

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Teknologi dalam Pendidikan

Penggunaan teknologi, termasuk *gadget*, dalam dunia pendidikan telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir (Miasari et al. 2022). Teknologi dianggap sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan dapat membawa perubahan yang signifikan terhadap cara siswa belajar dan cara guru mengajar (Salsabila et al. 2020). Gadget, sebagai salah satu bentuk teknologi, memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber informasi secara cepat dan luas (Lailan 2024). Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, terutama jika teknologi digunakan untuk memperkaya konten pembelajaran dan menyediakan bahan belajar yang bervariasi. Herlina menekankan bahwa kunci keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah integrasi yang tepat antara teknologi dengan metode pengajaran yang digunakan (I Muzaini et al., 2024).

Menjelaskan bahwa teknologi pendidikan adalah aplikasi ilmiah yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui berbagai alat dan sumber daya, termasuk media digital seperti *gadget* (Manan 2023). Menurutnya, teknologi memungkinkan adanya pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran yang dipersonalisasi sesuai kebutuhan siswa (Manongga 2021). Penggunaan *gadget* dalam pendidikan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, tetapi perlu adanya kontrol dan regulasi agar tidak menimbulkan efek negatif, seperti terganggunya konsentrasi atau perilaku adiktif.

Berdasarkan pengertian di atas pemanfaatan teknologi seperti gadget dalam pendidikan memberikan peluang bagi siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar yang lebih luas, memperkaya wawasan, dan meningkatkan interaksi dengan materi pembelajaran (Aziz and Zakir 2022). Namun, jika tidak digunakan secara tepat, gadget dapat menyebabkan gangguan dan menurunkan konsentrasi belajar siswa.

2.1.2. Gadget

Gadget pada pengertian umum dinilai sebagai sebuah perangkat elektronik yang mempunyai tersendiri pada setiap perangkatnya. (Sisbintari and Setiawati 2021), *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang dan lebih maju dengan adanya gadget (Utami and Alifah 2022). *Gadget* merupakan inovasi terkini dengan fitur yang lebih baik dan modern, dengan tujuan dan fungsi yang semakin praktis dan semakin berguna. Seorang peneliti kebijakan teknologi, menyebut gadget sebagai perangkat elektronik yang terus berkembang seiring dengan inovasi teknologi digital (Sari, Puspitasari, and Widiastuti 2024). Menurutnya, gadget tidak hanya berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan produktivitas dan sebagai media untuk mengakses layanan digital yang semakin luas. Larry D. Rosen, seorang psikolog, mengkaji dampak gadget terhadap kesehatan mental, terutama pada remaja (Chairulhaq et al. 2021). Menurut Rosen, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memicu kecemasan, terutama yang terkait dengan media sosial, seperti ketakutan akan tertinggal atau *fear of missing out* (FOMO). Selain itu, paparan konten negatif di media sosial dapat mempengaruhi kesejahteraan psikologis. Ia merekomendasikan agar penggunaan *gadget* diatur secara bijak dan diimbangi dengan aktivitas sosial di dunia nyata.

Sosiolog dan peneliti teknologi, mengemukakan dalam bukunya *Reclaiming Conversation* bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan menyebabkan menurunnya kualitas interaksi sosial (Sari, et al. 2022). (Aviva, et al.,2022). Ia menyoroti bahwa percakapan tatap muka merupakan keterampilan penting yang terancam hilang akibat ketergantungan pada komunikasi digital. Menurut Romli Atmasasmita, seorang ahli hukum dan teknologi, *gadget* dapat didefinisikan sebagai perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi yang diciptakan untuk memudahkan manusia dalam melakukan berbagai aktivitas (Nurlatifah, et al., 2021). Romli menyatakan bahwa kemajuan *gadget* seringkali membawa dampak pada aspek sosial dan hukum, terutama terkait dengan privasi dan keamanan data (Adib 2021).

Gadget dapat digunakan dalam pembelajaran. Berbagai studi menyebutkan bahwa *gadget* memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan akses ke informasi yang lebih luas dan cepat. *Gadget* adalah perangkat elektronik portabel yang memiliki fungsi untuk mengakses informasi, aplikasi dan internet. Beberapa studi menunjukkan bahwa *gadget* dapat berdampak positif maupun negatif terhadap pembelajaran. Penggunaan *gadget* secara terarah dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mudah melalui aplikasi dan video pembelajaran.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tepat dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memfasilitasi pembelajaran mandiri, memperkaya pengalaman belajar, dan memberikan akses ke berbagai sumber pembelajaran yang interaktif.

thryn Wentzel (2020) ahli psikologi perkembangan, menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam penggunaan *gadget* dapat memengaruhi motivasi belajar. Lingkungan sosial yang positif, seperti komunikasi dengan teman atau belajar bersama secara virtual, dapat membantu siswa merasa lebih terhubung dan termotivasi. Namun, ia memperingatkan bahwa media sosial juga dapat menimbulkan tekanan sosial yang negatif, sehingga perlu adanya edukasi terkait interaksi online yang sehat.

UNICEF, (*United Nations Children's Fund*) dalam laporan tahun 2022 tentang penggunaan digital pada anak-anak menyoroti bahwa teknologi digital bisa bermanfaat untuk pendidikan dan kreativitas, tetapi risiko kecanduan dan paparan konten yang tidak sesuai juga perlu dikelola. UNICEF merekomendasikan pemerintah, sekolah, dan keluarga untuk bekerja sama dalam memberikan edukasi literasi digital agar anak-anak memahami cara menggunakan *gadget* dengan aman dan sehat.

1. Manfaat *Gadget* :

- *Gadget* dapat menjadi alat edukasi yang membantu visualisasi dan pembelajaran interaktif.
- *Gadget* memudahkan akses informasi dan konektivitas, mendukung pembelajaran jarak jauh.
- *Gadget* dapat digunakan sebagai media hiburan dan relaksasi yang sehat jika digunakan secara bijak.

2. Risiko *Gadget* :

- Penggunaan berlebihan dapat memicu masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, dan depresi
- Menurunnya keterampilan sosial akibat kurangnya interaksi tatap muka dan kecenderungan untuk terlibat dalam komunikasi digital.
- Risiko kecanduan, gangguan tidur, dan kurangnya aktivitas fisik, terutama pada anak-anak.

3. Rekomendasi Ahli :

- Pembatasan waktu layar dan pemilihan konten yang sesuai sangat penting, terutama untuk anak-anak.
- Edukasi literasi digital sejak dini untuk meningkatkan pemahaman tentang penggunaan teknologi yang aman.
- Mendorong keseimbangan antara aktivitas digital dan fisik, serta interaksi sosial tatap muka yang tetap dipertahankan.

2.1.3. Motivasi Belajar

Menyebutkan bahwa motivasi belajar dapat muncul dari faktor internal, seperti minat dan keinginan untuk sukses, atau faktor eksternal, seperti lingkungan belajar dan fasilitas yang tersedia.(Wahidin 2019)

Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memengaruhi motivasi belajar, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada cara penggunaannya (Sumual and Palembang 2021). Penggunaan gadget yang terintegrasi dengan proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, tetapi penggunaan yang tidak sesuai dapat mengakibatkan distraksi (Aisyatin Kamila 2020).

Motivasi adalah kemauan, kehendak, keinginan, daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Para ahli banyak berpendapat bahwa motivasi sangat penting untuk keberhasilan siswa belajar (Rahman 2021). Hermans menyebutkan bahwa ciri-ciri orang yang mempunyai motivasi adalah: (1) Kecenderungan mengerjakan tugas-tugas yang menantang namun tidak berada diatas kemampuannya; (2) Keinginan untuk berusaha dan bekerja sendiri serta menemukan penyelesaian sendiri; (3) Keinginan kuat untuk maju dan mencapai taraf keberhasilan yang sedikit diatas taraf yang dicapai sebelumnya; (4) Orientasi pada masa depan, kegiatan belajar dipandang sebagai jalan menuju realisasi cita-cita; dan (5) Keuletan dalam Bekerja.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar, siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Nadhifah, et al. 2021). Motivasi adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk mendorong seseorang melakukan sesuatu dalam mencapai suatu tujuan (Maptuhah and Juhji 2021).

Berdasarkan teori Expectancy-Value, Eccles dan Wigfield mengemukakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama: keyakinan siswa terhadap keberhasilan (expectancy) dan seberapa besar siswa menghargai tugas atau mata pelajaran tertentu (value). Ketika siswa yakin akan berhasil dan merasa pelajaran tersebut bernilai, motivasi mereka untuk belajar akan meningkat.

Kathryn Wentzel menunjukkan bahwa interaksi sosial, baik dengan guru maupun teman sebaya, berperan dalam membentuk motivasi belajar. Lingkungan sosial yang positif, dukungan dari guru, dan rasa keterlibatan dalam kelompok belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Lingkungan ini memberikan siswa rasa diterima dan didukung, yang penting untuk mempertahankan semangat belajar mereka.

Motivasi belajar adalah hasil dari kombinasi faktor internal seperti minat dan rasa ingin tahu, serta faktor eksternal seperti dukungan sosial, reward, dan lingkungan yang mendukung. Ahli-ahli ini sependapat bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar, penting untuk memperhatikan aspek kebutuhan psikologis siswa, memberikan kesempatan yang menantang namun realistis, dan menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang bermakna.

Menurut bimbingan Wulandari, (2020), ketika siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain daripada belajar, pengaruh gadget terhadap motivasi belajar akan menyebabkan penurunan motivasi belajar dan kurangnya waktu belajar.

Motivasi belajar di pengaruhi oleh banyak faktor, Purwanto (2011) berpendapat bahwa faktor motivasi *intrinsik* siswa terdiri dari minat , *cita-cita dan kondisi siswa*,sedangkan faktor motivasi *ekstrinsik* siswa terdiri dari *kecemasan terhadap hukuman ,penghargaan dan pujian,peran orang tua,peran guru dan kondisi lingkungan*.

Menurut majid (2013), faktor motivasi dibagi mmenjadi faktor *internal dan faktor eksternal*.

1. *Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang terdiri dari kebutuhan fisik maupun pisikis, presepsi individu mengenai diri sendiri yang akan mendorong dan akan mengarahkan prilaku seseorang untuk bertindak, harga diri dan prestasi, serta harapan dan cita- cita untuk masa depan,keinginan untuk maju,minat dan kepuasan ki-nerja.*
2. *Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu terdiri dari pemberian hadiah, kompetisi, hukuman, pujian, imbalan yang di terima darilingkungan pada umumnya.*

2.1.4. Keaktifan Siswa

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan aktifitas interaksi antara guru dan siswa dimana mereka terlibat dalam interaksi yang membutuhkan timbal balik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dari penyampaian materi. Dengan kata lain proses pembelajaran tidak hanya dilakukan satu arah sebagaimana guru yang selalu aktif menyampaikan materi siswa harus ikut berperan aktif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif diartikan sebagai giat berusaha dan bekerja. Kegiatan berusaha dan bekerja dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh siswa yaitu aktif merespon penyampaian materi oleh guru.

Adapun keaktifan siswa dapat dilihat dari: 1) siswa terlibat dalam mengerjakan tugas, 2) ikut dalam memecahkan suatu permasalahan, 3) bertanya kepada guru maupun murid yang lain tentang persoalan yang belum dipahami, 4) ikut serta mencari informasi guna pemecahan permasalahan, 5) melaksanakan diskusi sesuai arahan guru, 6) menjadi penilaian atas kemampuan dirinya, 7) mau melatih diri guna memecahkan masalah atau persoalan yang serupa, 8) mencoba menerapkan ilmu yang telah didapat dalam proses pemecahan masalah (Sudjana, 2004).

Adapun aktifitas siswa dapat dibagi menjadi dua, yaitu aktifitas secara fisik dan aktifitas secara psikis. Aktifitas secara fisik adalah gerak tubuh guna menciptakan suatu gerakan, bermain, bahkan bekerja dalam kelas maupun lingkungan sekolah, sedangkan aktivitas yang dilakukan dengan jiwa sebanyak-banyaknya, seperti berpikir dalam rangka pembelajaran. Pembelajaran yang dinilai berhasil dan berkualitas jika seluruh atau sebagian besar siswa dapat ikut serta secara aktif baik fisik maupun psikisnya (Mulyasa, 2002).

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha, maupun berkreasi dan berinteraksi, sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan. (Fahri & Senja 2015).

Suparman dalam penelitiannya tahun 2019 menyatakan bahwa keaktifan siswa dapat ditingkatkan dengan pembelajaran berbasis aktivitas, seperti diskusi kelompok, presentasi, dan studi kasus. Menurutnya, metode-metode tersebut memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Suparman, (2019).

Putri dan Wijayanti dalam studi mereka di tahun 2021 menyoroti pengaruh media digital terhadap keaktifan siswa dalam kelas. Mereka menemukan bahwa penggunaan media digital, seperti video pembelajaran dan aplikasi interaktif, mampu meningkatkan keaktifan siswa. Media digital membantu siswa lebih mudah memahami materi dan memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri. Namun, mereka juga menekankan pentingnya pendampingan guru agar penggunaan media digital tetap terarah dan efektif. (Putri dan Wijayanti,2021).

Yusuf dan Andriani mengkaji penerapan model pembelajaran kolaboratif di kelas. Mereka menemukan bahwa metode ini dapat meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan karena memfasilitasi diskusi, kerja kelompok, dan interaksi antarsiswa. Mereka juga mencatat bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran kolaboratif cenderung memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dan lebih berani menyampaikan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa dapat didorong dengan memberikan kesempatan untuk bekerja dan berinteraksi dengan teman-teman sekelas. (Yusuf dan Andriani,2021).

Nurhayati menyoroti bahwa metode tanya jawab atau diskusi dalam kelas dapat mendorong keaktifan siswa. Menurut penelitiannya, siswa yang diberi kesempatan untuk bertanya dan berpendapat cenderung lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Nurhayati mencatat bahwa keaktifan ini dapat ditingkatkan jika guru mampu menciptakan suasana kelas yang mendukung, di mana siswa merasa nyaman untuk bertanya tanpa takut dihakimi. (Nurhayati,2022).

Yusuf Hadis menekankan pentingnya metode inkuiri dalam meningkatkan keaktifan siswa. Menurutnya, metode ini mendorong siswa untuk bertanya, mengeksplorasi, dan mencari jawaban sendiri, yang secara alami meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hadis berpendapat bahwa metode inkuiri tidak hanya membuat siswa lebih aktif tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Keaktifan siswa dalam proses inkuiri ini akan mendorong mereka untuk memahami konsep secara lebih mendalam.(Yusuf hadis ,2023).

Ratna Megawangi, seorang penggiat pendidikan karakter di Indonesia, menekankan bahwa pengembangan karakter seperti rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan disiplin dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Menurut Megawangi, keaktifan siswa tidak hanya sebatas partisipasi fisik, tetapi juga melibatkan keterlibatan mental dan emosional yang mendalam. Pendidikan karakter yang kuat membantu siswa memiliki motivasi intrinsik yang membuat mereka aktif dalam kelas dan tertarik untuk terus belajar.(Ratna Megawati,2023).

Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa menurut para ahli

a. Faktor Psikologis :

Faktor-faktor psikologis seperti motivasi, minat, dan kepercayaan diri sangat memengaruhi keaktifan siswa. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, sementara minat dan kepercayaan diri membantu mereka terlibat dalam aktivitas kelas dengan lebih antusias (Istikomah et al., 2018; Payon et al., 2021).

b. Gaya Belajar :

Gaya belajar individu, seperti visual, auditori, dan kinestetik, juga berperan besar. Siswa dengan gaya belajar yang cocok dengan metode pengajaran cenderung lebih aktif. Misalnya, siswa dengan gaya belajar visual lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis gambar dan video, sementara siswa auditori lebih terlibat melalui diskusi dan ceramah (Prasetyo & Abduh, 2021; Marpaung, 2015).

c. Model Pembelajaran :

Metode pembelajaran yang interaktif seperti *discovery learning* dan pembelajaran kooperatif terbukti meningkatkan keaktifan siswa. Model *discovery learning* membantu siswa mengembangkan keterampilan analitis melalui proses penemuan dan pemecahan masalah, yang membuat siswa lebih aktif secara intelektual dan emosional (Lubis, 2017; Sispariyanto et al., 2019).

d. Lingkungan Belajar :

Suasana kelas yang kondusif, ketersediaan fasilitas, dan dukungan dari guru juga sangat penting. Lingkungan yang mendukung dan peran aktif guru dalam memberikan bimbingan dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran (Naziah et al., 2020).

e. Kemandirian dan Disiplin :

Menurut beberapa studi, kemandirian dan disiplin adalah indikator penting dalam keaktifan belajar. Siswa yang disiplin dan mandiri cenderung lebih mampu mengatur waktu, fokus, dan aktif mengikuti tugas-tugas yang diberikan oleh guru (Slameto, 1995; Anni, 2015).

2.1.5. Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran Biologi

pembelajaran biologi memberikan peluang kepada peserta didik untuk memahami konsep-konsep biologi melalui pendekatan ilmiah, baik secara tatap muka maupun daring. Pembelajaran daring, meskipun memberikan fleksibilitas, memiliki kendala seperti kurangnya pengalaman praktikum yang berdampak pada keterampilan eksperimen peserta didik. Untuk mengatasi hal ini, laboratorium virtual menjadi solusi yang dapat membantu simulasi praktikum biologi. (Sadkin dan hamidah 2020)

Media pembelajaran dimana media pembelajaran adalah peralatan dan bahan yang dapat digunakan untuk memperoleh target belajar. Media Pembelajaran merupakan penghubung antara guru dan siswa, agar pertukaran verbal antara pengajar dan mahasiswa dapat berjalan dengan sukses.(Otoluwa et al ,2019)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat membangkitkan keinginan, minat dan merangsang motivasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang aktif.(Ummi,2018)

Masalah yang muncul di lapangan, ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa merasa kesulitan untuk fokus pada materi yang disampaikan oleh guru dan kurang tertarik dengan pembelajaran Biologi karena beberapa faktor. Metode pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan masih terpaku pada buku pelajaran. Buku ajar yang digunakan masih merupakan buku lama sehingga materi yang disajikan belum terupdate sesuai perkembangan teknologi. kurikulum 2013 SMP/MTs dijelaskan bahwa biologi adalah mata pelajaran yang mengkaji masalah-masalah sosial dengan unsur-unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep. (Amilia et al., 2021).

Pendidikan biologi adalah fundamental agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari serta dapat mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia dari awal hingga akhir (Ummi, 2018)

2.1.6. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian oleh Sari, et al., (2021), berjudul "*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar dan Keaktifan Siswa di SMP dalam Pembelajaran Daring*" menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam pembelajaran daring selama pandemi memiliki dampak positif terhadap motivasi siswa. Meskipun demikian, ketergantungan pada teknologi dan potensi distraksi dari gadget juga dapat menurunkan motivasi dan keaktifan siswa jika tidak digunakan secara terkontrol.
2. Penelitian oleh Widya, et al., (2020), dengan judul "*Pengaruh Gadget terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Biologi pada Sekolah Menengah Pertama*". Penelitian ini meneliti dampak penggunaan gadget terhadap tingkat keaktifan siswa dalam pelajaran Biologi. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara positif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi dan berkolaborasi, terutama jika digunakan dalam bentuk pembelajaran berbasis proyek atau eksperimen.
3. Penelitian oleh putri (2020), dengan judul "*Analisis disiplin belajar siswa selama pembelajaran daring pada mata pelajaran biologi di sma negeri 4 pekanbaru*" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui disiplin belajar siswa selama pembelajaran daring pada pembelajaran biologi di SMA negeri 4 pekanbaru tahun ajaran 2020/2021. Penelitian dilaksanakan pada bulan maret 2021. metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode survei. pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada sub indikator

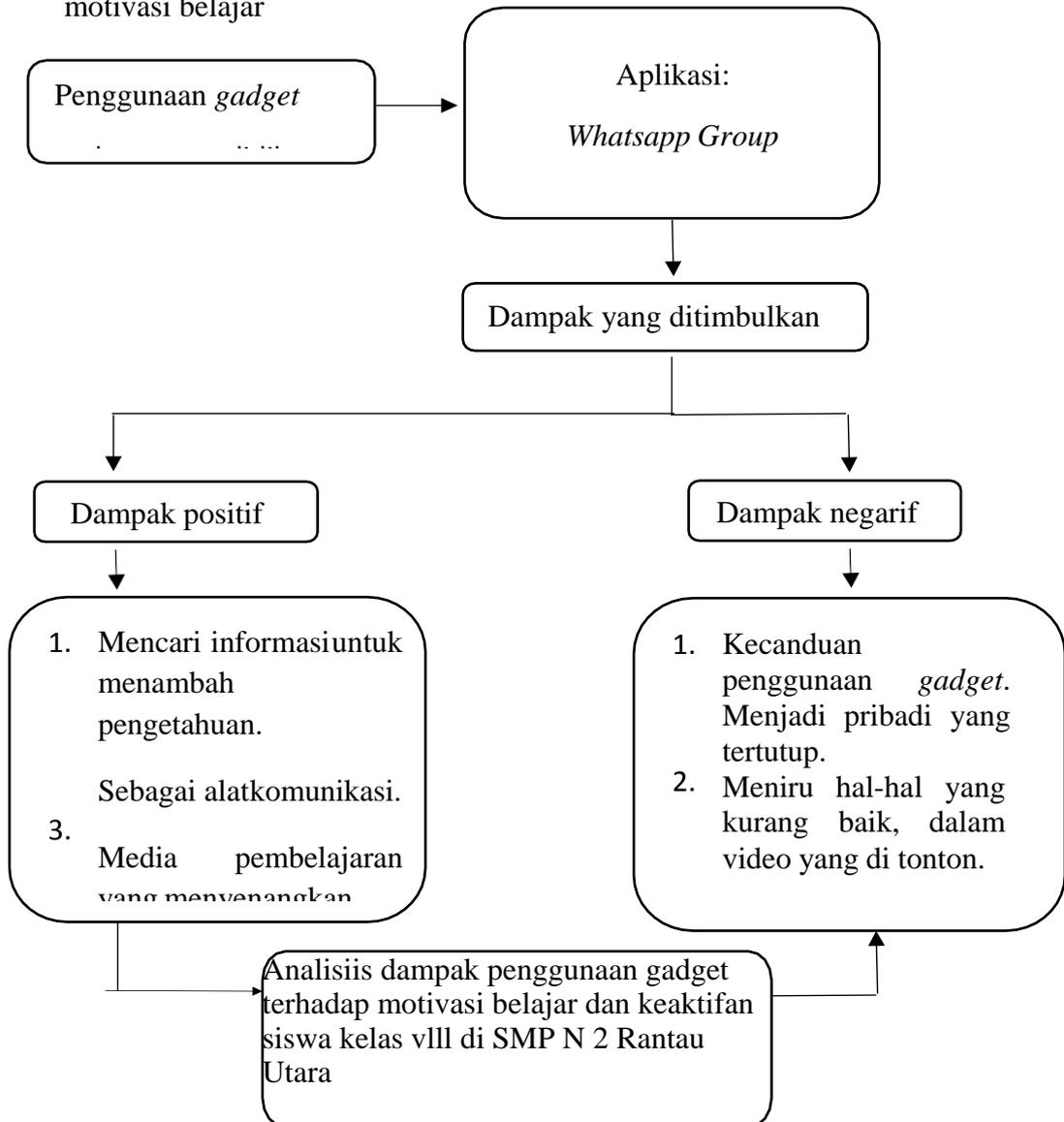
patuh dan taat terhadap tata tertib belajar di sekolah di peroleh rata rata dengan presentase sebesar 76,06% dengan katagori baik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Intan (2018) dalam skripsi yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang*”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari yaitu: (1) motivasi siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang tergolong tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 47,5%; (2) hasil belajar siswa V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang tergolong kategori sedang dengan hasil yang diperoleh sebesar 55%; (3) intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang tergolong tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%; (4) tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang dengan hasil $0,707 > 0,05$ (pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar) dan hasil $0,244 > 0,05$ (pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar).

2.1.7. Kerangka Berfikir

Penggunaan *gadget* merupakan aktivitas yang menggunakan sebuah perangkat elektronik untuk memaksimalkan fungsinya dalam melakukan kegiatan dan pekerjaan. Penggunaan *gadget* saat ini bukan hanya untuk kalangan prang dewasa saja, akan tetapi peserta didik sekolah dasar sudah banyak yang mempunyai *gadget* secara pribadi. Hal ini yang menjadi persoalan, peserta didik tanpa didampingi orang tua akan lebih leluasa menggunakan *gadget* tanpa mengenal waktu bahkan sampai mengorbankan waktu belajarnya. Peserta didik akan memilih bermain *gadget* dibandingkan dengan belajar, sehingga motivasi belajar akan menurun.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang bagaimana dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget* melalui pembelajaran daring, apakah berdampak positif atau negatif terhadap motivasi belajar



2.1.8.Hipotesis

Hipotesis merupakan sebuah pemikiran sementara mengenai suatu hal yang dimana sebuah kebenarannya masih dipertanyakan dan perlu dibuktikan dalam sebuah penelitian, menurut Gani (dalam Indra dan Cahyanininrum, 2019) hipotesis merupakan prediksi pertama dari masalah yang harus diuji, yang memiliki tingkat kebenaran yang paling tinggi kemungkinannya. Adapun menurut Sugiyono (2018) mengatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara pada rumusan masalah peneliti, yang dimana dalam rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dengan demikian, peneliti dapat merumuskan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu “adanya analisis penggunaan *gadget* (X) terhadap motivasi belajar dan keaktifan siswa (Y)”.