

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

a. Gadget

1. Pengertian Gadget

Menurut Hudaya (2018) istilah gadget atau gawai berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget

Gadget adalah media yang di pakai sebagai alat komunikasi modern. Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Diantaranya smartphone seperti iphone, android, blackberry serta notebook. Menurut pengertian lain gadget merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.

2. Jenis Gadget

a. Smartphone

Ponsel cerdas atau dalam bahasa inggris smartphone adalah telepon genggam yang memepunyai kemampuan dengan fungsi yang menyerupai computer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas, bagi beberapa orang ponsel cerdas merupakan telepon yang bekerja menggunakan

seluruh perangkat lunak, sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi penggemar aplikasi. Bagi yang lainnya, ponsel cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik (baik sebagai mana jadi atau dihubungkan keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, ponsel cerdas merupakan computer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.(Timbowo, 2016)

Smartphone adalah kombinasi fungsi dari personal digital asistant (PDA) atau pocket personal computer dengan telepon. Selain membuat panggilan telepon, penggunaanya bisa memainkan game, chat dengan teman-teman, menggunakan sistem messenger, akses ke layanan web (seperti blog, homepage, jaringan sosial) dan pencarian berbagai informasi. Smartphone didasarkan pada internet dan memiliki jangkauan fungsi yang luas. Suatu ponsel standar berbeda dengan smartphone, dimana pada smartphone pengguna dapat mengakses emailnya secara langsung kapan saja dan di mana saja, dapat melihat halaman web versi desktop, memiliki banyak aplikasi untuk mengelola kontak dan perjanjian, dapat digunakan membaca dan mengedit dokumen Word, Excel dan Powerpoint di mana saja, serta dapat memasang aplikasi pihak ketiga mulai dari aplikasi instrumen musik hingga aplikasi permainan.(Herlambang et al., n.d.)

Berdasarkan dua pendapat tersebut, smartphone (ponsel cerdas) dapat disimpulkan sebagai telepon genggam yang memiliki kemampuan seperti komputer mini karena didukung oleh sistem operasi dan perangkat lunak. Smartphone tidak hanya digunakan untuk melakukan panggilan dan mengirim pesan, tetapi juga

mampu menjalankan berbagai fitur canggih seperti akses internet, email, membaca e-book, bermain game, chatting, membuka layanan web, hingga mengolah dokumen (Word, Excel, PowerPoint) kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, smartphone berbeda dengan ponsel biasa karena memiliki fungsi lebih luas, fleksibel, serta dapat menjalankan berbagai aplikasi pihak ketiga.

b. Tablet

Tablet merupakan perangkat digital yang dirancang dengan layar berukuran lebih besar dibandingkan smartphone, sehingga memberikan pengalaman visual yang lebih nyaman bagi penggunanya. Ukuran layarnya yang luas membuat tablet ideal untuk berbagai aktivitas yang membutuhkan tampilan detail, seperti membaca e-book, menjelajahi materi bergambar, maupun mengakses aplikasi digital berbasis multimedia.

Dalam dunia pendidikan, tablet berperan sebagai media pembelajaran modern yang mendukung gaya belajar visual dan interaktif. Perangkat ini memungkinkan siswa mengakses materi presentasi, modul digital, video pembelajaran, serta platform e-learning dengan lebih efektif. Ukuran layar yang lebih besar juga membantu siswa memahami konten yang mengandung grafik, tabel, dan ilustrasi. Sari (2024) menegaskan bahwa “penggunaan tablet dalam pembelajaran meningkatkan kenyamanan visual dan mempermudah siswa dalam membaca serta memahami materi secara mendalam.”(Sari et al., 2024)

Selain itu, tablet banyak digunakan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi berbasis digital dan mengembangkan metode pembelajaran kreatif. Perangkat ini mendukung pemutaran video edukatif, penayangan slide

presentasi, hingga aktivitas kolaboratif menggunakan aplikasi digital. Namun, pemanfaatannya tetap perlu diarahkan secara tepat agar tidak menimbulkan distraksi dari aplikasi hiburan. Pratama menyatakan bahwa tablet memiliki potensi besar dalam pembelajaran, namun diperlukan kontrol penggunaan agar manfaatnya dapat dimaksimalkan.(Pratama et al., 2023)

c. Laptop

Laptop berasal dari kata lap yang artinya pangkuan, dan top yang artinya atas. Jadi, secara sederhana pengertian laptop adalah computer kecil yang dapat digunakan di atas pangkuan. Laptop adalah komputer pribadi yang berukuran relatif kecil dan ringan sehingga sifatnya ini membuatnya menjadi portabel. Laptop atau yang terkadang disebut juga dengan komputer notebook atau komputer pangku, untuk ukuran yang lebih kecil disebut sebagai netbook. Laptop berfungsi yang sama seperti dengan komputer desktop pada umumnya, yaitu sebagai komputer pribadi.(Reknadi et al., 2024)

Laptop adalah sebuah perangkat elektronik yang populer di kalangan pengguna saat ini dan digunakan secara luas sebagai alat untuk berkomunikasi, bekerja, melakukan presentasi, menyimpan data, serta mengakses internet untuk mencari informasi dan lain sebagainya. Terlebih lagi, peningkatan kesadaran akan pentingnya teknologi dalam pendidikan dan dunia kerja menjadikan laptop sebagai investasi yang vital bagi individu maupun institusi. Dengan demikian, laptop tidak hanya menjadi alat komputasi, tetapi juga simbol dari gaya hidup modern.(Fadillah et al., n.d.)

3. Manfaat Gadget dalam pembelajaran

Secara umum manfaat gadget dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya gadget penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa. Dengan bantuan gadget, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dimanapun keberadaannya. (Sulistiyani et al., n.d.)

Pemanfaatan gadget dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kontekstual, mengakomodasi preferensi belajar anak dan mempertimbangkan aspek kekinian dalam pendidikan, Gadget memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana aplikasi dan program dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu anak, mengoptimalkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka, Gadget menyediakan platform interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. (Ramadhani & Fitria Wardani, n.d.)

Menurut (Widiastuti, 2023) ada tiga klasifikasi penggunaan gadget dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penggunaan gadget dapat sebagai tambahan dalam pembelajaran, yaitu jika siswa mencari informasi tambahan selain dari guru.
- 2) penggunaan gadget sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran, yaitu jika siswa mempermudah dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran.

- 3) Penggunaan gadget sebagai alternatif pendukung pembelajaran, yaitu saat guru tidak dapat masuk kelas, guru memberikan modul atau bahan belajar yang diunduh

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan gadget bermanfaat dalam pembelajaran karena dapat memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Secara khusus, gadget membantu siswa lebih mudah menerima dan memahami materi, mengurangi perbedaan penafsiran dari guru, serta mengatasi kesenjangan informasi antara guru dan siswa maupun antar siswa meskipun berada di tempat yang berbeda. Selain itu, pemanfaatan gadget juga dapat menciptakan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman, karena mampu menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan preferensi belajar individu siswa sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar.

b. Media Pendukung Pembelajaran

1. Pengertian Media Pendukung Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Kata Media (bentuk tunggalnya medium) berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi (Muhammad Yaumi, n.d.). Menurut Ahmad Rohani, Media adalah segala sesuatu yang dapat di

indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar (Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta et al., n.d.-a).

Menurut (Suprpto Dkk, n.d.), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) dalam proses belajar mengajar. Media ini dapat ditangkap oleh indera dan berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah komunikasi serta membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

2. Fungsi Media Pendukung Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana konkrit serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran (Silahuddin et al., n.d.)

Menurut Mc kown dalam buku nya " Audio Visual Aids to Instruction" mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu pertama mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran

yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi praktis. kedua, menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan Siswa lebih fokus dalam pembelajaran. Ketiga, memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan. Terakhir, keempat yaitu memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tahun peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk guru mengetahui bahwa peserta didiknya memperhatikan materi yang disampaikan. (Fadilah STAIKHEZ Muttaqien Purwakarta et al., n.d.-b)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media juga dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyampaian materi, serta membantu meningkatkan daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik

c. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motif berasal dari bahasa latin yaitu *movere* yang artinya bergerak. Motivasi merupakan dorongan, hasrat, kebutuhan seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu. Sehingga motivasi dapat juga didefinisikan sebagai kekuatan yang mendorong arah dan ketetapan tindakan menuju suatu tujuan. Motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu belajar. (Gaya et al., 2015)

motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Elvira & Nirwana, 2022). Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. (Rahman, n.d.)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan motivasi adalah dorongan atau kekuatan dalam diri seseorang yang menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar merupakan seluruh daya penggerak dari dalam diri

peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjaga keberlangsungannya, serta memberi arah pada proses belajar sehingga tujuan belajar dan prestasi yang diharapkan dapat tercapai. Motivasi belajar juga menunjukkan adanya dorongan kuat pada individu untuk melakukan aktivitas belajar demi memperoleh hasil yang sebaik mungkin.

2. Jenis-jenis Motivasi Belajar.

Motivasi belajar siswa bisa dibagi menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut.

1. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang bersumber dari dalam diri seseorang. Motivasi instrinsik merupakan dorongan agar peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan maksud mencapai tujuan yang terkandung dalam perbuatan itu sendiri. Motivasi ini terjadi pada saat peserta didik menyadari pentingnya belajar dan ia belajar sungguh-sungguh tanpa disuruh orang lain, atau dengan kata lain motivasi ini berkenaan dengan kebutuhan belajar peserta didik sendiri.
2. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang bersumber dari luar diri seseorang. Motivasi ini adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukannya. Orang berbuat sesuatu karena dorongan dari luar, misalnya; guru memberikan hadiah, pujian, hukuman, memberikan angka tinggi terhadap prestasi yang dicapainya, tidak menyalahkan pekerjaan atau jawaban peserta didik secara terbuka sekalipun pekerjaan atau jawaban tersebut belum memuaskan, menciptakan suasana belajar yang memberi kepuasan dan kesenangan pada peserta didik, dsb. (Marsabila et al., n.d.)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa terdiri atas dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti kesadaran akan pentingnya belajar, minat, kebutuhan, dan keinginan untuk mencapai tujuan. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti pemberian pujian, hadiah, nilai, dukungan guru, maupun suasana belajar yang menyenangkan. Kedua jenis motivasi tersebut sama-sama memiliki peran penting dalam mendorong siswa untuk lebih semangat, aktif, dan sungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Motivasi sangat berperan dalam belajar, siswa yang dalam proses belajar mempunyai motivasi yang kuat dan jelas pasti akan tekun dan berhasil belajarnya. Makin tepat motivasi yang diberikan, makin berhasil pelajaran itu. Maka motivasi senantiasa akan menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa. Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Sehubungan dengan hal tersebut, Menurut (Abraham et al., n.d.) fungsi motivasi ada 3 yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.

3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan fungsi tersebut, motivasi belajar yang tinggi akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Dengan kata lain, ketekunan dalam belajar yang didasari oleh motivasi yang kuat akan mendorong siswa mencapai prestasi belajar yang lebih baik. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

d. Pembelajaran Pkn

1. Pengertian Pkn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki rasa kebangsaan, cinta tanah air, demokratis, dan bertanggung jawab. PKN memiliki peranan penting dalam membangun karakter dan keterampilan kewarganegaraan siswa, yang merupakan fondasi bagi terciptanya masyarakat yang baik dan negara yang kuat. (Shefira et al., 2024)

Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat. (Magdalena et al., 2020)

Mata pelajaran PKn memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman, kepribadian, serta perubahan perilaku siswa yang berkaitan dengan etika dan moral bangsa. Perubahan perilaku tersebut tercermin dalam hasil belajar. Hasil belajar ditunjukkan melalui adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

2. Tujuan Pembelajaran Pkn

Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (to be good citizens), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (civics intelligence) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (civics responsibility), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari-hari. (Magdalena et al., 2020)

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia yang memiliki wawasan, disposisi, serta keterampilan intelektual dan sosial kewarganegaraan yang memadai, yang memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. (Fauziah & Artikel, n.d.)

Menurut (Munthe et al., n.d.) bahwa tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah agar peserta didik mampu;

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu, bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup Bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran strategis yang berperan penting dalam membentuk karakter, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan peserta didik. PKN bertujuan menanamkan nilai kebangsaan, cinta tanah air, demokrasi, serta tanggung jawab sebagai warga negara. Melalui pembelajaran PKN, siswa diarahkan untuk berpikir kritis, rasional, dan kreatif terhadap isu-isu kewarganegaraan, mampu berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta mengembangkan perilaku yang berlandaskan etika dan moral bangsa. Dengan demikian, PKN tidak hanya berorientasi pada pemahaman konsep kenegaraan, tetapi juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari-hari guna mewujudkan warga negara yang baik dan berkarakter.

3. Ruang Lingkup Pkn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki ruang lingkup yang luas, baik dari segi materi maupun objek kajian pembelajarannya, karena bersifat multidisipliner. Ruang lingkup pelajaran PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan. (Munthe et al., n.d.)

Hal ini berarti kajian Pendidikan Kewarganegaraan mencakup berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan kehidupan berbangsa dan bernegara. Berdasarkan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas, ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi:

1. Pancasila sebagai dasar negara, ideologi dan pandangan hidup bangsa;
2. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara;
3. Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Republik Indonesia;
4. Bhinneka Tunggal Ika sebagai wujud filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan ruang lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) sangat luas karena bersifat multidisipliner dan mencakup berbagai aspek kehidupan berbangsa dan bernegara. Materi PKn meliputi pembahasan tentang persatuan dan kesatuan bangsa, seperti hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi bela negara, sikap positif terhadap NKRI, serta keterbukaan dan jaminan keadilan. Selain itu, berdasarkan Kurikulum 2013 SMA, ruang lingkup Pkn juga mencakup empat pilar utama, yaitu Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai dasar pembentukan karakter dan identitas warga negara Indonesia.

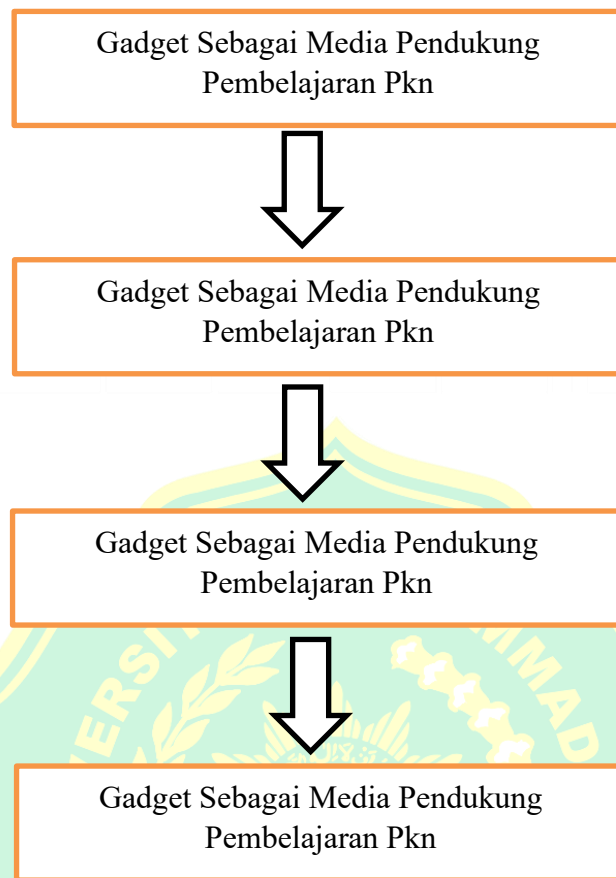
e. **Kerangka Pemikiran**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang banyak dimanfaatkan oleh siswa adalah gadget, seperti smartphone, tablet, maupun perangkat elektronik lainnya. Gadget tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi dan hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, gadget dapat menjadi sarana untuk mengakses berbagai sumber belajar secara cepat dan luas, seperti e-book, video pembelajaran, artikel ilmiah, serta berbagai aplikasi pendidikan yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.

Dalam proses pembelajaran PKn di sekolah, motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses belajar

mengajar. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan memiliki keinginan yang kuat untuk memahami materi yang dipelajari. Namun pada kenyataannya, pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan gadget sebagai media pendukung pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan variatif.

Melalui penggunaan gadget dalam pembelajaran PKn, siswa dapat dengan mudah mencari informasi tambahan terkait materi pelajaran, mengakses video pembelajaran, mengikuti diskusi daring, serta memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran yang relevan. Hal tersebut dapat meningkatkan rasa ingin tahu, minat belajar, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Apabila gadget dimanfaatkan secara tepat dan terarah oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, maka penggunaan gadget tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa penggunaan gadget sebagai media pendukung pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu.

Tabel 2. 1 Kerangka Berfikir**B. Penelitian Terdahulu**

Dalam penulisan proposal ini peneliti menggali informasi dari penelitian. penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada

- a) Penelitian pertama dilakukan oleh Ayunda dan Ruslan (2025) yang mengkaji Pengaruh penggunaan Gadget terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn d SMP Negeri 1 Karang Baru Kabupaten Aceh Tamiang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik pada mata

pelajaran PKn, meskipun besarnya pengaruh masih tergolong sedang. Nilai koefisien determinasi sebesar 0,145 berarti sekitar 14,5% variasi minat belajar PKn dapat dijelaskan oleh penggunaan gadget, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti metode mengajar guru, lingkungan belajar, dan karakteristik individu siswa. Sedangkan Penelitian yang peneliti lakukan Mengkaji faktor-faktor yang mendukung (seperti akses sumber belajar digital) dan menghambat (seperti distraksi aplikasi non-edukasi) pemanfaatan gadget untuk meningkatkan motivasi belajar

- b) Penelitian kedua dilakukan oleh (Adryan S, 2022) yang mengkaji Pengaruh Penggunaan Handphone Sebagai Media Belajar Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas XI IPS Di SMA N 1 Muaro Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan handphone sebagai media belajar berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar Pkn siswa kelas XI IPS ($R^2=43,3\%$, $t\text{-hitung}=6,719 > p=0,05$). Motivasi belajar menunjukkan korelasi positif terhadap prestasi belajar, sementara penggunaan gadget yang tepat dapat mendukung capaian akademik. Sedangkan Penelitian yang peneliti lakukan Mengkaji peran gadget modern terhadap motivasi belajar siswa PKn di SMA Negeri 1 Bengkulu.
- c) Penelitian ketiga dilakukan oleh Santi (2024) yang mengkaji Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabawo. Hasil penelitian menunjukkan mengukur pengaruh motivasi terhadap hasil belajar Pkn ($R^2=45,5\%$; $r=0,675$) dengan asumsi motivasi sudah ada. Sedangkan Penelitian yang peneliti lakukan Mengkaji

mengidentifikasi tingkat motivasi belajar siswa PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu.

