. Uji normalitas.....	108
11. Uji liniertitas	109
12. Uji Hipotesis	110
13. Dokumentasi penelitian	111

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Gadget seperti smartphone, tablet, dan komputer kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak usia sekolah. Awalnya, gadget lebih banyak digunakan untuk komunikasi dan hiburan, tetapi saat ini, perangkat tersebut juga dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Meski memiliki manfaat positif, penggunaan gadget yang tidak terkontrol, terutama di kalangan siswa Sekolah Dasar (SD), mulai menimbulkan kekhawatiran, khususnya terhadap dampaknya pada hasil belajar siswa.

Penggunaan gadget idealnya mendukung kegiatan belajar, seperti membaca, menulis, berhitung, atau mengakses materi pembelajaran. Namun, kenyataannya, banyak siswa SD menggunakan gadget untuk aktivitas yang kurang sesuai dengan usia mereka, seperti mengakses media sosial, bermain game online, atau menonton layanan audio-visual. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (2020) mencatat bahwa faktor seperti durasi penggunaan, jenis konten yang diakses, serta kurangnya pengawasan dari orang tua dan guru menjadi penyebab utama meningkatnya dampak negatif penggunaan gadget di kalangan siswa.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan berdampak signifikan pada berbagai aspek perkembangan siswa, termasuk kognitif, emosional, dan sosial. Menurut Rahman (2020), penggunaan gadget secara berlebihan dapat menurunkan konsentrasi belajar, meningkatkan ketergantungan pada perangkat digital, serta mengurangi interaksi sosial langsung yang penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian

Syafirna (2021) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan gadget lebih dari empat jam per hari mengalami penurunan kemampuan dalam menyerap materi, kesulitan mempertahankan fokus selama pembelajaran, dan penurunan partisipasi aktif di kelas.

Lebih jauh lagi, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak pada kebiasaan sehari-hari siswa, seperti gangguan pola tidur yang berujung pada menurunnya tingkat kehadiran dan performa akademik (Nugraha, 2023). Penelitian Widodo et al. (2022) juga menemukan bahwa siswa yang kecanduan gadget memiliki kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan pemecahan masalah, yang merupakan komponen penting dalam pembelajaran.

Pembelajaran tematik yang diterapkan di tingkat SD membutuhkan integrasi konsep dari berbagai mata pelajaran. Namun, fokus dan motivasi siswa sering terganggu oleh kecenderungan mereka dalam mengakses hiburan melalui gadget. Hal ini berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menyelesaikan tugas, mempertahankan konsentrasi, dan berpartisipasi aktif dalam kelas (Sulaiman & Dewi, 2022). Penelitian Hidayati & Sulisty (2023) terhadap siswa SD kelas IV-VI juga menemukan hubungan negatif antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar, di mana 67% siswa yang menggunakan gadget lebih dari empat jam per hari mengalami penurunan nilai akademik pada mata pelajaran utama.

Observasi di SD Negeri 2 Pringsewu Selatan pada tahun 2022 memperkuat temuan ini. Siswa kelas V diketahui menggunakan gadget untuk aktivitas seperti bermain game online, mengakses media sosial, dan menonton video, yang mengakibatkan kurangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan wali kelas V SD Negeri Gugus Seruni 1 juga menunjukkan bahwa hasil belajar tematik siswa kelas V yang relatif sedang dibuktikan dengan nilai siswa pada ujian semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil observasi awal, ketuntasan pembelajaran tematik kelas V di SD Negeri Gugus Seruni berkisar antara 53%-57% dengan nilai rata-rata relatif sedang. Terlihat bahwasanya rata-rata ketuntasan tertinggi hanya 57% di beberapa kelas. Sementara rata-rata ketuntasan terendah yakni 53% ada di kelas VA SDN 2 Pringsewu.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap siswa kelas V di SD Negeri Gugus Seruni, agar dapat mengetahui apakah penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh buruk terhadap hasil belajar tematik siswa atau penggunaan *gadget* tidak memberikan pengaruh buruk terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SDN Gugus Seruni 1. Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, maka peneliti akan mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian dengan judul **“Pengaruh Kebiasaan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* secara berlebih oleh peserta didik
2. Menurunnya konsentrasi belajar peserta didik.
3. Rendahnya hasil belajar tematik peserta didik

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang di kemukakan di atas, luasnya kajian masalah yang di teliti serta terbatasnya kemampuan dan waktu yang ada, maka penulis membatasi masalah dalam

penelitian ini yaitu, mencari ada tidaknya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah Terdapat Pengaruh yang Signifikan pada Kebiasaan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD di Gugus Seruni 1 Kecamatan Pringsewu.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: “Untuk mengetahui Pengaruh Kebiasaan Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD di Gugus Seruni 1 Kecamatan Pringsewu”.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang pengaruh kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran yang baik di Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa

Siswa di harapkan menggunakan *gadget* pada waktu yang tepat dan untuk hal yang penting dalam pembelajaran baik saat belajar disekolah maupun dirumah agar hasil belajarnya dapat meningkatkan dengan mencapai KKM.

2. Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat mengontrol penggunaan *gadget* terhadap siswa agar dapat membantu keberhasilan pembelajaran.

3. Pendidik

Menambah informasi dan wawasan bagi pendidik tentang pengaruh kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar agar pendidik dapat memberikan penerapan tentang larangan penggunaan *gadget* untuk hal tidak penting dijam sekolah sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dan mencapai KKM.

4. Sekolah

Hasil penelitian di harapkan dapat menjadi kontribusi yang baik dan positif bagi kepala sekolah dan guru guna untuk meningkatkan larangan penggunaan *gadget* untuk hal tidak penting dijam sekolah bagi para siswa di SD Negeri.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan jenis metode penelitian *ex-post facto*.

2. Subjek

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri di gugus Seruni 1

3. Objek

Objek penelitian ini adalah pengaruh kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V Sekolah Dasar Sekolah Dasar Negeri.

4. Tempat

Tempat penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri di gugus Seruni 1.

5. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian belajar

Istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda. Pada hakikatnya belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh suatu pengetahuan untuk menambah pemahaman siswa yang dilakukan oleh peserta didik dengan bantuan dari suatu mentor yang biasa disebut guru atau pendidik.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan setiap orang sepanjang hidupnya untuk mendapatkan kepandaian sehingga mampu menjadi manusia yang merubah perilaku menjadi lebih baik (Kusuma, 2020:28). Selanjutnya Hartanto (2021:41) mengatakan belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada semua orang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang berlangsung secara terus menerus. Sementara, Maulana (2022:33), menyatakan belajar itu bukan hanya sebatas dari proses kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar, dimana di dalam proses belajar itu ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan tersebut bersifat permanen.

Dari beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan ketrampilan yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor yang berlangsung secara terus menerus yang berproses secara langsung dengan berbagai bentuk usaha untuk mencapai suatu tujuan. Belajar juga merupakan kewajiban bagi setiap siswa dalam

rangka memperoleh ilmu pengetahuan serta prestasi yang baik sehingga hasil belajarnya meningkat.

2.1.2 Teori belajar

Teori merupakan suatu kejadian yang di dalamnya memuat ide, konsep, prinsip, dan juga prosedur yang kebenarannya dapat diuji serta dapat di pahami. Teori belajar merupakan teori yang didalamnya memuat tentang cara untuk mengaplikasikan pengajaran agar lebih efektif, dalam proses ini melibatkan antara pendidik dan peserta didik, serta perencanaan penggunaan model dan metode yang akan digunakan di dalam kelas saat proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran secara umum terdapat empat teori belajar yaitu sebagai berikut.

1) Teori Belajar Behaviorisme

Pada teori ini menekankan bahwa perubahan dalam tingkah laku akibat dari interaksi antara stimulus dan respon.

Dalam mengimplementasikan teori behaviorisme untuk mengatasi kebiasaan penggunaan gadget, guru dapat menerapkan sistem reward and punishment yang terstruktur.

Misalnya, memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu fokus selama pembelajaran tanpa menggunakan gadget, dan memberikan konsekuensi yang telah disepakati bersama ketika siswa melanggar aturan penggunaan gadget di kelas. Pendekatan ini dapat membentuk kebiasaan baru yang positif melalui pengkondisian perilaku yang konsisten.

2) Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitif ini lebih menekankan pada tingkah laku peserta didik ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya.

Penerapan teori kognitivisme dapat dilakukan dengan merancang aktivitas pembelajaran yang merangsang proses berpikir siswa lebih dalam daripada sekadar mengakses informasi melalui gadget. Guru dapat mengembangkan tugas-tugas yang membutuhkan analisis, sintesis, dan evaluasi, sehingga siswa terdorong untuk menggunakan kemampuan kognitif mereka secara maksimal. Pendekatan ini membantu siswa memahami bahwa proses pembelajaran memerlukan keterlibatan mental yang aktif, bukan hanya mengakses informasi secara pasif melalui gadget.

3) Teori Konstruktivisme

Teori belajar ini menekankan peserta didik lebih aktif dalam menggali pengetahuan baru dengan memanfaatkan pengetahuan lama yang telah dimiliki.

Dalam konteks teori konstruktivisme, guru dapat merancang pembelajaran berbasis proyek atau masalah yang mengharuskan siswa berkolaborasi secara langsung dengan teman-temannya. Aktivitas ini mendorong siswa untuk membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman langsung dan interaksi sosial, bukan hanya melalui interaksi virtual. Pembelajaran konstruktivistik yang well-designed dapat membuat siswa lebih tertarik pada aktivitas pembelajaran daripada menggunakan gadget untuk hiburan.

4) Teori Humanistik

Teori ini menjelaskan bahwa teori belajar harus mampu memanusiakan manusia itu sendiri.

Pendekatan humanistik dapat diterapkan dengan memahami kebutuhan dan minat siswa dalam penggunaan teknologi, sambil mengarahkannya ke arah yang lebih produktif. Guru dapat mengajak siswa untuk mendiskusikan dampak positif dan negatif penggunaan gadget, serta bersama-sama merumuskan cara-cara pemanfaatan teknologi yang lebih bijak dan

bermanfaat untuk pembelajaran. Pendekatan ini menghargai perspektif siswa sebagai digital native sambil membimbing mereka untuk mengembangkan kebiasaan digital yang lebih sehat.

Berdasarkan beberapa teori belajar diatas dalam upaya mengatasi kebiasaan peserta didik dalam penggunaan *gadget* maka guru harus mampu menerapkan teori belajar saat proses pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dan memiliki semangat dalam proses pembelajaran, selain itu penggunaan teori belajar yang sesuai dalam proses pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

2.1.3 Ciri-Ciri Belajar

Permatasari (2020:183), belajar memiliki empat ciri, yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).
- b. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja melainkan menetap atau dapat disimpan.
- c. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- d. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik/kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat.

Selain itu, menurut Slameto (2020:54-72) dalam bukunya "Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya", ciri-ciri belajar dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perubahan Terjadi Secara Sadar

Seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan dalam dirinya. Misalnya, ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, keterampilannya meningkat, dan kebiasaannya berubah.

2. Perubahan dalam Belajar Bersifat Kontinu dan Fungsional
 - Perubahan yang terjadi berlangsung secara berkesinambungan
 - Satu perubahan akan menyebabkan perubahan berikutnya
 - Perubahan ini berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya
3. Perubahan dalam Belajar Bersifat Positif dan Aktif
 - Perubahan selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik
 - Perubahan tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu sendiri
4. Perubahan dalam Belajar Bukan Bersifat Sementara
 - Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen
 - Tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap
5. Perubahan dalam Belajar Bertujuan atau Terarah
 - Perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai
 - Perubahan terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari
6. Perubahan Mencakup Seluruh Aspek Tingkah Laku
 - Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku
 - Perubahan meliputi sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Untuk mendorong siswa agar memiliki keinginan untuk belajar maka memerlukan faktor pendorong agar rasa ingin belajarnya lebih meningkat (Rahmawati, 2021:34). Adanya motivasi diri yang menjadi suatu dorongan rasa ingin tahu tentang pemahaman baru.

- a. Adanya keinginan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.
- b. Segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri.
- c. Belajar menjadi suatu dorongan untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya atau dari suatu pemahaman yang diketahuinya.
- d. Belajar juga menjadi suatu dorongan supaya lebih mampu dalam hal bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.
- e. Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri, mencapai cita-cita serta untuk mengisi waktu luang.

Dengan demikian, proses belajar adalah sebuah usaha yang memerlukan kesadaran, kontinuitas, dan motivasi untuk perubahan yang bersifat positif, terarah, dan bertujuan. Faktor-faktor yang mendorong seseorang untuk belajar juga sangat berperan dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian tujuan belajar.

2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan pembelajaran ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda. Sutrisno dan Konsep pembelajaran telah didefinisikan oleh berbagai ahli dengan penekanan pada aspek yang beragam. Hidayat (2020:13) menyatakan bahwa pembelajaran yang diidentikkan dengan kata "mengajar" berasal

dari kata dasar "ajar" yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut), ditambah dengan awalan "pe" dan akhiran "an" menjadi "pembelajaran", yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Pandangan ini diperkuat oleh Wulandari dan Santosa (2022:337) yang menjelaskan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Mereka menambahkan bahwa pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar, dimana peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya siswa yang bermasalah.

Dalam perspektif yang lebih komprehensif, Hamalik (2019:57) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Beliau menjelaskan bahwa manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium, sementara material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape.

Rusman (2021:78) memperjelas konsep ini dengan menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Menurutnya, keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan Sanjaya (2018:162) memberikan pandangan yang lebih kolaboratif dengan menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada, baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar, maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik, dan sumber belajar mengajar pada suatu lingkungan belajar sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas bafikir yang meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

2.1.5 Macam macam strategi pembelajaran

Pada saat proses pembelajaran, agar peserta didik memahami apa yang kita sampaikan, maka sebagai seorang guru kita harus memiliki strategi-strategi dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Siagian (2021) strateg pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang dibutuhkan tidak hanya mengharuskan siswa untuk duduk di kelas, namun belajar dapat dilakukan dimana saja. Sedangkan menurut Liansari & Untari (2020) strategi pembelajaran ialah pendekatan umum dalam rangkaian tindakan yang akan diambil dan digunakan guru untuk memilih beberapa metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan strategi pembelajaran merupakan pendekatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk memilih metode pembelajaran agar peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhannya dan tidak hanya belajar di dalam kelas.

Berikut ini macam-macam strategi pembelajaran menurut Saskatchewan dalam Nurtanto (2021) sebagai berikut.

1) Strategi pembelajaran langsung

Strategi pembelajaran langsung lebih banyak berpusat pada guru. Menurut Pratama et al., (2022) guru merupakan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa dalam menemukan informasi baru terkait materi yang dipelajarinya. Strategi pembelajaran langsung biasanya bersifat deduktif, kelebihan dari strategi ini mudah direncanakan dan dilaksanakan sedangkan kelemahannya bersifat monoton karena lebih banyak berpusat pada guru atau satu arah.

2) Strategi pembelajaran tidak langsung

Strategi pembelajaran tidak langsung merupakan strategi pembelajaran dimana Guru berubah peran menjadi fasilitator dan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berkembang strategi pembelajaran tidak langsung bersifat inquiry, induktif, pemecahan masalah dan penemuan.

3) Strategi pembelajaran interaktif

Strategi pembelajaran interaktif menurut Alfianti et al., (2022) berfokus pada kajian yang meliputi diskusi dan sharing berbagai antar-inter siswa dengan guru dan sesama siswa strategi pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan diskusi dan saling berbagi antara siswa dan sikap kritis siswa.

4) Strategi pembelajaran eksperimen

Strategi pembelajaran eksperimen fokus kajian siswa menggunakan logika berpikir untuk menarik kesimpulan dari fakta data dan informasi yang terkumpul melalui serangkaian kegiatan eksperimen menurut Mutmainnah et al., (2022) strategi pembelajaran eksperimen yakni aktivitas belajar siswa yang proses pelaksanaannya setiap siswa akan melaksanakan interaksi dengan siswa lain sehingga mampu menarik kesimpulan dari apa yang telah didiskusikan serta mendorong siswa untuk mampu menyampaikan kembali informasi tersebut menggunakan bahasanya sendiri dengan logis dan benar.

5) Strategi pembelajaran mandiri

Strategi pembelajaran mandiri fokus kerjanya mengatur pembelajaran sehingga setiap siswa secara mandiri mampu mengacu kecepatan belajarnya dengan bimbingan dan arah guru setelah pembelajaran mandiri dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab dan kemandirian siswa dalam kegiatan proses belajar pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan motivasi siswa, kedisiplinan siswa, bertanggung jawab, dan lain-lain.

Penggunaan gadget dalam berbagai strategi pembelajaran memberikan beberapa implikasi penting:

1) Fleksibilitas Pembelajaran

- Memungkinkan variasi metode pembelajaran
- Mendukung personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa

2) Peran Guru

- Bergeser dari instructor menjadi fasilitator
- Memerlukan kemampuan adaptasi dalam penggunaan teknologi

3) Pengembangan Keterampilan

- Meningkatkan literasi digital siswa

- Mendorong kemandirian dan tanggung jawab dalam pembelajaran

2.1.6 Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam proses belajar mengajar yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik (Sulfemi & Mayasari, 2023). Dalam era digital yang semakin berkembang, penggunaan media pembelajaran telah mengalami transformasi signifikan dari bentuk konvensional menuju bentuk yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang mengharuskan adanya inovasi dalam metode penyampaian materi pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran dalam proses pendidikan memiliki peran strategis dalam mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Pratama et al. (2022), media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam pengembangan media pembelajaran. Rahmatia & Syarifuddin (2023) menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam media pembelajaran telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Pembelajaran berbasis multimedia, realitas

virtual, dan augmented reality menjadi tren baru yang memberikan pengalaman belajar immersif bagi peserta didik.

Dalam pemilihan media pembelajaran, pendidik perlu mempertimbangkan berbagai aspek seperti karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan ketersediaan sumber daya. Kusuma & Widodo (2024) mengungkapkan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaian antara karakteristik media dengan kebutuhan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran juga berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif dan adaptif. Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hal ini memungkinkan setiap peserta didik untuk belajar sesuai dengan preferensi dan kemampuan mereka masing-masing.

Implementasi media pembelajaran dalam era digital membutuhkan kesiapan dan kompetensi pendidik dalam memanfaatkan teknologi. Menurut Handayani & Putra (2023), pengembangan profesionalisme guru dalam hal penguasaan media pembelajaran digital menjadi kunci keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Pendidik dituntut untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Evaluasi efektivitas media pembelajaran menjadi aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran yang berkelanjutan. Wardani et al. (2024) menekankan pentingnya melakukan *assessment* terhadap dampak penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dan

motivasi peserta didik. Hasil evaluasi dapat menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik di masa mendatang.

Tantangan dalam pengembangan media pembelajaran di era digital meliputi aspek infrastruktur, aksesibilitas, dan kesenjangan digital. Penelitian Hidayat & Permana (2023) mengungkapkan bahwa masih terdapat ketimpangan dalam akses terhadap media pembelajaran digital antara daerah perkotaan dan pedesaan. Hal ini menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media pembelajaran yang inklusif dan dapat diakses oleh semua kalangan.

Prospek pengembangan media pembelajaran ke depan mengarah pada personalisasi dan adaptivitas pembelajaran. Menurut Santoso et al. (2024), integrasi kecerdasan buatan dalam media pembelajaran akan memungkinkan penyesuaian konten dan metode pembelajaran secara otomatis berdasarkan kemampuan dan progress belajar setiap peserta didik. Hal ini membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran vital dalam mentransformasi proses pendidikan di era digital. Wuryanti & Rahayu (2024) menegaskan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga pada kesesuaian antara media yang dipilih dengan kebutuhan pembelajaran, kemampuan pendidik dalam menggunakannya, serta dukungan infrastruktur yang memadai. Integrasi yang tepat antara komponen-komponen tersebut akan menciptakan ekosistem pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.

Lebih lanjut, pengembangan media pembelajaran di masa depan perlu mempertimbangkan aspek keberlanjutan dan adaptabilitas terhadap perubahan zaman. Menurut Prasetya & Utami (2024), fokus pengembangan media pembelajaran hendaknya tidak hanya pada aspek teknologi, tetapi juga pada pembentukan karakter, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan peningkatan kemampuan kolaborasi peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran dapat menjadi instrumen yang efektif dalam menyiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

2.2 Pembelajaran Tematik

2.2.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu konsep model pembelajaran dengan menggunakan suatu tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa. Fitriani (2021:129) menyatakan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan sebuah tema untuk mengaitkan mata pelajaran, sehingga anak lebih mudah memahami sebuah konsep. Adapun menurut Gunawan (2020:317) Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan integrasi alami menghubungkan fakta dan ide melalui jaringan tema. Siswa dapat menghubungkan ide-ide dengan pengalaman dan lingkungan tempat tinggal siswa.

Selanjutnya Purwanto dan Cahyani (2021:109) menyatakan:

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan.

Sedangkan Pane dkk (2019:3) menyatakan pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang diterapkan dalam kurikulum 2013 dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Dari beberapa definisi di atas maka disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu konsep model pembelajaran yang menggunakan beberapa mata pelajaran menjadi pembelajaran terpadu untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa. Dalam model ini, guru di haruskan mampu membangun bagian keter -paduan pembelajaran melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreativitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang akan di gunakan hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan siswa, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku.

Dalam implementasinya, pembelajaran tematik memerlukan perencanaan yang matang dan eksekusi yang cermat dari guru. Guru tidak hanya dituntut untuk memahami konten dari berbagai mata pelajaran, tetapi juga harus mampu mengintegrasikannya ke dalam tema yang relevan dengan kehidupan siswa. Misalnya, ketika mengangkat tema "Lingkungan", guru dapat mengintegrasikan pelajaran IPA tentang ekosistem, matematika untuk menghitung luas area taman sekolah, bahasa Indonesia untuk menulis deskripsi lingkungan, dan seni rupa untuk menggambar pemandangan alam sekitar. Pendekatan ini menciptakan pembelajaran yang holistik dan kontekstual, di mana siswa dapat melihat hubungan langsung antara materi yang dipelajari dengan realitas kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, pembelajaran tematik juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghubungkan berbagai konsep dari mata pelajaran yang berbeda, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bermakna.

2.2.2 Ciri Khas Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki poin-poin yang menjadi ciri khas dari pembelajaran tematik. Wulandari, E., & Santosa, D. (2022), beberapa ciri khas dari pembelajaran tematik antara lain sebagai berikut:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak.
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya; dan
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Selain itu, pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri yakni berpusat pada siswa, integrasi pada mata pelajaran, berorientasi pada pengalaman nyata, fleksibel dalam pembelajaran dan keterpaduan dalam konsep yang dijelaskan sebagai berikut.

1) Berpusat pada Siswa

Menurut Trianto (2010), pembelajaran tematik menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

2) Integrasi Antar Mata Pelajaran

Hamzah B. Uno dan Nina Lematenggo (2012) menyatakan bahwa pembelajaran tematik menghubungkan berbagai mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

- 3) Berorientasi pada Pengalaman Nyata
Menurut Rusman (2011), pembelajaran tematik lebih mengutamakan keterlibatan siswa dalam pengalaman langsung dan kontekstual agar lebih memahami konsep yang diajarkan.
- 4) Fleksibilitas dalam Pembelajaran
Kunandar (2011) menyebutkan bahwa pembelajaran tematik memiliki fleksibilitas tinggi dalam menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan minat siswa.
- 5) Berbasis pada Keterpaduan Konsep
Hilda Hyra (2018) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran tematik, konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dipadukan sehingga siswa dapat memahami hubungan antara berbagai aspek dalam kehidupan nyata.

2.2.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik. Wulandari, E., & Santosa, D. (2022), beberapa karakteristik pembelajaran tematik yaitu sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (direct experiences). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

- 3) Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Selain itu Menurut Trianto (2010), pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik utama sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada Siswa
Pembelajaran tematik menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran.
- 2) Memberikan Pengalaman Langsung
Siswa belajar melalui pengalaman nyata yang dapat meningkatkan pemahaman konsep.
- 3) Pemaduan Konsep dari Berbagai Mata Pelajaran
Konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran digabungkan dalam satu tema sehingga lebih bermakna.
- 4) Fleksibel

Pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa serta lingkungan sekitar.

5) Hasil Pembelajaran Sesuai dengan Minat dan Kebutuhan Siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada pengalaman nyata, sehingga hasil belajar lebih relevan bagi siswa.

Ahli lain yakni Pane dkk (2019:14), juga menyatakan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tematis yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Bersifat fleksibel Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran

dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk belajar sambil bermain dengan tetap mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, di simpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki karakteristik yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa, pembelajaran disajikan terpadu dari beberapa mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

2.3 *Gadget*

2.3.1 Pengertian *Gadget*

Secara bahasa, *gadget* berarti alat atau perkakas; alat yang praktis. *Gadget* atau yang biasa kita kenal dengan *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai penggunaan dan fungsi contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya (Malasari, 2019:12). *Gadget* di anggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi canggih dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Untuk mengetahui secara lebih tentang *gadget* maka berikut ini beberapa definisi menurut para ahli:

Selan (2019:09) menyatakan *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa “inggris” yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus yang memiliki tujuan dan fungsi

praktis spesifik yang berguna. Selanjutnya Istiqomah (2019:28), mengungkapkan *Gadget* merupakan media elektronik yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang dapat memudahkan aktivitas manusia termasuk siswa sekolah. *Gadget* merupakan hasil nyata perkembangan teknologi yang mampu membantu dalam memudahkan pekerjaan dan kehidupan manusia. Pengguna *gadget* sendiri tidak hanya dari kalangan orang dewasa namun juga remaja dan anak-anak. Sedangkan Wardani (2022: 02) menyatakan bahwa *gadget* adalah perkembangan teknologi komunikasi modern yang menjangkau semua kalangan, termasuk pelajar, dengan banyak fungsi dan fitur yang berbeda.

Dari definisi diatas maka di simpulkan bahwa *gadget* adalah suatu perangkat elektronik yang di ciptakan dengan tujuan dan fungsi khusus yang didalamnya terisi berbagai aplikasi yang canggih. *Gadget* merupakan suatu alat teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat serta memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu *smartphone* maupun tablet. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial sehingga seringkali di salah gunakan dan berdampak buruk pula pada hasil belajar siswa.

2.3.2 Penggunaan Gadget

Gadget merupakan media elektronik yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang dapat memudahkan aktivitas manusia termasuk siswa sekolah. *Gadget* berkembang pesat pada era globalisasi dan memiliki fungsi khusus seperti *smartphone*, kamera, dan laptop. Atikah (2019:4) penggunaan *gadget* secara berkelanjutan akan berdampak buruk bagi pola pikir dan perilaku siswa dalam kesehariannya. Tidak dipungkiri bahwa anak sekolah dasar juga banyak terlibat dalam penggunaan *gadget*. Widiawati & Sugiman (dalam Manumpil, 2015) mengatakan bahwa pada zaman milenial ini *gadget* tidak sepenuhnya digunakan

oleh orang dewasa usia 18 tahun keatas, tetapi gadget juga digunakan oleh anak-anak usia 6-12 tahun.

Berdasarkan definisi diatas dapat dikatakan bahwa siswa yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dilakukan dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini siswa lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Selanjutnya Rahmawati (2020: 30) menambahkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan berkurangnya interaksi sosial di kalangan pengguna. Siswa yang menggunakan gadget lebih dari 2-3 jam sehari cenderung menghabiskan waktu untuk berkomunikasi, bermain game, mengakses media sosial, dan menonton video, yang mengganggu konsentrasi mereka dalam belajar.

Gadget memiliki berbagai manfaat dan karakteristik, menurut Iven Rahmawati (2020:9) manfaat dari gadget adalah :

1. Mengirim pesan lewat aplikasi
2. Mengabadikan momen (dengan penggunaan kamera dan video)
3. Mendownload aplikasi dengan berbagai fitur yang diinginkan
4. Mengakses internet

Karakteristik gadget antara lain adalah :

1. Pemakaian gadget

Gadget menjadi kebiasaan terdekat dan terhubung untuk anak-anak Seperti yang ditunjukkan oleh Montolalu (2008: 17)" menyatakan bahwa: "Bermain untuk anak-anak memiliki kepentingan vital dengan alasan bahwa melalui bermain anak-anak dapat menyalurkan setiap keinginan dan pemenuhan mereka, inovasi dan pikiran kreatif".

2. Konsentrasi

Seperti yang ditunjukkan oleh Linda Blair, menatap layar PC atau ponsel sangat mempengaruhi anak-anak. Layar gadget

dapat menurunkan kadar zat normal melantonin yang diproduksi tubuh untuk istirahat atau juga tidur. Selain itu, layar dari perangkat dapat membangun tingkat kortisol kimia yang dapat menyebabkan tekanan, sehingga sulit untuk mengumpulkan konsentrasi untuk anak-anak.

3. Aplikasi

Gadget saat ini tidak hanya dikalangan orang dewasa, namun di samping itu mengalir di kalangan anak usia dini (2-6 tahun) .

Pemanfaatan perangkat oleh remaja (12-17) adalah untuk bermain-main, memperhatikan musik atau melihat gambar bergerak. Menurut Derry, (2014 : 15) gadget juga memiliki dampak negatif yaitu kesehatan otak terganggu, menjadi pribadi tertutup, suka menyendiri, gangguan tidur, pudarnya kreatifitas, perilaku kekerasan, ancaman cyberbullying, terpapar radiasi

Berdasarkan aktivitas dalam menggunakan *gadget*, maka selain berdampak negatif dalam menggunakan *gadget*, adapun dampak positif. Penggunaan *gadget* juga memiliki beberapa fungsi yang dapat membantu aktivitas baik aktivitas sosial maupun aktivitas dalam proses pembelajaran.

2.3.3 Fungsi Gadget dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi telah mengubah cara belajar dan mengajar secara signifikan. Gadget, seperti smartphone, tablet, dan laptop, telah menjadi alat pembelajaran yang semakin terintegrasi dalam sistem pendidikan modern. Penggunaan gadget yang sesuai dalam pembelajaran akan memberikan kita pengetahuan yang kita butuhkan. Berikut ini manfaat penggunaan gadget secara umum dalam pembelajaran.

1. Peningkatan Akses Informasi

Penggunaan gadget dalam pembelajaran meningkatkan akses siswa terhadap sumber belajar sebesar 65% dibanding metode konvensional. Siswa dapat mengakses berbagai sumber pembelajaran digital kapan saja dan di mana saja.

2. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Johnson & Smith (2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif pada gadget meningkatkan keterlibatan siswa hingga 48% dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

3. Personalisasi Pembelajaran

Penggunaan gadget memungkinkan adaptasi kecepatan dan gaya belajar sesuai kebutuhan individual siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran hingga 35%.

Saat ini telah dibuat berbagai perangkat pendidikan yang bertujuan untuk membuat siswa lebih mudah belajar. Penggunaan perangkat elektronik digital seperti laptop, komputer, pointer laser, whiteboard interaktif, SmartBoards, dan lainnya di kelas mendorong dan memotivasi guru untuk membuat pelajaran menjadi interaktif. (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Penggunaan gadget berkaitan dengan media pembelajaran berbasis ICT, yang biasanya terhubung langsung ke internet dan menunjang penggunaan peranti dalam berbagai cara. Apakah perangkat ini digunakan sebagai bagian tambahan dari pembelajaran konvensional, sebagai penunjang, atau bahkan sebagai pengganti dalam model pembelajaran.

Gadget sebagai bagian tambahan dari pembelajaran konvensional Hal ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran misalnya, seorang guru ekonomi memberikan materi tentang konsep dasar ekonomi. Namun jika ada siswa yang merasa belum jelas atau mengerti materi

tersebut diperbolehkan mengakses situs yang direkomendasikan oleh guru. Sifat pembelajaran ini tidaklah wajib dilakukan oleh siswa. Jika dirasa perlu sebagai ilmu tambahan maka siswa dianjurkan untuk melakukannya. Hal ini didukung oleh pendapat bahwa guru dapat memanfaatkan gadget sebagai sumber belajar bagi siswa, seperti penggunaan laptop dan internet untuk mencari bahan belajar tambahan, dan mempermudah menyelesaikan tugas (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Gadget sebagai penunjang kegiatan belajar Gadget digunakan untuk menunjang pembelajaran contohnya, pada pelajaran kewirausahaan guru memberikan tugas untuk membuat suatu produk, guru memberikan rekomendasi untuk mencari materi dan tutorial pembuatan produk di materi di internet. Hal ini bermanfaat untuk siswa juga guru. Siswa mendapatkan referensi lain terkait dengan tugasnya melalui gadgetnya yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja selain itu guru dapat menghemat waktu ajar.

Gadget sebagai alternatif pendukung pembelajaran Saat ini khususnya di kota-kota yang memenuhi akses teknologi, internet tidak menjadi kendala bagi para pengguna. Proses pembelajaran berbasis gadget dapat diterapkan jika kondisinya seperti ini. Selain itu harus memenuhi persyaratan lain, yaitu karakteristik siswa dan sekolah, maupun pelajaran yang di buat gadget. Misalnya, ada situasi di mana guru ditugaskan untuk bekerja di luar kota. Namun, pembelajaran jarak jauh dimungkinkan dengan alat. Jadi, pendidik dapat memberikan tugas kepada siswa melalui webnya. Siswa dapat mengunduh modul yang diberikan oleh guru. Siswa dapat menyelesaikan tugas setelah itu, yang dapat dikumpulkan melalui email. Siswa juga dapat berbicara dengan guru.

Perangkat elektronik menjadi media yang memudahkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menyesuaikan pembelajaran dengan kemajuan teknologi. Penggunaan gadget dalam pembelajaran telah menjadi sebuah revolusi dalam dunia pendidikan. Gadget, seperti smartphone, tablet, dan laptop, menyediakan akses tak terbatas ke sumber daya pembelajaran, termasuk buku digital, video pelajaran, dan aplikasi pendidikan interaktif. Gadget memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, menghilangkan pembatasan geografis dan waktu yang sebelumnya menghambat akses pendidikan. Selain itu, gadget memfasilitasi pembelajaran mandiri dengan mengizinkan siswa untuk mengejar minat dan belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.

Kusuma (2021: 41) menyebutkan bahwa gadget memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena memungkinkan siswa untuk mencari informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran dan mendukung pembelajaran jarak jauh. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

1. Komunikasi, pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.
2. Sosial, *gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pe - manfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hu -bungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.
3. Pendidikan, seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan.

Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

Selain itu terdapat fungsi penggunaan gadget dalam pendidikan sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Digital

Menurut Wahyudi (2022:45), gadget berfungsi sebagai media pembelajaran digital yang efektif karena:

- Memungkinkan akses ke berbagai format pembelajaran (video, audio, teks)
- Mendukung pembelajaran interaktif
- Memfasilitasi visualisasi konsep kompleks
- Memberikan pengalaman belajar yang lebih engaging

2. Akses Informasi dan Sumber Belajar

Pratiwi & Santoso (2023:78) menjelaskan bahwa gadget memberikan akses tak terbatas ke sumber belajar melalui:

- E-book dan jurnal elektronik
- Video pembelajaran
- Kursus online (MOOC)
- Perpustakaan digital
- Database penelitian

3. Komunikasi dan Kolaborasi

Menurut Hariyanto (2021:92), gadget memfasilitasi:

- Diskusi online antar siswa dan guru
- Pembelajaran kolaboratif jarak jauh
- Pembagian materi pembelajaran
- Konsultasi akademik virtual
- Grup belajar online

4. Manajemen Pembelajaran

Nugroho (2023:156) memaparkan fungsi gadget dalam manajemen pembelajaran:

- Pengaturan jadwal belajar
- Peningat tugas dan deadline
- Penyimpanan catatan digital
- Organisasi materi pembelajaran
- Tracking progress belajar

5. Evaluasi dan Penilaian

Widiastuti (2022:134) menjelaskan peran gadget dalam evaluasi pembelajaran:

- Pelaksanaan ujian online
- Pemberian dan pengumpulan tugas
- Penilaian otomatis
- Analisis hasil belajar
- Feedback langsung

6. Pengembangan Keterampilan Digital

Suryanto et al. (2023:67) menekankan fungsi gadget dalam:

- Peningkatan literasi digital
- Pembelajaran pemrograman dasar
- Pengembangan kemampuan desain
- Keterampilan pengolahan data
- Kompetensi teknologi informasi

7. Personalisasi Pembelajaran

Rahman (2022:89) menjelaskan bahwa gadget mendukung:

- Pembelajaran sesuai kecepatan individu
- Adaptasi materi berdasarkan kemampuan
- Pilihan metode belajar yang fleksibel
- Pengayaan materi sesuai minat
- Program remedial personal

8. Dokumentasi dan Portfolio

Menurut Kusuma & Wijaya (2023:112), gadget membantu dalam:

- Penyimpanan hasil kerja digital

- Dokumentasi proses pembelajaran
- Portfolio online
- Arsip prestasi akademik
- Tracking perkembangan belajar

2.3.4 Media sosial.

Media sosial telah mengalami transformasi yang signifikan dalam dekade terakhir dan menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan generasi digital. Menurut Wijaya & Putri (2023), media sosial merupakan platform digital yang memungkinkan penggunanya untuk menciptakan, berbagi, dan bertukar informasi dalam jaringan komunitas virtual. Evolusi pesat platform media sosial telah mengubah paradigma komunikasi dan interaksi sosial, terutama di kalangan pelajar yang merupakan pengguna aktif berbagai platform digital.

Dalam perkembangannya, Rahman et al. (2023) mengklasifikasikan media sosial yang sering digunakan oleh pelajar ke dalam beberapa kategori utama: jejaring sosial seperti Instagram dan Facebook yang menekankan pada konektivitas dan berbagi konten multimedia, platform berbagi video seperti YouTube dan TikTok yang fokus pada konten audio-visual, aplikasi pesan instan seperti WhatsApp dan Telegram yang memfasilitasi komunikasi real-time, serta platform mikroblog seperti Twitter yang memungkinkan penyebaran informasi singkat dan cepat. Masing-masing platform ini memiliki karakteristik unik yang membentuk cara siswa berinteraksi dan memperoleh informasi.

Intensitas penggunaan media sosial di kalangan pelajar menunjukkan tren yang terus meningkat secara signifikan. Penelitian komprehensif yang dilakukan oleh Nugroho & Safitri (2024) mengungkapkan bahwa

rata-rata siswa menghabiskan 4-6 jam sehari untuk bermedia sosial, dengan distribusi waktu yang tidak seimbang antara kegiatan akademik dan non-akademik. Studi tersebut mengindikasikan bahwa 70% waktu penggunaan media sosial dialokasikan untuk hiburan dan interaksi sosial, sementara hanya 30% yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran dan pengembangan akademik.

Hartono et al. (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media sosial memiliki dampak ganda terhadap proses pembelajaran. Dari sisi positif, media sosial berperan sebagai platform kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk membentuk kelompok belajar virtual, berbagi sumber daya pembelajaran, dan mengakses konten edukatif dari berbagai sumber. Platform seperti YouTube menyediakan tutorial dan penjelasan materi pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel, sementara grup WhatsApp memfasilitasi diskusi akademik dan koordinasi tugas kelompok.

Namun, Pratiwi & Susanto (2023) mengidentifikasi berbagai dampak negatif dari penggunaan media sosial yang tidak terkendali. Fenomena FOMO (Fear of Missing Out) muncul sebagai salah satu konsekuensi psikologis yang signifikan, di mana siswa mengalami kecemasan dan kegelisahan ketika tidak dapat mengakses media sosial dalam periode waktu tertentu. Kondisi ini seringkali mengganggu konsentrasi belajar dan menyebabkan prokrastinasi akademik yang berpengaruh pada performa pembelajaran.

Penelitian longitudinal yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2024) mengungkapkan perubahan fundamental dalam pola interaksi sosial di kalangan pelajar. Studi tersebut menunjukkan bahwa 85% siswa lebih memilih berkomunikasi melalui media sosial dibandingkan interaksi tatap muka, fenomena yang berpotensi mempengaruhi perkembangan

keterampilan komunikasi interpersonal dan kemampuan bersosialisasi dalam konteks pembelajaran konvensional.

Kusuma & Widodo (2023) menganalisis hubungan antara pola penggunaan media sosial dengan prestasi akademik siswa. Hasil penelitian mereka menunjukkan korelasi negatif antara intensitas penggunaan media sosial untuk hiburan dengan pencapaian akademik. Siswa yang menghabiskan lebih dari 5 jam sehari untuk aktivitas non-akademik di media sosial cenderung mengalami penurunan nilai rata-rata sebesar 15-20% dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media sosial secara lebih teratur dan terarah.

Aspek kesehatan mental juga menjadi perhatian dalam konteks penggunaan media sosial di kalangan pelajar. Penelitian yang dilakukan oleh Santoso et al. (2024) mengidentifikasi adanya hubungan antara intensitas penggunaan media sosial dengan tingkat stres dan kecemasan akademik. Paparan berkelanjutan terhadap konten yang menampilkan kesuksesan atau pencapaian orang lain dapat memicu perasaan tidak mampu dan menurunkan kepercayaan diri siswa dalam konteks akademik.

Dalam perspektif pedagogis, Hidayat & Permana (2023) menekankan pentingnya literasi digital dalam penggunaan media sosial untuk pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa kemampuan siswa untuk memfilter informasi, memverifikasi sumber, dan menggunakan media sosial secara produktif merupakan keterampilan esensial yang perlu dikembangkan dalam konteks pendidikan modern. Penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat literasi digital yang tinggi cenderung lebih mampu memanfaatkan media sosial sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Perkembangan terbaru dalam landscape media sosial juga menunjukkan munculnya platform-platform pembelajaran khusus yang mengadopsi fitur-fitur media sosial. Menurut Prasetya & Utami (2024), integrasi elemen media sosial dalam platform pembelajaran dapat meningkatkan engagement siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Pendekatan ini menggabungkan aspek sosial yang menarik bagi siswa dengan konten pembelajaran yang terstruktur.

Sementara itu, Irawan et al. (2024) menggarisbawahi pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam membimbing penggunaan media sosial di kalangan pelajar. Penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa yang mendapat pendampingan aktif dalam penggunaan media sosial cenderung menunjukkan pola penggunaan yang lebih sehat dan produktif. Kolaborasi antara sekolah dan orang tua dalam mengembangkan panduan penggunaan media sosial yang bertanggung jawab menjadi faktor kunci dalam memaksimalkan manfaat positif platform digital ini.

Prospek pengembangan media sosial dalam konteks pendidikan ke depan mengarah pada personalisasi dan adaptasi konten pembelajaran. Wardani & Rahman (2024) memproyeksikan bahwa integrasi kecerdasan buatan dalam platform media sosial pendidikan akan memungkinkan penyesuaian materi dan metode pembelajaran berdasarkan preferensi dan kebutuhan individual siswa. Perkembangan ini membuka peluang baru dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

2.3.5 Dampak Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget, selain memiliki manfaat, juga memiliki dampak positif dan negatif. Prasetyo (2021: 31) menyebutkan beberapa dampak positif, di antaranya::

- 1) **Komunikasi menjadi lebih praktis.** Adanya *gadget*, manusia dapat berkomunikasi dengan kerabatnya yang jaraknya jauh.
- 2) **Imajinasi berkembang.** Manusia yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif. Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut untuk hidup lebih baik.
- 3) **Mudah mencari informasi.** Mudahnya melakukan akses ke luar negeri.
- 4) **Menambah kecerdasan.** Manusia bisa belajar melalui *gadget*, dengan adanya rasa ingin tahu akan suatu hal.
- 5) **Meningkatkan rasa percaya diri.** Saat memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan yang lain.
- 6) **Lebih berani.** Terlatih mengoperasikan alat – alat teknologi lainnya.

Selain dampak positif, penggunaan *gadget* dapat juga berdampak negatif, yang dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) **Menjadi pribadi yang tertutup.** Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain sehingga menjadi pribadi yang tertutup.
- 2) **Kesehatan terganggu.** Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
- 3) **Gangguan tidur.** Bermain *gadget* sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.

- 4) **Suka menyendiri.** Intensitas bermain dengan kerabat secara perlahan akan semakin berkurang, sehingga lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan kerabatnya.
- 5) **Penyakit mental.** Penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadi depresi, kecemasan, autism, dan gangguan bipolar.
- 6) **Agresif.** Tayangan – tayangan yang terpapar di *gadget* menyebabkan menjadi lebih agresif, seperti tayangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan lainnya.
- 7) **Adikasi.** Merasa seakan tidak bias hidup tanpa *gadget*.

Selain itu dampak negatif gadget menurut Siregar dalam Fadhilah dkk (2024) yakni:

- 1) Ketagihan
Menggunakan alat elektronik yang terlalu sering dapat menyebabkan anak menjadi ketagihan pada gadget, menghambat kemampuan mereka untuk bersosial dengan lingkungan.
- 2) Kurangnya Kedekatan
Ketergantungan pada gadget dapat mengurangi waktu yang dihabiskan oleh anak-anak dengan orang tua dan teman-teman, mengganggu perkembangan kemampuan sosial dan emosional.
- 3) Kehilangan Konsentrasi
Menggunakan alat elektronik terlalu sering sangat menghambat kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi, memperhatikan hal-hal yang terjadi di sekitar mereka, mengganggu perkembangan keterampilan kognitif dan motorik.
- 4) Mengganggu Kesehatan
Menggunakan elektronik yang terlalu sering menghambat kondisi tubuh dan jiwa anak misalnya kekurangan istirahat.
- 5) Mengganggu Perkembangan Bicara dan Bahasa

Menggunakan elektronik yang terlalu sering bisa menghambat pertumbuhan bicara dan bahasa, mengganggu kemampuan mereka untuk berkomunikasi efektif.

6) Mengganggu Perkembangan Motorik

Menggunakan elektronik terlalu sering juga dapat menghalangi pertumbuhan motorik, mengganggu kemampuan mereka untuk bergerak dan bermain secara aktif.

7) Mengganggu Perkembangan Kognitif: menggunakan

elektronik yang terlalu sering menghambat pertumbuhan Aud, mengganggu kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan memproses informasi.

8) Mengganggu Perkembangan Emosional

Menggunakan elektronik terlalu sering juga dapat menghalangi emosional Aud, mengganggu kemampuan mereka untuk mengatur emosional dalam bersosialisasi

9) Mengganggu sosial mereka

Pemakaian elektronik terlalu sering merusak atau menghambat seorang anak untuk bersosialisasi.

10) Mengganggu Perkembangan Karakter

Pemakaian elektronik terlalu sering bisa menghambat karakter anak, mengganggu kemampuan mereka untuk mengembangkan nilai-nilai etika dan moral.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Dr. Kim Chang-Wu (2022) menemukan korelasi antara penggunaan gadget berlebihan dengan:

- Penurunan konsentrasi
- Ketergantungan teknologi
- Penurunan interaksi sosial langsung

Maka penggunaan gadget harus memiliki batasan-batasan yang jelas agar tidak merugikan anak-anak, Berikut ini rekomendasi penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari menurut beberapa ahli.

1. Batasan Waktu Menurut Prof. Sarah Anderson (2023) merekomendasikan:
 - Maksimal 2 jam per hari untuk usia 6-12 tahun
 - Maksimal 4 jam per hari untuk usia 13-18 tahun
 - Istirahat 15 menit setiap 1 jam penggunaan
2. Pengawasan dan Bimbingan Menurut Dr. Hamid Al-Faisal (2023) menekankan pentingnya:

- Pendampingan orang tua/guru
- Pemilihan konten yang sesuai usia
- Pengaturan waktu penggunaan yang terstruktur

Pada kenyataannya penggunaan gadget dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas belajar, namun perlu dikelola dengan bijak untuk meminimalkan dampak negatifnya.

2.3.6 Indikator Penggunaan Gadget

Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan *gadget* didasarkan atas pendapat dan temuan dari beberapa peneliti. Wulandari (2020:26), indikator penggunaan *gadget* sebagai berikut:

1. Intensitas penggunaan *gadget*, yang diuraikan menjadi beberapa indikator yaitu waktu dan pemanfaatannya.
2. Dampak penggunaan *gadget*, juga diuraikan menjadi beberapa indikator seperti kepribadian, kesehatan, keterampilan akademik, pergaulan dan perilaku.

Adapun Malasari (2019:21), indikator penggunaan *gadget* yang disimpulkan dari berbagai dampak yang dihasilkan dari penggunaan *gadget* baik yang positif maupun negatif, sebagai berikut.

1) Sumber Informasi

Sumber informasi yang dimaksud adalah anak menggunakan *gadget*-nya untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran.

2) Alat Komunikasi

Gadget di jadikan alat komunikasi anak dengan teman, tutor, atau dosennya untuk membahas pelajaran kampus.

3) Sarana Hiburan

Gadget digunakan untuk menghibur diri ketika bosan. Seperti bermain *game*, mendengarkan musik, melihat video, dll.

4) Media Belajar

Gadget sebagai media belajar. Seperti menyimpan pelajaran dalam bentuk pdf, power point, dll di *gadget*-nya.

5) Penggunaan Internet

Pada indikator ini, menunjukkan bagaimana siswa memanfaatkan akses internet yang ada di *gadget*-nya.

6) Kesehatan

Dampak penggunaan *gadget* dalam aspek kesehatan siswa.

7) Waktu

Waktu disini adalah kapan saja menggunakan *gadget*-nya.

8) Kemalasan

Kemalasan yang timbul akibat terlalu sering menggunakan *gadget*.

9) Lama Penggunaan *Gadget*

Lama penggunaan *gadget* disini menunjukkan durasi waktu yang dibutuhkan siswa dalam menggunakan *gadget*-nya.

Sedangkan Istiqomah (2019:319) indikator dalam variabel intensitas penggunaan *gadget* adalah sebagai berikut:

1. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam *gadget*, pengguna *gadget* biasanya memanfaatkan perangkat tersebut untuk berbagai kepentingan, ada yang digunakan untuk hal positif namun ada juga untuk hal negative.
2. Frekuensi penggunaan *gadget*, beberapa siswa memiliki frekuensi yang berbeda dalam menggunakan *gadget*, ada yang sering menggunakan *gadget* ada juga yang jarang. Frekuensi tersebut dapat dijadikan sebagai indikator penggunaan *gadget*.
3. Durasi penggunaan *gadget*, lamanya menggunakan *gadget*.

4. Dampak penggunaan *gadget*, berlebihan dalam menggunakan *gadget* (dampak negative) akhirnya lupa waktu (durasi) dan Sulit berkonsentrasi karena otak telah terfosir dengan layar *gadget*

Berdasarkan indikator-indikator yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membuat sebuah tabel untuk indikator penggunaan *gadget* yang dikutip dari Istiqomah (2019:319) dan Malasari (2019:21) sebagai berikut:

- 1) Memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam gadget, Sarana Hiburan
 - a) Menggunakan gadget sebagai sumber Informasi
 1. Untuk mencari informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran.
 2. Untuk mencari soal-soal latihan.
 - b) Menggunakan gadget sebagai alat komunikasi
 1. Menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan guru tentang tugas.
 2. Menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman tentang tugas.
 - c) Menggunakan gadget untuk sebagai sarana hiburan.
 1. Menggunakan gadget untuk bermain game.
 2. Menggunakan gadget untuk menonton video.
 3. Menggunakan gadget untuk bermain aplikasi sosmed.
 - d) Media belajar
 1. Menggunakan gadget untuk menyimpan tugas sekolah.
 2. Menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas mandiri.
 3. Menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas kelompok.
- 2) Frekuensi penggunaan gadget
 - a) Tingkat keseringan menggunakan gadget
 1. Siswa menggunakan gadget saat proses belajar.
 2. Menggunakan gadget setelah mengerjakan tugas/PR.
 3. Orang tua membatasi siswa bermain gadget.

4. Siswa merasa cemas ketika tanpa gadget.
5. Siswa merasa gelisah ketika paket internet habis.
- 3) Durasi penggunaan gadget
 - a) Waktu menggunakan gadget
 1. Menggunakan gadget kurang dari dua jam dalam sehari.
 2. Menggunakan gadget sampai larut malam.
- 4) Dampak penggunaan gadget
 - a) Kesehatan
 1. Menggunakan gadget membuat mata menjadi terganggu/sakit.
 2. Menggunakan gadget membuat kepala menjadi pusing.
 - b) Kemalasan
 1. Gadget membuat siswa menjadi malas belajar.
 2. Siswa lebih tertarik bermain gadget dibanding belajar.
 3. Siswa lebih senang bermain gadget dibanding bermain dengan teman.
 4. Menggunakan gadget membuat sulit berkonsentrasi dalam menyelesaikan tugas
 5. Siswa sulit menyelesaikan tugas disekolah jika tidak menggunakan gadget.
 6. Siswa sulit memahami materi karena asik bermain gadget.

2.4 Hakikat Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan yang terjadi akibat dilakukan suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan pada input secara fungsional, sedangkan belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk

mendapatkan pengetahuan serta perubahan ke arah yang lebih baik. Rusman (2010) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku manusia sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dalam lingkungan. Sejalan dengan pendapat tersebut Cronbach dalam Nurditasari dan Aryanti (2020) menyatakan bahwa “ Learning is how bay change in behavior as result of experience” yang artinya belajar adalah suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Hasil belajar merupakan pengetahuan yang didapatkan oleh seseorang setelah melakukan pembelajaran. Tujuan dari proses pembelajaran adalah hasil belajar yang baik. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengetahui suatu pembelajaran baik atau tidak, maka dapat dilihat dari proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Budianto (2021: 540) menyatakan, "Hasil belajar dapat dijelaskan dengan dua kata, yaitu 'hasil' dan 'belajar'. Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana seseorang menguasai materi yang telah diajarkan."

Sari dkk. (2021: 13) menyatakan, "Hasil belajar merupakan komulatif dari beberapa aspek yang telah dicapai oleh siswa, baik di dalam maupun di luar sekolah." Arini (2022: 85) mengungkapkan, "Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa sebagai akibat dari usaha dan proses pembelajaran, yang berupa penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta sikap dalam berbagai aspek kehidupan."

Sedangkan menurut Taufik (2020: 110), "Hasil belajar bukan hanya sekedar penguasaan materi, tetapi juga merupakan perubahan perilaku yang menunjukkan peningkatan dalam berbagai ranah."

Hasil belajar juga disebut sebagai sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang meliputi ranah kognitif,

afektif dan psikomotor. Menurut Khulwia 2018, hasil belajar siswa merujuk pada pencapaian atau prestasi siswa dalam proses pembelajaran. Secara umum, hasil belajar meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar di dalam dan di luar kelas.

Berikut adalah beberapa aspek dalam pengertian hasil belajar siswa:

1. Pengetahuan

Mencakup fakta, konsep, dan informasi yang siswa pelajari dalam mata pelajaran tertentu. Misalnya, pengetahuan tentang sejarah, matematika, sains, dan lainnya.

2. Keterampilan

Keterampilan mencakup kemampuan praktis atau kecakapan yang dapat diterapkan oleh siswa. Ini dapat melibatkan keterampilan berpikir kritis, analisis, sintesis, atau keterampilan praktis seperti keterampilan berkomunikasi dan pemecahan masalah.

3. Sikap

Sikap mencakup pandangan, nilai-nilai, dan sikap mental atau emosional yang dikembangkan oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar. Ini bisa mencakup sikap terhadap belajar, sikap terhadap pekerjaan kelompok, atau sikap terhadap nilai-nilai tertentu.

4. Pemahaman

Pemahaman mencakup tingkat pemahaman yang diperoleh siswa pada sebuah konsep tertentu yang diajarkan dikelas atau materi pelajaran. Ini melibatkan kemampuan siswa untuk menyusun informasi dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimilikinya.

5. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial mencakup kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan tersebut

juga mencakup dalam hal bekerja sama dalam kelompok serta berpartisipasi dalam lingkungan belajar yang dilakukan di dalam kelas atau diluar kelas.

Selain itu, hasil belajar juga meliputi beberapa hal yakni :

1) Pemahaman konsep

Bloom mengartikan pemahaman yaitu seberapa besar peserta didik mampu menyerap, menerima, serta memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat mengerti, memahami apa yang ia lihat, yang dibaca, yang dirasakan, atau yang ia alami berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

2) Keterampilan proses

Keterampilan proses adalah keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan fisik, mental, serta sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu peserta didik. Keterampilan merupakan kemampuan menggunakan nalar, pikiran, serta perbuatan yang secara efisien dan efektif untuk mencapai suatu dari hasil tertentu, termasuk kreativitas.

3) Sikap

Sikap atau attitude adalah suatu kecendrungan untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap suatu perangsang atau situasi yang dihadapi. Bagaimana reaksi seseorang jika ia terkena suatu rangsangan baik mengenai orang, benda atau situasi mengenai dirinya. Hubungan hasil belajar peserta didik, dengan sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep

Sedangkan menurut Gerung (2009:23) hasil belajar terbagi menjadi beberapa konsep sebagai berikut.

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis sintetis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Dari beberapa pendapat diatas maka disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang sifatnya baru, tidak hanya pada ranah kognitif saja, tetapi berupa sikap, keterampilan, informasi verbal, dan lain-lain.

2.4.2 Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan. Wahyudi (2021: 72) menyatakan, "Kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor." Ketiga ranah tersebut menjadi objek utama dalam penilaian hasil belajar.

Pramesti (2021: 145) menjelaskan bahwa hasil belajar terdiri dari tiga ranah utama yang melibatkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Berikut adalah uraian mengenai ketiga ranah dalam hasil belajar:

1. Ranah Kognitif: Berkenaan dengan hasil belajar yang mencakup aspek pengetahuan dan pemahaman.
2. Ranah Afektif: Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah Psikomotor: Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan yang melibatkan kemampuan bertindak, termasuk keterampilan motorik yang kompleks.

Sukmawati dan Putra (2022: 63) menyatakan, "Hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan ke dalam tiga domain utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan)."

Mereka juga menekankan bahwa dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitif adalah yang paling banyak dinilai dalam konteks pendidikan formal, karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi ajar.

Dalam proses pembelajaran, ketiga ranah hasil belajar tersebut saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Misalnya, ketika siswa mempelajari konsep sains, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis (kognitif), tetapi juga mengembangkan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu dan kejujuran dalam melakukan eksperimen (afektif), serta keterampilan dalam menggunakan alat-alat laboratorium (psikomotor). Integrasi ketiga ranah ini menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif dan bermakna bagi siswa. Selain itu, penilaian hasil belajar yang mencakup ketiga ranah tersebut memerlukan instrumen dan teknik evaluasi yang beragam. Untuk ranah kognitif, guru dapat menggunakan tes tertulis, ujian lisan, atau

penugasan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Sementara itu, penilaian ranah afektif dapat dilakukan melalui observasi perilaku, penilaian diri, atau jurnal sikap. Adapun untuk ranah psikomotor, guru dapat menggunakan tes praktik, proyek, atau portofolio untuk menilai keterampilan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari pencapaian akademik semata, tetapi juga harus memperhatikan perkembangan siswa secara menyeluruh dalam ketiga ranah tersebut. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan keterampilan yang diperlukan siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal dalam ketiga ranah hasil belajar, serta menggunakan sistem penilaian yang komprehensif untuk mengukur keberhasilan pembelajaran tersebut.

Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Dalam penelitian ini, peneliti membahatasi mengenai hasil belajar pada ranah kognitif saja karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa nilai Ulangan Tengah Semester genap mata pelajaran utama yaitu Matematika, PKn, Indonesia, IPA, pada kelas V SD Negeri.

2.4.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Setiawan (2022: 78) menyatakan,

"Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang dapat mendukung atau menghambat proses belajar siswa." diantaranya ada faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal) siswa itu sendiri".

- a) Faktor internal meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi, sikap, kondisi fisik dan kesehatan. Faktor internal juga disebut faktor dari dalam yaitu sebagai berikut;
 - 1) Fisiologi, berupa bagaimana kondisi fisiknya, panca inderanya, dsb.
 - 2) Psikologi, berupa minat, bakat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.
- b) Faktor eksternal yang berasal dari luar meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat, yaitu sebagai berikut;
 - 1) Lingkungan, berupa lingkungan alam dan sosial.
 - 2) Instrumental yaitu faktor-faktor yang sengaja dirancang atau dimanipulasikan, berupa kurikulum atau bahan pengajaran, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas, dan administrasi atau manajemen.

Sedangkan menurut Slameto dalam Syafi'i (2018) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik terdapat beberapa jenis, tetapi hanya digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.

- 1) Fakto-faktor *internal* sebagai berikut.
 - a) Faktor Jasmaniah Faktor jasmaniah meliputi kesehatan, dan cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis Faktor psikologi meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dankesiapan
 - c) Faktor kelelahan.
- 2) Faktor-faktor eksternal sebagai berikut.

- a) Keadaan keluarga Keluarga memiliki pengaruh dalam penentuan hasil belajar peserta didik seperti pola asuh orang tua, keadaan ekonomi, dan perhatian orang tua.
- b) Keadaan sekolah Lingkungan sekolah memiliki peranan penting untuk menentukan hasil belajar peserta didik , karena hasil belajar peserta didik di pengaruhi oleh model, metode, kreativitas dan juga fasilitas yang ada di sekolah tersebut.
- c) Keadaan masyarakat Faktor eksternal masyarakat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, lingkungan yang positif akan memotivasi peserta didik untuk lebih giat dalam proses belajar, selain itu teman sebaya, tetangga, dan pergaulan juga dapat mempengaruhi hasil belajar.

Pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ini sangat penting bagi para pendidik dan orang tua untuk dapat mengoptimalkan prestasi belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Pratiwi (2023: 45), interaksi antara faktor internal dan eksternal menciptakan dinamika yang kompleks dalam proses pembelajaran. Misalnya, seorang siswa dengan motivasi tinggi (faktor internal) dapat terhambat pencapaiannya jika berada dalam lingkungan belajar yang tidak mendukung (faktor eksternal), atau sebaliknya.

Dalam konteks pendidikan modern, Nugraha (2023: 156) menegaskan bahwa faktor teknologi dan akses terhadap informasi digital juga telah menjadi faktor eksternal yang signifikan dalam mempengaruhi hasil belajar. Ketersediaan perangkat pembelajaran digital, akses internet, dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran dapat menciptakan kesenjangan dalam pencapaian hasil belajar antar siswa. Hal ini

menambah kompleksitas dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi seluruh siswa.

Selain itu, Upaya untuk mengoptimalkan hasil belajar, Widodo (2023: 92) menyarankan pendekatan holistik yang mempertimbangkan kedua faktor tersebut secara seimbang. Sekolah perlu mengembangkan program yang tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek internal siswa seperti motivasi dan keterampilan belajar, tetapi juga memperhatikan faktor eksternal seperti penyediaan fasilitas yang memadai, penciptaan lingkungan belajar yang kondusif, dan pelibatan aktif orang tua serta masyarakat dalam proses pendidikan.

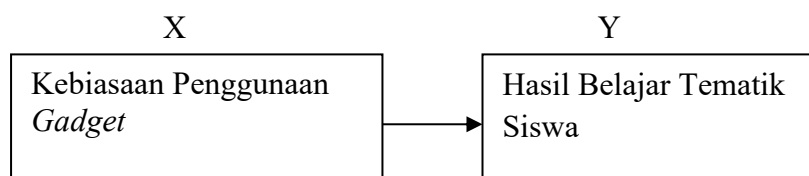
Berdasarkan pernyataan diatas, dapat di simpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar adalah suatu faktor yang berasal dari dalam yang biasa disebut faktor internal dan faktor dari luar yang biasa disebut dengan faktor eksternal. Semua faktor yang berperan dalam hasil belajar akan berdampak pada hasil belajar itu sendiri.

2.5 Kerangka Berpikir

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yakni, faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu dan faktor ekstrenal yaitu faktor yang dari luar individu seperti faktor dari lingkungan orang tua, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Salah satu faktor eksternal yang sangat mempengaruhi hasil belajar yaitu *gadget yang* merupakan perkembangan teknologi komunikasi masakini yang menyasar ke semua kalangan termasuk anak sekolah yang mempunyai banyak fungsi yang sudah menggunakan fitur yang berbeda.

Gadget selain memiliki dampak positif sebagai sarana komunikasi dan informasi, juga memiliki dampak negatif jika di gunakan secara berlebihan. Dampak negatif menggunakan *gadget* yakni pengguna akhirnya lupa waktu dan sulit berkonsentrasi karena otak telah terfosir dengan layar *gadget*. Penggunaan *gadget* secara berkelanjutan juga akan berdampak buruk bagi pola pikir, perilaku siswa dalam kesehariannya dan juga berdampak buruk pada perkembangan motorik yang dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, memungkinkan adanya pengaruh yang signifikan antara kebiasaan penggunaan *gadget* oleh siswa terhadap hasil belajar tematik siswa. Jika penggunaan *gadget* oleh siswa untuk hal-hal yang tidak menunjang pembelajaran maka hasil belajar yang diperoleh siswa akan rendah. Namun jika penggunaan *gadget* untuk hal hal yang menunjang dalam pembelajaran maka memungkinkan hasil belajar tematik siswa tinggi. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar. 1 Kerangka Berfikir Penelitian

Keterangan:

X : Kebiasaan Penggunaan *Gadget*
 Y : Hasil Belajar Tematik Siswa

Penelitian ini mencari pengaruh antar variabel kebiasaan penggunaan *gadget* dan hasil belajar tematik siswa karena kebiasaan penggunaan *gadget* siswa memengaruhi timbulnya hasil belajar. Skema tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar tematik siswa (Y) sebagai variabel terikat. Sedangkan kebiasaan penggunaan *gadget* siswa (X) sebagai variabel bebas. Sehingga kebiasaan

penggunaan *gadget* siswa adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar tematik.

2.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017: 64). Penelitian ini dilakukan guna menguji suatu hipotesis yang merupakan jawaban yang bersifat sementara. Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan antara kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SDN Gugus Seruni I Kecamatan Pringsewu Selatan “

III. METODE PENELITIAN

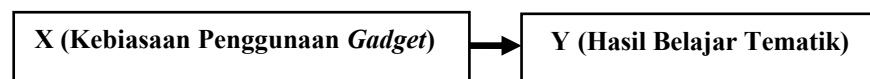
3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan jenis data yang dianalisis dalam penelitian, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian jenis kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian *ex-postfacto*. Penelitian *ex-postfacto* menurut Sugiyono (2017: 7) adalah penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian meruntut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut..

3.1.2 Desain Penelitian

Penelitian ini dilihat dari sumber permasalahannya, maka penelitian ini menggunakan desain penelitian korelasi yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui tentang ada dan tidak adanya pengaruh antara variabel kebiasaan penggunaan *gadget* (X) dengan hasil belajar tematik (Y). Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada diagram pikir sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Variabel bebas (kebiasaan penggunaan *gadget*)

Y = Variabel terikat (hasil belajar tematik)

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan atau langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan pada suatu penelitian. Adapun tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penulis melakukan dokumentasi data hasil belajar tematik dan melakukan wawancara tidak terstruktur dengan tenaga pendidik tentang kebiasaan penggunaan *gadget* siswa kelas V SD Negeri di gugus Seruni 1
- 2) Penulis memilih dan menentukan subjek penelitian, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri di gugus Seruni 1 yang berjumlah 120 siswa.
- 3) Membuat dan menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data dengan angket penggunaan *gadget* yang terdiri dari beberapa pertanyaan.
- 4) Melakukan uji coba instrumen pengumpulan data pada subjek uji coba penelitian. Uji coba instrumen angket dilakukan pada 30 orang siswa kelas V SD.
- 5) Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen angket penggunaan *gadget* kepada sampel penelitian yaitu 120 siswa kelas V SD Negeri di gugus Seruni 1
- 6) Menganalisis data hasil angket penggunaan *gadget* yang diperoleh dan membandingkan dengan data hasil belajar untuk mengetahui pengaruh kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD Negeri di gugus Seruni 1
- 7) Interpretasi data hasil perhitungan.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri di gugus Seruni 1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 di gugus Seruni 1 yang terdiri dari 3 sekolah dasar yakni: SDN 1 Pringsewu Selatan, SDN 2 Pringsewu Selatan, SDN 3 Pringsewu Selatan.

3.3.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian proses penelitian proposal dilaksanakan pada semester genap pada bulan Maret-Mei tahun pelajaran 2021/2022.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi dalam penelitian digunakan untuk mengetahui seluruh him - punan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakte -ristiknya ingin kita ketahui. Menurut Sugiyono (2017: 80) “populasi adalah wilayah generalisasi yang Terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya bahwa seluruh subjek wilayah penelitian dijadikan sebagai subjek yang ingin di teliti”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri di gugus Seruni 1. Data jumlah siswa yang menjadi populasi dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Data Jumlah Siswa Kelas V

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa
1.	SD Negeri 1 Pringsewu Selatan	VA	20
		VB	22
		VC	23
2.	SD Negeri 2 Pringsewu Selatan	VA	20
		VB	21
3	SD Negeri 3 pringsewu Selatan	V	14
Jumlah Keseluruhan		6 kelas	120siswa

Sumber: Dokumen administrasi sekolah kelas V
SD Negeri di gugus Seruni 1

3.5 Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 60) variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*dependent*), sedangkan variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*).

Penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Berikut uraian kedua variabel tersebut.

a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kebiasaan penggunaan *gadget* siswa (X).

b. Variabel Terikat

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

3.6 Definisi Konseptual Variabel

3.6.1 Penggunaan Gadget (X)

Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat serta memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu *smartphone* maupun tablet. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial sehingga seringkali disalahgunakan dan berdampak buruk pula pada hasil belajar siswa. Penggunaan *gadget* dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih. Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *gadget* adalah berkomunikasi, seperti berkirim pesan singkat, panggilan telepon, berkirim e-mail, mengakses internet, jejaring sosial, bermain *game*, dan download. Berdasarkan aktivitas dalam menggunakan *gadget*, maka selain berdampak negatif dalam menggunakan *gadget*, adapun dampak positif. Namun penggunaan *gadget* juga memiliki beberapa fungsi yang dapat membantu aktivitas baik aktivitas social maupun aktivitas dalam proses pembelajaran.

3.6.2 Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan salah satu bentuk perubahan yang terjadi pada diri individu yang mencakup tiga ranah atau aspek yaitu kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan). Dalam penelitian ini penulis menggunakan ranah kognitif sebagai tolak ukur yang berkenaan dengan hasil belajar.

3.7 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel tersebut.

3.7.1 Penggunaan Gadget

Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat serta memiliki fungsi khusus di antaranya yaitu *smartphone* maupun tablet. *Gadget* dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial sehingga seringkali disalahgunakan dan berdampak buruk pula pada hasil belajar siswa. Penggunaan *gadget* dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih. Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *gadget* adalah berkomunikasi, seperti berkiripesan singkat, panggilan telepon, berkirip e-mail, mengakses internet, jejaring sosial, bermain *game*, dan download. Penggunaan *gadget* dapat diukur dengan indikator sebagai berikut.

1. Memanfaatkan aplikasi dalam *gadget* meliputi *gadget* sebagai sumber Informasi, *gadget* sebagai alat komunikasi, *gadget* sebagai sarana hiburan dan *gadget* sebagai media belajar.
2. Frekuensi penggunaan *gadget* yaitu tingkat keseringan menggunakan *gadget*.
3. Durasi penggunaan *gadget* yaitu lama waktu menggunakan *gadget*.
4. Dampak penggunaan *gadget* yaitu dampak berlebihan dalam menggunakan *gadget* (dampak negatif).

3.7.2 Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa setelah siswa melakukan kegiatan belajar yang sifatnya baru, tidak hanya pada ranah kognitif saja, tetapi berupa sikap, dan keterampilan. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa nilai tematik pada ulangan tengah semester genap pada mata pelajaran utama yaitu SBdP, PKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS pada kelas V SD Negeri di gugus Seruni 1

3.8 Metode Pengumpulan Data

3.8.1 Angket

Menurut Darmanah (2019:37) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket merupakan teknik pengambilan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan hasil pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan responden. Angket ini diberikan kepada siswa dengan menggunakan beberapa daftar pertanyaan yang telah disusun seputar pertanyaan mengenai penggunaan *gadget* bagi siswa.

3.8.2 Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, merupakan cara untuk mengumpulkan data berupa catatan, foto, video yang didapat selama proses penelitian (Hardani, 2020:149). Dokumentasi dilakukan dalam penelitian agar dapat memperoleh data hasil belajar siswa kelas V SDN di gugus Seruni 1

3.9 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Terdapat 30 pertanyaan dalam angket yang bertujuan untuk mengetahui kebiasaan penggunaan *gadget* melalui jawaban yang diberikan, masing-masing pertanyaan disesuaikan dengan 7 indikator yang akan dikembangkan kedalam 25 pertanyaan. Siswa diminta untuk mengisi jawaban dengan memberi tanda ceklis pada alternatif jawaban yang telah disediakan. Instrument yang akan digunakan tersebut memiliki kisi-kisi yakni sebagai berikut.

3.9.1 Kisi-kisi Angket

Tabel 2 Kisi-Kisi Angket Penggunaan Gadget Siswa

Indikator	Sub indikator	Jumlah item	Nomor soal
Memanfaatkan fungsi dan aplikasi dalam <i>gadget</i>	<i>Gadget</i> sebagai sumber Informasi	2	1,2
	<i>Gadget</i> sebagai alat komunikasi	2	3,4
	<i>Gadget</i> sebagai sarana hiburan	3	5,6,7
	<i>Gadget</i> sebagai media belajar	3	8,9,10
Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	Tingkat keseringan menggunakan <i>gadget</i>	5	11,12,13,14,15
Durasi penggunaan <i>gadget</i>	Waktu menggunakan <i>gadget</i>	2	16,17
Dampak penggunaan <i>gadget</i> (dampak negatif)	Kesehatan	2	18,19
	Kemalasan	6	20,21,22,23,24,25

Sumber: Istiqomah (2019:319) dan Malasari (2019:21).

Penelitian ini menggunakan skala *likert* untuk mengukur keakuratan data yang diperoleh. Skala *likert* dimaksudkan untuk mengukur penggunaan *gadget* yang di jabarkan menjadi indikator variabel. Indikator dijadikan

sebagai tolak untuk menyusun item-item angket, dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Adapun jawaban dari setiap instrumen yang diberikan akan diberi skor dengan skala *likert* yaitu: selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah. Berikut tabel skor skala *likert*.

Tabel 3 Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor (untuk yang berkonotasi positif)	Skor (untuk yang berkonotasi negatif)
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

Sumber: Sugiyono (2017: 162)

Tabel 4 Rubrik Jawaban Angket

No	Kriteria	Keterangan (untuk yang berkonotasi positif)
1.	Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan setiap hari
2.	Sering	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 4-6 kali dalam seminggu
3.	Kadang-kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 1-3 kali dalam seminggu
4.	Tidak pernah	Apabila pernyataan tersebut tidak pernah dilakukan

Sumber: Sugiyono (2017: 162)

Kriteria interpretasi skor berdasarkan intervalnya:

Angka 0% - 25% = rendah

Angka 26% - 50% = sedang

Angka 51% - 75% = tinggi

Angka 76 % - 100% = sangat tinggi

3.9.2 Uji Coba Instrumen

Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel. Untuk mengetahui baik atau tidaknya instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, maka terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen yang akan digunakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Uji coba instrumen dilakukan terhadap siswa diluar populasi dan sampel yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Waluyojati sebanyak 30 siswa. Adapun uji validitas dan uji reliabilitas yang peneliti gunakan, yakni sebagai berikut.

3.9.2.1 Uji Validitas

Sesuatu alat ukur dapat dikatakan valid apabila alat ukur tersebut dapat mengukur apa yang diukur secara tepat, untuk menentukan instrument yang dianggap valid maka dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua validitas yaitu validitas isi dan validitas item, yakni sebagai berikut:

a. Validitas Isi

Validitas isi yaitu kesesuaian antara indikator yang akan dicapai dengan angket yang akan diberikan. Untuk menghasilkan soal yang valid, sebelum angket diujikan, terlebih dahulu dilakukan validasi tentang angket penggunaan *gadget*. Validasi dilakukan dengan cara meminta penilaian, tanggapan, saran dan komentar para ahli bidang pendidikan matematika yang disebut sebagai validator.

b. Validitas Item

Instrumen dalam penelitian ini yang berupa Tes menggunakan validitas isi. Instrumen yang telah disetujui

para ahli maka di -cobakan pada sampel dari mana populasi diambil. Setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor item instrumen dengan rumus *Pearson Product Moment* yang dikemukakan oleh Yusup (2018: 20), yaitu sebagai berikut:

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

Dimana:

r_{hitung} = Koefisien korelasi

$\sum X_y$ = Jumlah skor item

n = Jumlah responden

$\sum x$ = Jumlah skor item soal

$\sum y$ = Jumlah skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor item soal

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

$(\sum x)^2$ = Kuadrat dari jumlah skor item soal

$(\sum y)^2$ = Kuadrat dari jumlah skor total

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

t = Nilai t_{hitung}

r = Koefisien korelasi hasil r_{hitung}

n = Jumlah responden

Distribusi (Tabel t) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan

(dk = $n - 2$) Kaidah keputusan Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

berarti valid Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid. Jika

instrument itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran

mengenai indeks korelasi sebagai berikut;

Tabel 5 Kriteria Indeks Korelasi Validitas Item Soal

Nilai R_{hitung}	Kriterian indeks (r)
0,8 – 1,00	Sangat Tinggi
0,6 – 0,799	Tinggi
0,4 – 0,599	Cukup Tinggi
0,2 – 0,399	Rendah
0,0 – 0,199	sangat Rendah (Tidak Valid)

Sumber: Sugiyono (2017: 179)

Hasil Uji Validitas Kuesioner (Angket) Minat Belajar

Berdasarkan hasil analisis validitas instrumen terdapat 25 item pernyataan yang valid dari 30 item pernyataan yang diajukan oleh peneliti. Item pernyataan yang valid juga digunakan oleh peneliti dalam mendapatkan data penelitian.

3.9.2.2 Uji Reabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel artinya dapat dipercaya untuk di -gunakan sebagai pengumpul data apabila instrumen tersebut dapat memberikan hasil tetap, artinya apabila instrumen dikenakan pada sejumlah subyek yang berbeda pada lain waktu, maka hasilnya akan tetap sama atau relatif sama. Perhitungan untuk mencari reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Yusup (2018: 22) bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus Korelasi *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Dimana:

r_{11} : Nilai reliabilitas

$\sum \sigma_i^2$: Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 : Varians total

n : Banyaknya butir soal

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti item soal yang dicobakan reabilitas.

Perhitungan uji reliabilitas dengan rumus Alpha Cronbach. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil $r_{hitung} = 0,912$ sedangkan $r_{tabel} = 0,349$. Hal ini berarti r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,912 > 0,349$) dengan demikian uji instrumen dinyatakan reliabel.

3.10 Teknik Analisis Data

Rahartiwi (2016:129), menyatakan bahwa pada penelitian kuantitatif, analisis data sebagai kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Berikut ini ada beberapa uji analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian, yakni sebagai berikut:

3.10.1 Uji Prasyarat Analisis

Data yang didapat setelah melakukan tahap-tahap di atas harus diuji terlebih dahulu untuk dapat dianalisis.

a. Uji Normalitas

Jainuri (2013:03), menyatakan bahwa uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari subjek penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus chi kuadrat seperti yang dikemukakan Riduwan (2015: 162) sebagai berikut:

$$\chi^2_{hitung} = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

χ^2 hitung = Nilai chi kuadrat hitung

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_e = Frekuensi yang diharapkan

k = Banyaknya kelas interval

Selanjutnya membandingkan χ^2 hitung dengan nilai χ^2 tabel untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel Chi Kuadrat dengan kaidah

keputusan sebagai berikut:

Jika χ^2 hitung $<$ χ^2 tabel, artinya distribusi data normal.

Jika χ^2 hitung $>$ χ^2 tabel, artinya distribusi data tidak normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas ini bertujuan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) yang dijadikan sebagai predictor dalam analisis regresi memenuhi asumsi linieritas untuk dianalisis dengan model analisis regresi atau tidak. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut ;

$$F = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

F = Harga bilangan F untuk garis regresi

RK_{reg} = rerata kuadrat garis regresi

RK_{res} = rerata kuadrat residu

(Sumber: Jainuri, 2013:04)

3.10.2 Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis penelitian berfungsi untuk mencari pengaruh antara variabel X terhadap Y. Untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Uji Pearson*

Product Moment yang dikemukakan Sugiyono (2017: 255) sebagai berikut:

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

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y
- N = Jumlah responden
- $\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y
- $\sum X$ = Jumlah skor variabel X
- $\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y
- $\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X
- $\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Korelasi dilambangkan dengan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga $(-1 \leq r \leq +1)$, apabila nilai $r = -1$ artinya korelasi negatif sempurna; $r = 0$ artinya tidak ada korelasi; $r = 1$ berarti korelasi sangat kuat. Artinya harga r akan dikonsultasikan dengan tabel 3.5 kriteria interpretasi koefisien korelasi nilai r sebagai berikut:

Tabel 6 Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi (r)

Koefisien Korelasi (r)	Kriteria
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2017: 257)

Rumus selanjutnya adalah mencari besar kecilnya kontribusi variabel X terhadap Y dengan rumus koefisien determinan menurut Riduwan (2014: 139) sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

- KD = Koefisien *determination*
- R = Nilai koefisien korelasi

Pengujian berikutnya yaitu uji signifikan yang berfungsi untuk mencari makna hubungan variabel X dengan Y, dengan rumus menurut Sugiyono (2017: 257) sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t_{hitung} = Nilai t
 r = Nilai koefisien korelasi
 n = Jumlah sampel

Selanjutnya dikonsultasikan ke tabel t dengan α (0,05) dan derajat kebebasan ($dk = n-1$), dengan kaidah:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan atau hipotesis diterima, sedangkan

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan atau hipotesis ditolak.

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SDN Di Gugus Seruni 1 Kecamatan Pringsewu

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SDN Di Gugus Seruni 1 Kecamatan Pringsewu

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan

Pengujian hipotesis . menggunakan uji *Pearson Product Moment* diperoleh nilai Sig sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat pengaruh antara kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SDN Di Gugus Seruni 1 Kecamatan Pringsewu. Berdasarkan hasil penghitungan *pearson correlaton*, didapatkan nilai *pearson correlaton* yakni sebesar -0,615 yang artinya terdapat pengaruh antara kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SDN Di Gugus Seruni 1 Kecamatan Pringsewu memiliki korelasi yang tinggi keraah negatif. Hal ini dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Gugus seruni 1 yang hanya 50%. Dapat disimpulkan bahwa kebiasaan penggunaan *gadget* memiliki pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan dapat diajukan saran bagi penelitian sebagai berikut:

1. Orang tua

Orang tua diharapkan dapat mengawasi dan membimbing anak dalam penggunaan *gadget*, agar tidak mengganggu kegiatan belajar anak. Dalam hal ini, orang tua dapat menerapkan beberapa strategi seperti:

(a) membuat jadwal penggunaan *gadget* yang terstruktur dengan menetapkan waktu maksimal 2 jam per hari,

- (b) menempatkan area penggunaan gadget di ruang keluarga agar lebih mudah dipantau,
- (c) memasang aplikasi pengawasan konten untuk memfilter konten yang tidak sesuai,
- (d) membuat kesepakatan dengan anak tentang konsekuensi jika melanggar aturan penggunaan gadget,
- (e) memberikan aktivitas alternatif yang menarik seperti olahraga, membaca buku, atau kegiatan kreatif lainnya.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat mengawasi dan memberi pemahaman tentang batasan dan dampak negatif penggunaan *gadget* secara berlebih. Untuk mengimplementasikan hal tersebut, pendidik dapat:

- (a) Memberikan edukasi tentang dampak positif dan negatif gadget melalui contoh kasus nyata
- (b) Berkolaborasi dengan orang tua dalam memantau penggunaan gadget siswa
- (c) Merancang pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga siswa tidak tergantung pada gadget
- (d) Mengadakan kegiatan-kegiatan yang mendorong interaksi sosial langsung antar siswa..

3. Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi dan menambah wawasan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai kebiasaan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar tematik siswa, disarankan untuk:

- (a) memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam
- (b) menambahkan variabel-variabel lain yang mungkin mempengaruhi hubungan antara penggunaan gadget dan hasil belajar seperti pola asuh digital, tingkat literasi digital, dan faktor sosial-ekonomi,

(c) mengkaji efektivitas berbagai intervensi dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, L. (2022). *Teori dan Praktik Pembelajaran: Perspektif Terbaru*. Bandung: Penerbit Pendidikan.
- Atikah, N., & Sumardjoko, B. 2019. *Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Sekolah (Studi Kasus di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Budianto, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran: Pendekatan dan Implementasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Fadhilah, N. C. (2024). Pengaruh Gadget Pada Perilaku Anak Usia Dini di Panton Labu. *Sagoe Literasi*, 1(2), 80-98.
- Fitriani, R. (2021). Model Pembelajaran Tematik: Konsep dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 125-142.
- Gerung, NJ. 2009. Conceptual Learning And Learning Style (Kajian Konseptualtentang Belajar dan Gaya Belajar).
- Gunawan, H. (2020). Pembelajaran Tematik dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 315-332.
- Handayani, T., & Putra, R. S. (2023). Pengembangan Profesionalisme Guru dalam Penguasaan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 11(4), 156-170.
- Harmain, A. 2022. Dampak Positif dan Negatif Gadget pada Anak. *Jurnal Ilmiah PSIT*. 2(1),102-113

- Harmain, H. A. ., Posangi, S. S., & Datunsolang, R. . (2022). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, 3(1), 20–35.
- Hartanto, S. (2021). Paradigma Baru dalam Teori Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 5(2), 38-53.
- Hartono, R., Wijaya, S., & Putri, L. (2023). Dampak Ganda Media Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(3), 112-127.
- Hidayat, R., & Nursanti, A. (2023). Analisis Perkembangan Motorik Siswa SD di Era Digital. *Jurnal Kesehatan dan Perkembangan Anak*, 7(2), 140-152.
- Hidayat, R., & Permana, D. (2023). Analisis Kesenjangan Digital dalam Akses Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 89-104.
- Hidayat, R., & Permana, D. (2023). Literasi Digital dalam Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(3), 112-127.
- Hidayati, S., & Sulistyono, E. (2023). *Dampak penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45-56.
- Irawan, A., Putri, N., & Cahyono, E. (2024). Peran Pendampingan dalam Penggunaan Media Sosial di Kalangan Pelajar. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(1), 78-93.
- Istiqomah, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29-37.
- Kartika, R. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 112-124.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kementerian PPPA). (2020). *Laporan hasil survei penggunaan gadget pada anak usia sekolah*. Jakarta: Kementerian PPPA.

- Kusuma, A. (2022). Konsep Dasar Belajar: Perspektif Psikologi Pendidikan Modern. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 25-42.
- Kusuma, I. P., & Widodo, S. (2024). Analisis Faktor-faktor Pemilihan Media Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(1), 23-38.
- Kusuma, P., & Widodo, S. (2023). Analisis Korelasi Penggunaan Media Sosial dengan Prestasi Akademik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(4), 89-104.
- Malasari, S. D. (2019). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi IV-B Semester 7 Tahun 2018/2019 IKIP PGRI Bojonegoro* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI BOJONEGORO).
- Manumpil, dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, (Online). Volume 3, No 2.
- Maulana, R. (2022). Konsep dan Aplikasi Belajar di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 30-46.
- Nugraha, A. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pola Tidur dan Prestasi Akademik Siswa SD. *Jurnal Kesehatan dan Pendidikan*, 7(1), 45-58.
- Nugroho, A., Wati, L., & Prasetyo, B. (2023). Media Pembelajaran Adaptif untuk Pendidikan Inklusif. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(2), 67-82.
- Nugroho, S., & Safitri, D. (2024). Analisis Pola Penggunaan Media Sosial di Kalangan Pelajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 23-38.
- Nurhasanah, S. (2023). Dampak Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kreativitas dan Inovasi Pembelajaran*, 6(2), 75-89.
- Permatasari, D. (2020). Karakteristik dan Prinsip Belajar dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 180-196.

- Pramesti, D. (2023). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Risiko Obesitas pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Gizi dan Kesehatan*, 8(3), 85-97.
- Pramesti, I. (2021). *Ranah Hasil Belajar dan Evaluasi Pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Prasetya, D., & Utami, R. (2024). Transformasi Media Pembelajaran dalam Pembentukan Karakter Generasi Digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(2), 89-102.
- Prasetyo, D. (2021). *Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget pada Anak dan Remaja*. Bandung: Alfabeta.
- Pratama, A., Wijaya, H., & Sari, R. P. (2022). Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Teknologi Pendidikan Indonesia*, 8(1), 45-60.
- Pratama, D., Anwar, F., & Sulistyawati, E. (2020). Penggunaan Gadget dan Media Sosial pada Remaja: Implikasi pada Prestasi Belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 4(2), 67-82.
- Pratiwi, M., & Susanto, H. (2023). Fenomena FOMO dan Pengaruhnya terhadap Pola Belajar Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(2), 78-93.
- Purwanto, A., & Cahyani, R. (2021). Pembelajaran Tematik SD: Teori dan Praktik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(1), 105-122.
- Purwanto, F., & Nafsah, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ijeb: Indonesian Journal Education Basic*, 1(2), 113-120.
- Rahman, S. (2020). Pengaruh Ketergantungan Gadget Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(3), 178-190.
- Rahman, S., Putri, N., & Santoso, B. (2023). Klasifikasi dan Karakteristik Media Sosial dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Modern*, 11(3), 45-60.

- Rahmatia, D., & Syarifuddin, M. (2023). Implementasi Teknologi Immersive dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 12(3), 112-125.
- Rahmawati, D., & Sulisty, A. (2024). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 30-45.
- Rahmawati, N., Kusuma, I., & Prakoso, T. (2024). Transformasi Pola Interaksi Sosial Pelajar di Era Digital. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 8(1), 34-49.
- Rahmawati, S. (2020). *Pemanfaatan Gadget dalam Kehidupan Sehari-hari: Sebuah Tinjauan Sosial*. Semarang: Universitas Diponegoro Press.
- Rahmawati, S. (2021). Motivasi dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*, 7(1), 31-47.
- Rahmawati, Siti & Kusuma, Hendra. (2022). Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Kemampuan Konsentrasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(3), 165-180.
- Santoso, B., Pratama, A., & Wati, L. (2024). Dampak Media Sosial terhadap Kesehatan Mental Pelajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(1), 45-60.
- Santoso, B., Wirawan, A., & Cahyono, E. (2024). Prospek Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 12-27.
- Setiawan, J. (2022). *Psikologi Pembelajaran: Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar*. Surabaya: Penerbit Airlangga.
- Setiawati, E. (2021). Gadget dan Perkembangan Anak di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1-12.
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *Jurnal Pendidikan Islam Anak usia Dini*, 2(1), 140–153.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Cetakan Ke 13. Penerbit Alfabeta. Bandung.

- Sukmawati, D., & Putra, R. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Penerbit Raja Grafindo.
- Sulaiman, A., & Dewi, N. P. (2022). *Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap prestasi akademik siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(2), 101-110.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 15(2), 78-92.
- Sulistiyowati, Erni & Handayani, Tutik. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan dan Prestasi Akademik Anak Usia Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syafirna, L. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Kemampuan Belajar Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 89-102.
- Taufik, M. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Siswa*. Semarang: Penerbit Universitas Negeri Semarang.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wardani, S., & Rahman, A. (2024). Prospek Pengembangan Media Sosial dalam Pendidikan Digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 15(2), 67-82.
- Wardani, S., Putri, N. E., & Rahman, A. (2024). Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(1), 34-49.
- Widiastuti, Anna. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 75-90.
- Widodo, A., Kusuma, R., & Pratiwi, H. (2022). Kecanduan Gadget dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 156-169.

- Wijaya, A., & Putri, R. (2023). Transformasi Media Sosial dalam Konteks Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 67-82.
- Wulandari, E., & Santosa, D. (2022). Pembelajaran di Era Society 5.0: Konsep dan Implementasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 8(2), 335-352.
- Wulandari, S., & Setiawan, T. (2024). Dampak Paparan Cahaya Biru dari Gadget terhadap Kualitas Tidur dan Konsentrasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Kesehatan Anak Indonesia*, 10(1), 52-65.
- Wulandari, Y. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Anak Sekolah*. Medan: UMSU Press
- Wuryanti, S., & Rahayu, P. (2024). Optimalisasi Media Pembelajaran Digital: Pendekatan Integratif dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Teknologi Pendidikan Terapan*, 9(1), 45-58.