

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Gadget

1. Hakikat gadget

Kemajuan pesat pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat gadget menjadi perangkat yang sering digunakan oleh manusia. *Gadget* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris jika dalam bahasa Indonesia disebut gawai yang mengacu pada peralatan canggih yang dirancang untuk tujuan spesifik dan terus mengalami inovasi. Berbeda dengan perangkat lainnya *gadget* selalu hadir dengan fitur-fitur terbaru dan kemampuan yang lebih canggih. Menurut Garini gadget dapat didefinisikan sebagai perangkat elektronik portable dengan beragam fungsi. Jenis gadget yang beragam dibekali dengan banyaknya aplikasi dan data yang sangat luas sehingga gadget dapat membantu setiap individu untuk lebih maju dan mengikuti perkembangan zaman.⁵

Menurut Kuncoro, *Gadget* memiliki fungsionalitas yang tinggi. Penggunaan teknologi membawa perubahan dalam kehidupan manusia. Di satu sisi gadget memudahkan banyak hal namun disisi lain gadget juga

⁵ Arifin Hidayat, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua", *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, Vol 4 No. 2 (2022): 48.

menimbulkan persoalan. Fungsi praktis dan pembaharuan yang terus menerus menjadikan *gadget* sebagai perangkat yang diminati

disemua kalangan usia.⁶ Menurut Tatiminingsih, *Gadget* dirancang lebih pintar dari teknologi pada masanya karena memiliki fitur yang lebih lengkap. Di antara berbagai jenis perangkat gadget yang ada handphone menjadi alat yang banyak digunakan karena lebih kecil sehingga sangat praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Awalnya gadget diciptakan sebagai alat bantu komunikasi yang sangat praktis digunakan. Konsep gadget tidak hanya merujuk pada handphone, meskipun handphone yang paling menonjol namun setiap perangkat elektronik kecil yang memiliki fitur yang canggih tergolong dalam jenis gadget.⁷

2. Tujuan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran

Seseorang menggunakan gadget untuk berbagai tujuan, salah satunya adalah sebagai alat bantu dalam berkomunikasi lintas jarak dan sebagai sumber informasi. Mac Bridge dan Yuniar Rachdianti menekankan kehadiran *gadget* dan internet telah mempermudah dalam berkomunikasi dan memperoleh hiburan. Aktivitas seperti pengiriman pengiriman pesan elektronik, streaming video, permainan daring, pengunduhan file dan akses terhadap pustaka digital.⁸ Untuk itu tujuan utama gadget adalah mempermudah dan meningkatkan kualitas hidup manusia karena gadget

⁶ Izza Sekar Widiastuti, "Pemanfaatan Gadget Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Sosiologi", *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 2 No. 3 (2023): 243.

⁷ Ina Magdalena dkk, "Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) di SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol 3 No. 2 (2021): 56.

⁸ Imas Yuningsih dan Siti Masyithoh, "Semangat Belajar Siswa MI/SD dan Pengaruh Penggunaan Gadget". *Jurnal PGMI*. Vol. 6 No. 1 (2023): 49.

telah menjadi alat yang sangat berguna yang mempermudah dalam berkomunikasi dan akses informasi sehubungan dengan pekerjaan, pelajaran dan kehidupan bersosialisi. Pemanfaatan gadget dengan baik dan benar dapat memberikan pengaruh positif. Hal tersebut juga berlaku dalam proses pembelajaran. Selain mempermudah komunikasi, gadget juga dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran. Penggunaan gadget yang terhubung dengan internet dalam proses pembelajaran memberi dampak yang signifikan karena semakin besar tingkat kemauan siswa dalam mengakses informasi mengenai sumber belajar maka capaian akademik yang akan mereka raih akan semakin meningkat. Pembelajaran di era digital senantiasa mendorong guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga menyenangkan. Oleh karena itu seorang guru diharapkan mampu untuk memanfaatkan teknologi digital yakni gadget dengan baik sebagai bentuk pengembangan kreativitas untuk menghasilkan inovasi pembelajaran.⁹

⁹ Ibid, 3

3. Manfaat gadget dalam pembelajaran

Dalam rutinitas sehari-hari tentu penggunaan *gadget* sangat diperlukan untuk memudahkan ketika melakukan berbagai aktivitas.

Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan gadget yaitu :

a. Sarana komunikasi

Perkembangan pesat teknologi informasi telah melahirkan gadget dengan berbagai fitur yang canggih. berbagai aplikasi yang terdapat dalam gadget seperti *Whatsaap* dan media sosial lain memberikan kemudahan dalam berkomunikasi bukan hanya pengiriman pesan, gambar maupun menelepon tetapi salah satu fitur menonjol dari gadget adalah *videocall* yang memungkinkan untuk melakukan panggilan tatap muka dengan orang dari berbagai tempat.

b. Hiburan

Gadget dilengkapi dengan beragam fitur multimedia yang memudahkan kita dalam menikmati hiburan mulai dari mendengarkan musik atau menonton video yang dapat diakses pada aplikasi *Youtube*, *Metube*, *Vidio* atau mencari hiburan lewat bermain game, *PUBG*, *Mobile Legend* terdapat juga situs jejaring sosial untuk berinteraksi pada aplikasi seperti *Twitter*, *Facebook*, *Instagram*. Semua itu bisa dilakukan

dengan mudah melalui satu perangkat yang disesuaikan dengan kebutuhan.¹⁰

c. Mencari sumber belajar

Kemajuan dari teknologi gadget selain mempermudah dalam akses komunikasi juga membuat pencarian informasi jauh lebih mudah. Kemudahan itu dapat dirasakan semua kalangan terutama siswa dalam mencari sumber belajar yang sesuai dengan pembelajaran mereka, menggunakan *gadget* untuk mencari informasi semakin dioptimalkan karena memiliki banyak sumber data yang dapat selalu diakses kapanpun. Aplikasi browser seperti *chrome*, *mozilla*, *firefox* umumnya digunakan untuk mengakses pencarian google, untuk mencari berbagai macam data dan informasi yang dibutuhkan.

Dalam pembelajaran, *gadget* hadir dan menjadi kebutuhan para siswa karena fungsi dan fitur yang disediakan bermacam-macam. Fitur-fitur yang banyak membantu siswa dan guru jadi lebih kreatif dalam belajar. Cara belajar yang paling cocok saat ini adalah dengan mengajak siswa belajar menggunakan gadget sesuai dengan dunia mereka yang serba digital. Untuk itu guru perlu mengikuti perkembangan ke dunia siswa yang serba digital agar bisa membimbing mereka belajar menggunakan *gadget* dengan bijak. Dengan memanfaatkan teknologi

¹⁰ Putri Miranti dan Lili Dasa Putri, "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini", *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, Vol 6 No 1 (2021): 56.

gadget mencari bahan ajar yang menarik seperti menampilkan video atau gambar dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat memanfaatkan *gadget* sebagai sarana pemberian tugas dan pengumpulan tugas siswa.¹¹

Singkatnya, *gadget* menjadi perangkat yang berguna dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Berikut beberapa manfaat *gadget* bagi guru dan siswa:

- 1) Menarik perhatian siswa dengan berbagai aplikasi yang tersedia membuat pelajaran jadi lebih seru dan menarik
- 2) Guru dengan mudah dapat mencari video pembelajaran atau materi dengan cepat lewat internet
- 3) Berkat kemudahan akses internet siswa dapat menemukan berbagai informasi pembelajaran yang dibutuhkan.
- 4) Dengan presentasi digital dan video guru dapat menyampaikan materi lebih efisien dan menghemat waktu bagi guru.

Untuk itu, *gadget* menjadi alat yang sangat berguna jika digunakan dengan tepat dalam proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan berbagai fitur dan aplikasi yang tersedia, siswa dapat belajar dengan efektif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

¹¹ Ibid 6

B. Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran

1. Pengertian Keaktifan Siswa

Dalam KBBI keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang berarti giat.

Keaktifan dalam pembelajaran ketika siswa tidak hanya mendengarkan materi tetapi juga terlibat aktif dalam berbagai kegiatan yang merangsang pemikiran dan emosi mereka.¹²

Menurut Riswanil dan Widayati keaktifan belajar siswa mengacu pada keterlibatan emosi, kreativitas dan upaya meningkatkan kemampuan dirinya. Tujuannya agar siswa tidak hanya menguasai materi namun menjadi kreatif dalam pembelajaran. Menurut Ahmad keaktifan menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena ketika siswa terlibat aktif mereka akan lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.¹³ Sardiman mengemukakan bahwa keaktifan adalah kegiatan fisik maupun mental, jadi dalam pembelajaran siswa tidak hanya diam saja tetapi aktif bergerak dan berfikir. Jean piaget, juga setuju bahwa anak-anak pada dasarnya adalah pembelajar yang aktif. Jika siswa tidak melakukan apa-apa berarti dia juga tidak sedang berpikir.¹⁴

¹² Nanda Rizky Fitriani Kanza, Albertus Djoko Lesmono, and Heny Mulyo Widodo, "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. 2 (2020): 71.

¹³ Syifa Tiara Naziah, Luthfi Hamdani Maula, and Astri Sutisnawati, "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar," *Jurnal Jpsd* 7, no. 2 (2020): 20.

¹⁴ Nurul Karimah, Rasimin, and Rully Andiyaksa, "Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Kota Jambi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 77.

Dari beberapa pendapat di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa keaktifan siswa merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Ketika siswa aktif, ia akan semakin tertarik mengikuti pembelajaran sehingga dengan meningkatnya keaktifan siswa dapat terjadi peningkatan hasil belajarnya serta dapat mengembangkan potensi diri untuk berpikir kritis dalam pembelajaran dan siswa melibatkan diri untuk berpartisipasi aktif dengan bertanya, berdiskusi dan menyelesaikan masalah. Keaktifan belajar dapat mendorong kreativitas, motivasi siswa sehingga lebih cenderung untuk memahami materi pembelajaran.

Menurut Hamdani, pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Agar siswa mampu belajar dengan baik dan aktif maka banyak faktor yang harus diperhatikan, mulai dari sudut siswa itu sendiri, guru, kondisi belajar, materi pembelajaran hingga fasilitas belajar.¹⁵ Proses belajar mengajar dikategorikan berhasil jika setidaknya terdapat (75%) siswa terlibat secara aktif, baik melalui pikiran, perasaan maupun tindakan yang dilakukan selain itu siswa juga bersemangat dan percaya diri ketika dalam proses belajar. Nana Sudjana juga sepakat, bahwa keberhasilan dalam pembelajaran dapat dilihat dari kadar keaktifan siswa ketika belajar.

¹⁵ Ibid, 11.

Semakin aktif siswa maka peluang berhasilnya pengajaran juga semakin baik.¹⁶

Keaktifan dalam PAK, dimana siswa secara aktif mencari dan menemukan tujuan hidup mereka yang selaras dengan kehendak Tuhan. Proses pembelajaran yang berpusat pada pengalaman pribadi memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Dalam proses pembelajaran setiap siswa mendapat pengetahuan, nilai dan keterampilan yang sesuai dengan pertumbuhan rohaninya.¹⁷ Menurut Wernet C Graendof yang dikutip oleh Kristianto menyatakan PAK adalah pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada Alkitab, dengan menempatkan Yesus Kristus sebagai pusat utama pembelajaran dan Roh kudus yang memperlengkapi orang untuk pelayanan yang efektif dan mengarahkan setiap orang pada semua tahap pertumbuhan untuk memahami dan mengalami tujuan dan kehendak Allah dalam kehidupan manusia. PAK berlandaskan pada Kristus sebagai Guru Agung dan berorientasi pada ajaran-Nya yang mendewasakan para Murid.¹⁸ Untuk mencapai tujuan pengajaran PAK siswa harus

¹⁶ Ibid, 13

¹⁷ Sutri Natalia Nababan et al., "Pengaruh Media Visual Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen Kelas V SD Negeri 10 Hutagalung Tahun Pembelajaran 2022/2023," *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2023): 231.

¹⁸ Tirawati Siahaan, Simion Harianja, and Senida Harefa, "Pengaruh Penggunaan Metode Inkuiri Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Muara Batangtoru Tapanuli Selatan," *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 2 (2023): 30.

berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa bukan hanya sekedar tujuan, tetapi juga merupakan kunci keberhasilan dalam pembelajaran agama.

Proses berpikir adalah komponen penting dalam keaktifan. Alkitab, seperti yang terdapat dalam Matius 22:37 menekankan bagaimana mengasihi Tuhan dengan segenap hati, jiwa, kekuatan dan akal budi. Jelas terlihat bahwa proses berpikir menjadi hal yang penting dalam mengasihi Tuhan. Seperti terdapat dalam Roma 12:2, Paulus menekankan agar tidak menjadi serupa dengan dunia tetapi berubah oleh pembaharuan akal budi, agar kita dapat melatih untuk memilih jalan yang benar dan berkenan kepada Allah. Untuk itu, proses berpikir yang baik penting untuk membangun kehidupan spiritual siswa agar mampu berpikir secara aktif dan kritis dalam pembelajaran PAK.¹⁹ Peran guru PAK sangat besar dalam hal ini. Guru tidak hanya menjadi penceramah, tetapi dalam aktivitas pembelajaran melibatkan siswa, sehingga siswa semakin aktif berpartisipasi dalam hal pemikiran dan berbagi pendapat mereka tentang nilai-nilai keagamaan. Dengan menciptakan suasana belajar

¹⁹ Septiara Nengsi, "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 1, no. 4 (2023): 220.

menyenangkan dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk mau melibatkan diri terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran.²⁰

2. Faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa

Satu hal yang merupakan komponen penting dalam pembelajaran yaitu ketika siswa mau berperan aktif. Siswa tentu ingin mengembangkan prestasi dan meningkatkan hasil belajar akan tetapi dalam pembelajaran tidak semua siswa mau berperan aktif. Ada dua hal yang menjadi faktor keaktifan siswa dalam pembelajaran, yaitu :

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi keaktifan yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari :

- a) Faktor fisiologis keadaan fisik (panca indera) dan keadaan jasmani. Kondisi fisik mempengaruhi kemampuan siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa memiliki panca indra yang berfungsi dengan baik dan sehat secara jasmani maka siswa dengan mudah dapat pembelajaran serta aktif di dalam pembelajaran di kelas. Namun jika terdapat gangguan kesehatan fisik terutama pada panca indra maka dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

²⁰ Melda Pasalbesy, "Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAK (Study Kasus: SD I Haruku-Sameth)," *Institutio:Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 5, no. 1 (2020): 151.

b) Faktor Psikologis. Proses belajar sangat dipengaruhi oleh komponen psikologis seperti ingatan, tanggapan dan perhatian. Ketika peserta didik menunjukkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, maka mereka harus dapat memberi perhatian terhadap materi pembelajaran selain itu, terlihat percaya diri ketika menjawab pertanyaan, berani memberikan tanggapan dan berani menambah atau memberi ide-ide baru. Untuk itu, tanggapan dan ingatan memainkan peranan penting dalam proses belajar sehingga kemampuan menanggapi perlu terus diasah dan dikembangkan secara optimal ²¹

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa yang berpengaruh terhadap keaktifan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi :

a) Sarana dan prasana sekolah. Ketersediaan alat pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Yang termasuk dalam sarana dan prasana sekolah seperti buku atau bahan bacaan, juga berbagai perangkat elektronik yang memadai dan digunakan dengan baik dalam pembelajaran. Adanya ketersediaan sarana dan prasarana

²¹ Eman Nataliano Busa, "Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas," *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 22.

sangat mendukung aktivitas belajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan mereka.

- b) Kegiatan Pembelajaran. Keaktifan peserta didik dapat dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran, ketika guru merancang kegiatan pembelajaran dengan kreatif dan inovatif akan membuat peserta didik untuk melibatkan diri aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu kegiatan pembelajaran harus dirancang dengan bervariasi dan menarik sehingga peserta didik juga termotivasi dan antusias mengikuti pembelajaran
- c) Lingkungan sosial. Keaktifan belajar siswa juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka. Lingkungan sosial disekolah seperti hubungan antara siswa dengan guru dan teman sebayanya memiliki pengaruh terhadap tingkat keaktifan siswa. Oleh karena itu pendampingan yang tepat bagi guru yang memberikan suport dan bimbingan yang sesuai dapat membantu siswa untuk menggali dan mengembangkan potensinya dalam pembelajaran termasuk keaktifannya dalam proses pembelajaran.²² Selain itu keluarga juga memiliki peranan untuk mendukung keaktifan siswa. Dukungan, perhatian serta harapan positif dari orang tua dapat mendorong

²² Ibid

motivasi bagi siswa untuk mencapai potensi terbaiknya untuk belajar.

3. Indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran

Sudjana merumuskan keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui beberapa indikator yaitu, siswa secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajarannya seperti bersemangat dalam pembelajaran, mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru, mencatat serta mengerjakan tugas, siswa mau ikut serta dalam upaya menemukan solusi ketika menghadapi permasalahan dalam belajar, memiliki inisiatif untuk mencari informasi yang relevan sesuai materi yang dipelajari, terlibat dalam diskusi kelompok secara aktif bertukar pikiran dalam kegiatan diskusi, mampu melakukan evaluasi terhadap dirinya sendiri melalui hasil belajarnya, siswa dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam menyelesaikan setiap tugas yang diperhadapkan dan ketika siswa tidak memahami materi maka siswa tidak ragu untuk bertanya baik kepada guru maupun teman sekelasnya.²³

Beberapa indikator penting keaktifan, yaitu:

- a) Siswa antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.

²³ Winarti, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusutan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan* Vol. VIII, no. 2 (2013): 123.

- b) Siswa berusaha untuk mencari informasi yang relevan sesuai materi yang dipelajari.
- c) Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada siswa lain atau kepada guru ketika mereka tidak memahami materi.
- d) Siswa berani menyelesaikan dan menjawab pertanyaan yang diberikan
- e) Siswa mampu mempresentasikan hasil jawaban dari apa yang dipahaminya di depan kelas.

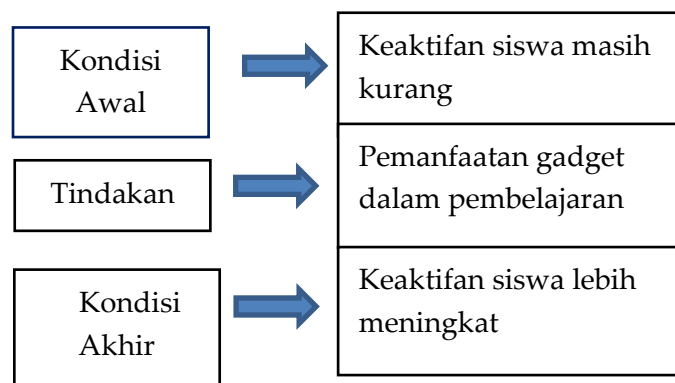
Dengan menggunakan indikator tersebut, guru dapat mengamati keaktifan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu, guru juga dapat melihat dampak yang signifikan keaktifan dari aktivitas pembelajaran, yaitu ketika siswa mampu memahami materi dan tercapainya tujuan pembelajaran. Pemahaman tersebut dapat dilihat melalui prestasi siswa dari hasil belajar saat melakukan penilaian atau tes formatif.²⁴

C. Kerangka Berpikir

Dalam kerangka berpikir digambarkan terkait dengan alur pikiran peneliti berdasarkan observasi yang dilakukan. Teori yang disajikan dapat disusun dalam kerangka berpikir untuk memperoleh jawaban atas

²⁴ Kezia Rikawati and Debora Sitinjak, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif," *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2, no. 2 (2020): 40.

permasalahan yang muncul. Metode yang digunakan peneliti yaitu metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) melaluinya diharapkan dapat terjadi peningkatan keaktifan siswa melalui pemanfaatan gadget dalam pembelajaran.



D. Penelitian terdahulu

Pertama, oleh Izza Sekar Widiastuti melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan *gadget* dalam pembelajaran Sosiologi di MAN 1 Trenggalek” pada tahun 2023. Persamaan dari penelitian yang dilakukan Izza Sekar Widiastuti dengan penelitian ini yaitu meneliti tentang pemanfaatan gadget dalam pembelajaran. Sementara itu yang menjadi perbedaan penelitian yang dilakukan adalah pada mata pelajaran yang ditujukan, jenis penelitian yang digunakan serta teori yang digunakan, penelitian yang dilakukan Izza diperuntukkan pada mata pelajaran sosiologi dengan metode kualitatif sedangkan dalam penelitian ini untuk mata pelajaran PAK menggunakan metode PTK.

Adapun penelitian terdahulu selanjutnya oleh Bevrillia yang melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Gadget Dalam Proses Pembelajaran” pada tahun 2021. Persamaan dari penelitian yang dilakukan peneliti pembahasan yang sama tentang bagaimana efektivitas penggunaan gadget dalam pembelajaran dan yang menjadi perbedaannya terdapat pada metode penelitian yang digunakan, Bevrillia menggunakan penelitian kualitatif dan lokasi penelitian yang berbeda dengan peneliti.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, diajukan hipotesis bahwa :

1. Melalui upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran PAK dengan pemanfaatan gadget.
2. Bahwa terjadi peningkatan melalui upaya meningkatkan keaktifan siswa dengan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran PAK di SMKN 1 Tana Toraja.