

ABSTRAK

Muhammad Nur Azis, 2026. Peran Gadget Sebagai Media Pendukung Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran PKN Di Sma Negeri 1 Kota Bengkulu. Skripsi program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Bengkulu, 2026.
Pembimbing Drs. Syakarti, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran gadget sebagai media pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKN di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan informan guru PKN, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan siswa. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget berperan dalam mendukung proses pembelajaran PKN melalui akses terhadap sumber belajar, penyampaian materi, pencarian informasi, penggunaan video pembelajaran, pengerjaan tugas, dan mengumpulkan tugas secara tepat waktu. Penggunaan gadget membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa memahami materi. Gadget juga mendorong semangat, perhatian, keaktifan, kemandirian, dan tanggung jawab siswa dalam belajar. Namun, penggunaannya masih menghadapi kendala berupa jaringan internet yang tidak stabil dan potensi siswa mengakses aplikasi di luar kepentingan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu disertai pengawasan dan pengelolaan yang tepat.

Kata kunci: Gadget, Media pendukung, Motivasi Belajar, Pembelajaran Pkn

ABSTRACT

Muhammad Nur Azis, 2026. The Role of Gadgets as a Supporting Medium in Enhancing Learning Motivation in Civics Education (PKN) Classes at SMA Negeri 1 Bengkulu City. Thesis, Pancasila and Civic Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Universitas Muhammadiyah Bengkulu, 2026.
Supervisor: Drs. Syaarti, M.Pd.

This study aims to analyze the role of gadgets as a supporting medium in enhancing student learning motivation during Civics (PKN) lessons at SMA Negeri 1 Bengkulu City. The study employs a descriptive qualitative method. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving Civics teachers, the deputy principal for curriculum affairs, and students. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that gadgets play a role in supporting the Civics learning process by facilitating access to learning resources, material delivery, information retrieval, the use of instructional videos, assignment completion, and timely assignment submission. The use of gadgets makes learning more engaging and interactive, while also helping students better understand the material. Furthermore, gadgets foster enthusiasm, attentiveness, active participation, independence, and a sense of responsibility among students. However, their use faces challenges such as unstable internet connections and the potential for students to access applications unrelated to learning. Therefore, the use of gadgets requires appropriate supervision and management.

Keywords: Gadgets, Supporting medium, Learning motivation, Civics learning

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan global. Dalam dinamika pendidikan saat ini, Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran akan terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan zaman. Pada pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering menemukan adanya pemanfaatan teknologi. Teknologi pada dunia pendidikan global, seperti yang sering dijumpai adalah seorang tenaga pendidik sudah mulai mengkombinasikan metode pembelajaran secara langsung dan juga mengkombinasikannya dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pengajaran. Pembaharuan dalam bidang pendidikan harus selalu berkembang dan dilakukan agar ada peningkatan kualitas pendidikan baik secara regional maupun nasional. (Puspita et al., 2022)

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan signifikan di berbagai aspek, termasuk di ranah pembelajaran di sekolah. Salah satu wujud perkembangan teknologi tersebut adalah hadirnya berbagai perangkat elektronik, salah satunya gadget, yang kini sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa. Fenomena penggunaan gadget di kalangan pelajar bukanlah sesuatu yang asing lagi, bahkan telah menjadi kebutuhan yang mendukung berbagai aktivitas, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Kehadiran gadget telah memberikan warna baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses belajar mengajar, yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan motivasi belajar siswa (Sine Yogi et al., 2025)

Namun, di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi digital yang semakin pesat, penggunaan gadget oleh siswa tidak hanya memberikan dampak positif semata, tetapi juga menimbulkan sejumlah permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian serius. Sebagian besar siswa SMA saat ini telah memiliki dan menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk keperluan komunikasi, akses informasi, hiburan, maupun sebagai alat pendukung pembelajaran. Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pkn), dipandang sebagai salah satu inovasi yang dapat memberikan kemudahan dalam mengakses sumber belajar, memfasilitasi interaksi antar siswa dan guru, serta mengembangkan berbagai keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi (Kurniawan et al., n.d.). Selain itu, integrasi perangkat digital seperti gadget juga menjadi bagian dari strategi inovasi pembelajaran untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam menghadapi materi-materi Pkn yang sering dianggap kurang menarik oleh sebagian siswa (Sine Yogi et al., 2025).

Motivasi belajar menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Motivasi ini mendorong siswa untuk belajar dengan lebih rajin, tekun, dan konsisten dalam memperoleh pengetahuan serta mengembangkan potensi diri secara maksimal. Dalam pembelajaran PKn, motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional, terutama dalam membentuk warga negara yang cerdas, berakhlak baik, dan memiliki wawasan kebangsaan. Sebaliknya, rendahnya

motivasi belajar siswa dapat berdampak pada penurunan prestasi akademik, minimnya keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta berkurangnya pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan yang menjadi inti dari mata pelajaran PKn.

Kondisi ideal yang diharapkan adalah penggunaan gadget oleh siswa dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran PKn, mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa secara optimal. Sebagai sumber belajar yang interaktif dan fleksibel, gadget seharusnya memberi peluang bagi siswa untuk memperkaya pengetahuan, memperluas wawasan, serta meningkatkan kemampuan argumentasi dalam memahami isu-isu kebangsaan dan kenegaraan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Kurniawan et al., n.d.). Selain itu, dengan integrasi teknologi, proses pembelajaran dapat berjalan lebih inovatif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga mampu mendorong siswa Untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu memanfaatkan gadget secara tepat untuk mendukung kegiatan belajar. Penggunaan gadget lebih banyak digunakan untuk aktivitas di luar kepentingan akademik, seperti bermain game online, mengakses media sosial, atau menonton konten yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Kondisi ini memerlukan perhatian serius serta solusi nyata dari berbagai pihak, khususnya guru PKn, agar penggunaan gadget dapat diarahkan ke hal-hal yang lebih bermanfaat dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam

memberikan pemahaman, arahan, dan pengawasan kepada siswa terkait penggunaan gadget yang sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn.

Selain itu, strategi yang diterapkan guru dalam mengatasi penyalahgunaan gadget oleh siswa juga menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Humam, (Faris Humam et al., 2022), ditemukan bahwa tidak semua pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pkn berdampak negatif. Jika penggunaannya diarahkan dengan tepat, gadget dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkaya sumber informasi, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan inovasi dalam strategi pembelajaran PKn agar gadget yang dimiliki siswa bisa dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung proses belajar, bukan sebaliknya menjadi alat yang mengganggu fokus dan minat belajar. Dalam hal ini, guru Pkn dituntut kreatif dalam mengelola pembelajaran berbasis digital, termasuk memberikan pembelajaran berbasis proyek, diskusi daring, penggunaan aplikasi edukatif, dan pemanfaatan media sosial untuk menunjang komunikasi dan kolaborasi belajar siswa (Sine Yogi et al., 2025).

Kondisi yang dihadapi oleh siswa SMA Negeri 1 Kota Bengkulu tidak terlepas dari fenomena ini. Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara dengan beberapa guru Pkn di sekolah tersebut, ditemukan bahwa hampir seluruh siswa membawa dan menggunakan gadget selama berada di sekolah. Gadget digunakan baik untuk mengakses materi pembelajaran, mencari informasi, maupun

untuk kebutuhan pribadi seperti bermain game dan berkomunikasi melalui media sosial. Namun, sebagian siswa masih belum mampu membedakan penggunaan gadget untuk hal-hal yang bersifat produktif dan yang tidak. Kondisi ini menyebabkan adanya perbedaan tingkat motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran PKn. Beberapa siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena dengan gadget mereka dapat lebih mudah memahami materi, mengakses referensi tambahan, dan berinteraksi dengan guru serta teman sebaya. Namun, tidak sedikit pula siswa yang justru menjadi kurang fokus, malas belajar, dan tidak termotivasi mengikuti pelajaran karena kecanduan game online dan media sosial.

Permasalahan ini menjadi sangat penting, mengingat tantangan era digital menuntut adanya adaptasi pemanfaatan teknologi secara bijak dalam pembelajaran di sekolah. Apabila tidak ada langkah strategis yang dilakukan, maka penggunaan gadget oleh siswa hanya akan menjadi penghambat dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menganalisis secara komprehensif bagaimana peran gadget sebagai media pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran PKn, agar dapat ditemukan solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangun karakter peserta didik yang cerdas, kritis, dan berakhlak mulia.

Penggunaan gadget secara moderat dan terarah terbukti meningkatkan motivasi belajar, sebaliknya penggunaan yang berlebihan serta tidak terkontrol menyebabkan penurunan motivasi yang berdampak buruk pada hasil akademik siswa. Oleh karena itu, penelitian tentang Peran gadget sebagai alat pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sangat penting dilakukan, Penelitian

ini relevan untuk dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah yang menjadi tolok ukur kualitas pendidikan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa SMA Negeri 1 Kota Bengkulu memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar PKn, asalkan penggunaannya dilakukan secara bijak, terarah, dan didukung oleh strategi pembelajaran yang inovatif dari guru. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget juga menghadirkan tantangan berupa potensi penyalahgunaan, distraksi, dan penurunan motivasi belajar jika tidak diawasi dan dikelola dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai peran gadget sebagai media pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa agar dapat dirumuskan strategi yang tepat untuk memaksimalkan manfaat gadget dalam pembelajaran sekaligus meminimalisir dampak negatifnya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif, relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern. Pembelajaran PKn tidak hanya mampu menanamkan nilai-nilai kebangsaan secara lebih menarik, tetapi juga relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi saat ini. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran PKn di sekolah, dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peran Gadget Sebagai Media Pendukung Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pkn Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan gadget sebagai media pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu?
3. Bagaimana Peran Gadget dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu?
4. Apa saja faktor yang mendukung dan menghambat pemanfaatan gadget sebagai media pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget oleh siswa dalam proses pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu
2. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui peran gadget dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu.
4. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pemanfaatan gadget sebagai media pendukung dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pkn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi secara konseptual dalam pengembangan kajian teoritis mengenai hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar pada konteks pembelajaran PKn di jenjang pendidikan menengah, khususnya di lingkungan SMA. Temuan yang dihasilkan dapat memperkaya khazanah keilmuan melalui identifikasi relevansi aspek positif dan negatif penggunaan teknologi digital dalam interaksi pembelajaran, serta mengisi kekosongan literatur terkait karakteristik motivasi belajar siswa di era digital pada mata pelajaran PKn. Penelitian ini juga menawarkan elaborasi teoritis atas strategi pedagogis yang adaptif dalam rangka respons pendidikan terhadap tantangan dan peluang digitalisasi, yang selanjutnya dapat dijadikan referensi empiris bagi pengembangan landasan pengambilan keputusan di bidang pendidikan dan inovasi metodologi pengajaran di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan aplikasi oleh pihak sekolah, guru, maupun pemangku kepentingan pendidikan dalam merancang, menerapkan, serta mengevaluasi strategi pembelajaran yang efektif melalui optimalisasi penggunaan gadget untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu. Temuan empiris yang dihasilkan dapat berfungsi sebagai dasar bagi pengembangan program intervensi dan kebijakan pemanfaatan teknologi digital secara terkontrol dan produktif di lingkungan sekolah, yang turut mendorong upaya proaktif dalam meminimalisasi

dampak negatif serta memaksimalkan potensi positif gadget terhadap capaian belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan pedoman praktis bagi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran inovatif agar motivasi belajar siswa semakin terelevansi dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi di era kontemporer.

