

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Gadget

a) Pengertian Gadget

Menurut Dewanti, (2025:3) gadget merupakan perangkat elektronik yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia. Perangkat ini dirancang dengan berbagai fitur dan fungsi untuk mempermudah aktivitas manusia, baik dalam komunikasi, hiburan, maupun pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, gadget sering digunakan sebagai alat bantu belajar yang memungkinkan siswa mengakses informasi dengan cepat dan efisien. Penggunaan gadget yang tepat dapat memberikan manfaat bagi perkembangan akademik siswa, namun jika tidak dikontrol, dapat berdampak negatif terhadap interaksi sosial dan kesehatan mereka.

Menurut Efrianto, (2024:50) gadget adalah perangkat elektronik yang memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, namun juga dapat digunakan untuk keperluan lain seperti pencarian informasi dan hiburan. Sementara itu, Julita, (2022:227) menyatakan bahwa gadget merupakan

perangkat teknologi yang dirancang untuk memudahkan berbagai aktivitas manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, gadget dapat dimanfaatkan untuk mengakses bahan ajar digital dan media interaktif yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Wahyuliarmy, (2021:105) menambahkan bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki dampak langsung terhadap pola interaksi sosial siswa. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan siswa kurang berinteraksi secara langsung dengan teman dan guru, sehingga memengaruhi perkembangan sosial mereka. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, gadget didefinisikan sebagai perangkat elektronik yang digunakan oleh siswa untuk berbagai keperluan, baik akademik maupun non- akademik, yang dapat memengaruhi hasil belajar mereka.

Dari berbagai definisi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa gadget adalah perangkat teknologi yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaannya yang bijak dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam mengakses informasi dan mendukung pembelajaran, namun jika tidak dikendalikan dengan baik, dapat menimbulkan dampak negatif terhadap

interaksi sosial dan hasil belajar mereka.

b) Manfaat Gadget dalam Pendidikan

Manfaat gadget dalam pendidikan, sebagaimana dijelaskan oleh Julita, (2022:235) mencakup beberapa aspek penting yang dapat mendukung proses belajar siswa:

1) Memudahkan Akses Informasi

Dengan adanya gadget yang terhubung ke internet, siswa dapat dengan mudah mencari berbagai informasi terkait pelajaran mereka. Mereka tidak hanya terbatas pada buku teks, tetapi juga dapat mengakses artikel, video edukatif, jurnal, serta sumber lain yang dapat memperkaya pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

2) Komunikasi yang Lebih Fleksibel dengan Guru

Salah satu manfaat gadget dalam dunia pendidikan adalah memungkinkan siswa untuk tetap berkomunikasi dengan guru di luar jam sekolah. Jika ada materi yang belum dipahami, siswa dapat bertanya melalui aplikasi pesan atau *platform* pembelajaran *online*. Ini juga mendukung sistem bimbingan belajar secara daring, di mana siswa dapat berdiskusi dengan guru tanpa harus bertemu secara langsung.

3) Meningkatkan Interaktivitas dalam Pembelajaran

Gadget memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif. Berbagai aplikasi dan media pembelajaran digital seperti video animasi, simulasi interaktif, dan permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

c) Tujuan Penggunaan Gadget dalam Pendidikan

Penggunaan gadget dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari tujuan tertentu yang diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran siswa. Menurut Efrianto, (2024:55), tujuan utama penggunaan gadget dalam pembelajaran adalah untuk mempermudah siswa dalam mengakses informasi, meningkatkan kualitas belajar, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Tujuan penggunaan gadget dalam pendidikan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Sebagai Sumber Belajar Tambahan

Gadget digunakan sebagai sarana untuk mengakses berbagai sumber belajar tambahan di luar buku teks,

seperti video pembelajaran, artikel edukatif, dan media interaktif. Dengan adanya gadget, siswa dapat memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran yang dipelajari di kelas.

2) Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa

Penggunaan gadget dengan media pembelajaran yang menarik, seperti animasi, simulasi, dan permainan edukatif, dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi cenderung lebih menarik dibandingkan metode konvensional, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran Julita, (2022:238).

3) Mendukung Pembelajaran yang Lebih Interaktif

Gadget memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih aktif antara siswa dengan materi pembelajaran, guru, maupun sesama siswa. Melalui penggunaan aplikasi pembelajaran dan platform komunikasi daring, siswa dapat berdiskusi, bertanya, serta mengerjakan tugas secara kolaboratif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

4) Mengembangkan Keterampilan Literasi Digital

Penggunaan gadget dalam pembelajaran juga bertujuan

untuk melatih siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Keterampilan literasi digital sangat penting di era digital, sehingga siswa mampu memilah informasi yang benar, menggunakan teknologi secara produktif, serta menghindari dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan Wahyuliarmy, (2021:110).

5) Mendukung Efisiensi Waktu dan Proses Pembelajaran

Dengan gadget, proses pembelajaran dapat dilakukan secara lebih efisien, baik dalam penyampaian materi, pencarian informasi, maupun penyelesaian tugas. Guru dapat menyajikan materi secara digital, sementara siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan belajar mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan gadget dalam pendidikan adalah untuk mendukung proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Namun, pencapaian tujuan tersebut sangat bergantung pada pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget agar tetap selaras dengan tujuan pendidikan.

2. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gambaran dari sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki hasil belajar yang berbeda, tergantung pada berbagai faktor seperti metode pengajaran, lingkungan belajar, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hasil belajar juga dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti tes, tugas, maupun penilaian keterampilan yang dilakukan oleh guru.

Menurut Bloom hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) Ulfah, (2023:15). Sementara itu, Sudjana mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran Kurnia, (2024:60). Sedangkan Hasanah, 2024:45) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku secara keseluruhan yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

Dengan demikian, hasil belajar merupakan cerminan dari pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Hasil belajar yang optimal dapat dicapai dengan dukungan metode pembelajaran yang tepat, keterlibatan siswa yang aktif, serta pemanfaatan teknologi yang mendukung efektivitas pembelajaran.

b) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh usaha individu dalam memahami materi, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor ini dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya. Pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sangat penting agar guru dan pihak sekolah dapat menciptakan kondisi belajar yang optimal.

Menurut Siregar, 2024:220), faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek psikologis dan fisik siswa, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan sekitar yang mendukung atau menghambat proses pembelajaran.

1) Faktor Internal

a) Kondisi Fisik

Kesehatan dan kondisi fisik yang baik memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi dan

memahami materi dengan lebih baik. Sebaliknya, kelelahan atau penyakit dapat menghambat proses belajar.

b) Motivasi Belajar

Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih tekun dan aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi.

c) Kecerdasan dan Kemampuan Kognitif

Setiap siswa memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda, yang berpengaruh terhadap kecepatan dan kemampuannya dalam memahami materi pelajaran.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Keluarga

Dukungan orang tua, suasana belajar di rumah, serta fasilitas yang tersedia sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Lingkungan Sekolah

Kualitas pengajaran, metode yang digunakan guru, serta interaksi dengan teman sebaya dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

c) Pengaruh Teknologi

Penggunaan gadget dan media digital dapat memberikan manfaat positif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat menjadi distraksi jika tidak digunakan dengan bijak.

c) Hubungan Antara Gadget dan Hasil Belajar

Penggunaan gadget dalam dunia pendidikan memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar siswa. Gadget dapat menjadi alat yang mendukung pembelajaran dengan menyediakan akses informasi yang luas, membantu siswa dalam memahami materi melalui media interaktif, serta memungkinkan komunikasi yang lebih fleksibel dengan guru dan teman sebaya. Namun, jika tidak digunakan dengan bijak, gadget juga dapat menjadi penghambat dalam pembelajaran, misalnya jika siswa lebih banyak menggunakannya untuk bermain atau mengakses konten yang tidak relevan dengan pembelajaran.

Menurut Purwantoro, (2023:115), penggunaan gadget yang terkontrol dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam meningkatkan pemahaman materi secara mandiri. Meilawati, (2021:21) juga

menemukan adanya hubungan signifikan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar matematika, di mana siswa yang menggunakan gadget untuk belajar dengan strategi yang tepat cenderung mendapatkan hasil akademik yang lebih baik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kaestria, (2024:90) menunjukkan bahwa visualisasi data menggunakan Matplotlib dapat membantu dalam menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dan hasil belajar, menegaskan bahwa intensitas dan pola penggunaan gadget memainkan peran penting dalam efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, pemanfaatan gadget yang terarah dan didukung dengan pengawasan yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil akademik siswa. Sebaliknya, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa kontrol dapat menyebabkan distraksi, menurunkan konsentrasi, dan berdampak negatif pada prestasi belajar. Oleh karena itu, penting bagi siswa, guru, dan orang tua untuk mengelola penggunaan gadget secara seimbang agar dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

3. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka yang mulai diajarkan di kelas 3 Sekolah Dasar (SD). IPAS menggabungkan konsep Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu mata pelajaran terpadu, dengan tujuan membantu siswa memahami keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial secara lebih kontekstual.

a) Tujuan Mata Pelajaran IPAS

- 1) Mengenalkan siswa pada konsep dasar ilmu alam dan sosial secara terpadu untuk membangun pemahaman yang lebih luas.
- 2) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam menghadapi fenomena di lingkungan sekitar.
- 3) Mendorong rasa ingin tahu dan sikap ilmiah melalui pengamatan, percobaan, dan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar.
- 4) Membangun kesadaran sosial dan lingkungan agar siswa memahami hubungan antara manusia, alam, dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

b) Cakupan Materi IPAS

Mata pelajaran IPAS mencakup berbagai topik yang berkaitan dengan alam dan kehidupan sosial. Beberapa contoh materi yang diajarkan meliputi:

- 1) Ekosistem dan lingkungan hidup

- 2) Perubahan cuaca dan iklim Sumber daya alam dan pemanfaatannya
- 3) Gaya dan gerak dalam kehidupan sehari-hari
- 4) Teknologi dan dampaknya pada masyarakat
- 5) Sejarah dan budaya dalam kehidupan sosial

Dengan pendekatan kontekstual dan berbasis inkuiri, pembelajaran IPAS dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Melalui mata pelajaran ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga belajar menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan kajian tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. Kajian penelitian yang relevan ini menjadi dasar dalam memperkuat landasan teoritis serta membandingkan hasil penelitian sebelumnya dengan penelitian

1. Penelitian oleh Susanti, D., Suprpto, W., & Setyowati, R. (2024) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 27 Kartiasa" dalam Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar menemukan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar ranah

kognitif siswa. Namun, ketika digunakan secara bijak, gadget dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep melalui sumber belajar digital yang interaktif.

2. Penelitian oleh Ilham, I. (2021) dalam disertasinya di Universitas Negeri Makassar berjudul "Hubungan antara Penggunaan Gadget dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 10 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone" menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan gadget berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menyoroti bahwa durasi penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengurangi konsentrasi belajar siswa, sehingga berdampak pada pencapaian akademik mereka.
3. Penelitian oleh Julmiran, A., & Ain, S. Q. (2024) dalam *Didaktika: Jurnal Kependidikan* dengan judul "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Prestasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar" menemukan bahwa semakin lama durasi penggunaan gadget untuk hiburan (seperti bermain game dan menonton video), semakin rendah prestasi akademik siswa. Sebaliknya, jika digunakan sebagai media pembelajaran, gadget dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif dan literasi digital siswa.
4. Penelitian oleh Yuliani, W. (2021) dalam disertasinya di Fakultas Kedokteran, Universitas Islam Sumatera Utara, berjudul "Hubungan Manfaat Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa/I SMP

Harapan 1 Medan", menekankan bahwa manfaat gadget dalam pembelajaran bergantung pada bagaimana siswa menggunakannya. Jika gadget digunakan untuk mencari referensi pembelajaran dan meningkatkan interaksi dengan guru, hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.

5. Penelitian oleh Manurung, P., & Perangin-angin, M. A. (2024) dalam *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development* berjudul "Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa SDN Harapan Mulya Parongpong" menunjukkan bahwa lama penggunaan gadget memiliki korelasi negatif dengan prestasi belajar, terutama jika siswa lebih banyak menggunakan gadget untuk aktivitas non-akademik dibandingkan pembelajaran.

Dari beberapa penelitian yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap hasil belajar siswa. Jika digunakan secara tepat dan dalam durasi yang wajar, gadget dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Namun, jika penggunaannya tidak terkontrol, terutama untuk hiburan, dapat menyebabkan penurunan konsentrasi dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk lebih mendalami bagaimana pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar, sehingga dapat memberikan rekomendasi bagi guru, siswa, dan orang tua dalam mengoptimalkan

penggunaan gadget dalam pembelajaran.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan beberapa penelitian terdahulu yang juga membahas hubungan antara penggunaan gadget dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Susanti et al. (2024), Ilham (2021), serta Julmiran dan Ain (2024) meneliti pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas V, yang sejalan dengan fokus penelitian ini. Selain itu, penelitian oleh Yuliani (2021) dan Manurung & Perangin-angin (2024) membahas bagaimana manfaat dan durasi penggunaan gadget berhubungan dengan prestasi belajar siswa, memberikan dasar empiris bagi penelitian ini dalam memahami aspek positif dan negatif dari penggunaan gadget dalam pembelajaran. Perbedaan yang mendasar dari penelitian ini adalah fokusnya pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi Bumi dan Alam Semesta, yang belum banyak diteliti dalam konteks hubungan dengan penggunaan gadget. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami bagaimana gadget dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

C. Kerangka Berpikir

Seiring perkembangan teknologi informasi, penggunaan gadget dalam dunia pendidikan semakin meluas, termasuk di jenjang sekolah dasar. Gadget seperti smartphone dan tablet dapat menjadi sarana pembelajaran yang mendukung proses pencarian informasi, penyampaian materi, dan penguatan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep,

khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada hubungan antara penggunaan gadget dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Bumi dan Alam Semesta di kelas V SDN 7 Sintang.

Melalui gadget, siswa dapat mengakses sumber belajar digital seperti video pembelajaran, gambar interaktif, dan simulasi yang relevan dengan materi “Bumi dan Alam Semesta”, sehingga mereka lebih mudah memahami fenomena alam secara visual dan kontekstual. Hal ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini.

Menurut Munir (2017), penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar dan meningkatkan akses terhadap informasi secara luas. Dalam konteks pembelajaran IPAS, yang menekankan pada pengamatan dan pemahaman terhadap lingkungan sekitar, gadget dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam mendukung proses tersebut. Dengan demikian, kehadiran gadget di ruang belajar menjadi potensi yang dapat dimanfaatkan untuk memperkuat hasil belajar siswa, asalkan diarahkan dengan tepat sesuai kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 7 Sintang pada Senin, 3 Februari 2025 menunjukkan bahwa siswa kelas V menggunakan gadget pada saat pembelajaran berlangsung, baik untuk keperluan belajar maupun hiburan atau ice breaking. Hal ini

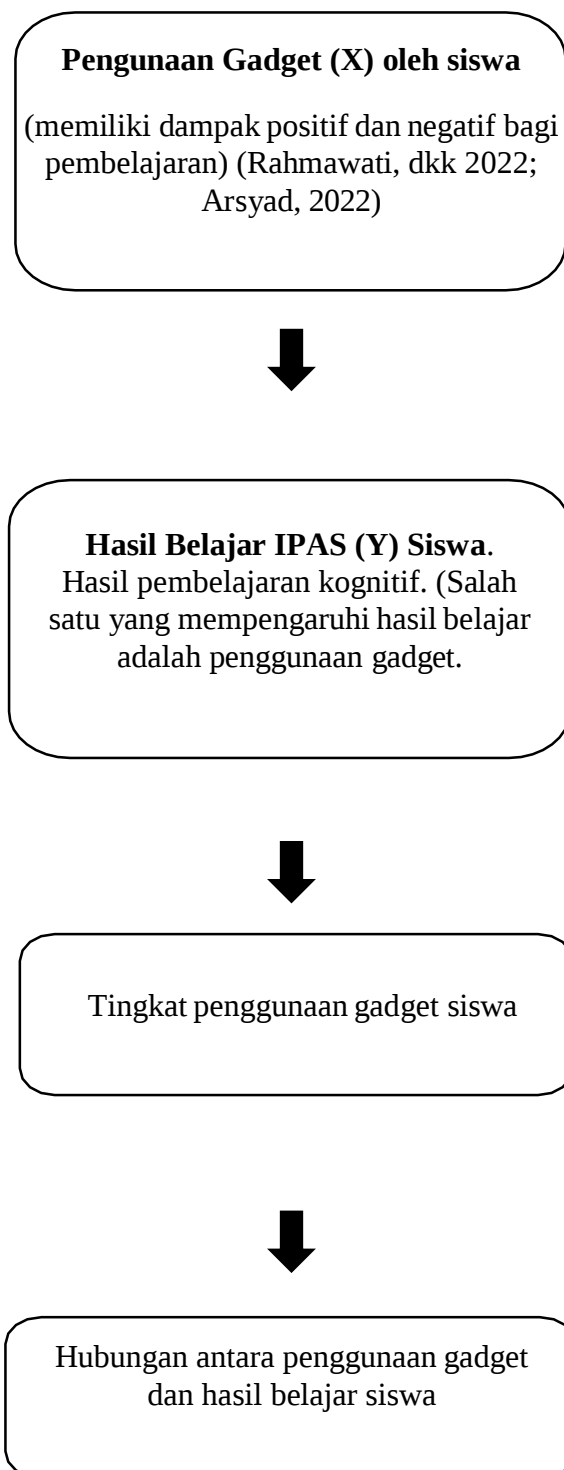
dapat terlihat dari respon siswa ketika penulis mengajukan pertanyaan mengenai kebiasaan menggunakan handphone di sekolah. Hampir seluruh siswa mengangkat tangan, yang menunjukkan bahwa mayoritas dari mereka memiliki kecenderungan untuk sering menggunakan handphone di lingkungan sekolah. Beberapa siswa mengaku sering menggunakan gadget untuk bermain game, sementara yang lain lebih banyak menggunakannya untuk mencari informasi terkait materi pelajaran agar lebih mudah memahami materi. Hal ini menimbulkan pengaruh hubungan penggunaan gadget terhadap hasil belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi Bumi dan Alam Semesta.

Interaksi antara siswa dan guru juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Dalam beberapa kasus, siswa yang menggunakan gadget dapat lebih mudah dalam berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya di *platform group whatsapp* di luar jam sekolah. Oleh karena itu, siswa memiliki banyak kesempatan untuk berdiskusi atau bertanya mengenai materi yang belum mereka pahami, yang pada akhirnya dapat berdampak pada pemahaman mereka terhadap pelajaran. Berdasarkan uji penggunaan gadget terhadap nilai siswa sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka dapat dirumuskan bahwa penggunaan gadget berhubungan dengan hasil belajar siswa. Semakin tepat dan relevan penggunaan gadget dalam kegiatan belajar, maka

semakin besar kemungkinan siswa memperoleh pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dianalisis hubungan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, materi Bumi dan Alam Semesta, di SDN 7 Sintang tahun ajaran 2024/2025. Kerangka berpikir ini menjadi dasar dalam menyusun instrumen dan metode yang digunakan dalam penelitian.

Penggunaan gadget dapat berperan sebagai sumber belajar tambahan yang memperkaya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah tentang Bumi dan Alam Semesta. Siswa dapat mengakses berbagai video edukatif, simulasi interaktif, serta aplikasi pembelajaran yang membantu visualisasi materi yang abstrak. Dengan demikian, gadget dapat menjadi alat pendukung dalam meningkatkan hasil belajar jika digunakan secara bijak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Nol (H_0)

Hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan, pengaruh, atau perbedaan antara variabel yang diteliti. H_0 digunakan sebagai dasar dalam pengujian statistik dan dianggap benar sampai ada bukti yang menunjukkan sebaliknya. Dengan kata lain, H_0 menunjukkan bahwa variabel bebas tidak memberikan dampak terhadap variabel terikat. Berdasarkan penjelasan tersebut, hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

(Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta di kelas V SD Negeri 7 Sintang).

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Hipotesis alternatif (H_a) adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan, pengaruh, atau perbedaan antara variabel yang diteliti. H_a merupakan kebalikan dari H_0 dan akan diterima apabila H_0 ditolak berdasarkan hasil analisis data. Hipotesis ini mencerminkan dugaan peneliti berdasarkan teori dan fakta di lapangan. Berdasarkan penjelasan tersebut, hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

(Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Bumi dan Alam Semesta di kelas V SD Negeri 7 Sintang).