

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Peran Gadget sebagai Media Pendukung dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Siswa di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan gadget sebagai media pendukung dalam pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu berperan positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Gadget dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencari dan mengakses materi pembelajaran, menonton video edukatif, mengerjakan dan mengumpulkan tugas, serta mendukung kegiatan diskusi dan presentasi.

Pemanfaatan gadget membuat proses pembelajaran PKn menjadi lebih menarik, interaktif, efektif, dan bervariasi, sehingga dapat meningkatkan semangat, perhatian, keaktifan, serta tanggung jawab siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih mudah memperoleh informasi dan sumber belajar yang relevan dengan materi yang dipelajari.

Namun, penggunaan gadget tetap memerlukan pengawasan dan arahan dari guru, karena masih terdapat siswa yang terkadang menggunakan gadget untuk kegiatan di luar kepentingan pembelajaran. Oleh karena itu, gadget dapat menjadi media pendukung yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa apabila digunakan secara bijak, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran PKn.

2. Tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu tergolong baik. Hal ini terlihat dari semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, keaktifan dalam mencari informasi dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Penggunaan gadget sebagai media pendukung juga membantu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn karena memberikan kemudahan dalam mengakses materi, mencari informasi, menonton video pembelajaran, serta mengerjakan dan mengumpulkan tugas. Namun, motivasi belajar siswa belum sepenuhnya merata karena masih terdapat beberapa siswa yang terkadang kurang fokus dan menggunakan gadget untuk kegiatan di luar kepentingan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu disertai dengan pengawasan dan arahan dari guru agar dapat dimanfaatkan secara optimal. Secara keseluruhan, motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu menunjukkan kondisi yang positif, dengan gadget berperan sebagai salah satu media pendukung yang dapat meningkatkan semangat, perhatian, keaktifan, dan tanggung jawab siswa dalam belajar.
3. Peran gadget berdampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kota Bengkulu, terutama ketika digunakan secara terarah sebagai sumber dan media pembelajaran. Gadget membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sekaligus memberikan kemudahan kepada siswa dalam memperoleh informasi

dan menyelesaikan tugas. Meskipun demikian, penggunaan gadget perlu disertai aturan, pendampingan, dan pengawasan guru agar manfaatnya dapat diperoleh secara optimal.

4. Faktor yang mendukung pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran meliputi kebijakan sekolah yang mengizinkan penggunaan gadget untuk kegiatan belajar, tersedianya akses internet dan fasilitas pendukung, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, serta dukungan orang tua terhadap penggunaan gadget untuk kepentingan pendidikan. Adapun faktor penghambat meliputi jaringan internet yang kurang stabil, keterbatasan spesifikasi perangkat yang dimiliki siswa, baterai gadget yang habis, kapasitas penyimpanan yang penuh, serta adanya siswa yang masih menggunakan gadget untuk membuka aplikasi di luar kepentingan pembelajaran. Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru melakukan pengawasan, memberikan arahan kepada siswa, serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kondisi yang ada.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. **Bagi sekolah**, diharapkan terus meningkatkan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, terutama kualitas jaringan internet, ketersediaan perangkat pendukung, serta penyusunan kebijakan yang dapat mengoptimalkan penggunaan gadget secara bijaksana dalam kegiatan pembelajaran.

2. **Bagi guru Pkn**, diharapkan terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan media digital yang sesuai dengan karakteristik materi Pkn sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. **Bagi siswa**, diharapkan menggunakan gadget secara lebih bertanggung jawab dengan memanfaatkan perangkat tersebut sebagai sarana belajar, mengurangi penggunaan aplikasi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran saat proses belajar berlangsung, serta meningkatkan kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas.

