

BAB I

PENDAHULUAN

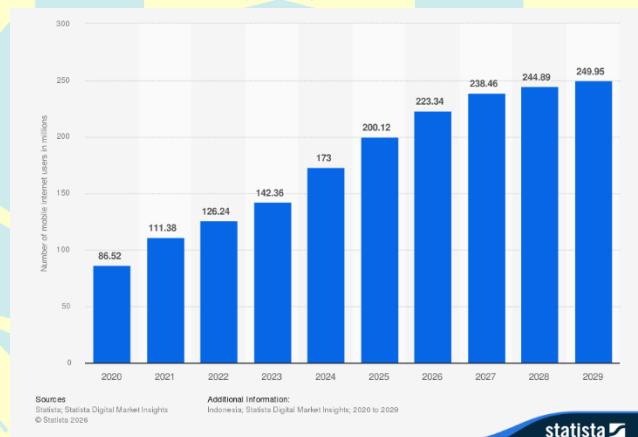
1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah merupakan lembaga formal yang berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan proses pendidikan secara sistematis, terencana, dan terarah guna mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah untuk menerangi kehidupan bangsa melalui pengembangan keterampilan dan pembentukan karakter serta budaya bangsa yang terhormat. Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan serta mengembangkan pemikiran kritis, kemampuan kreatif, dan karakter melalui proses pendidikan.

Kurikulum sekolah, Harus cukup adaptif untuk mengikuti perubahan pesat dalam sains dan teknologi, terutama dalam hal mengintegrasikan TIK ke dalam praktik pengajaran. Transformasi digital telah mengubah cara peserta didik memperoleh informasi dan belajar, sehingga sekolah tidak lagi hanya mengandalkan sumber belajar konvensional, tetapi juga memanfaatkan media digital yang lebih fleksibel dan mudah diakses. Dalam konteks inilah, kehadiran teknologi digital menjadi relevan untuk dikaji dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Perubahan pola pembelajaran berbasis digital tersebut berjalan seiring dengan meningkatnya akses dan penggunaan internet di kalangan masyarakat Indonesia. Internet kini menjadi sarana utama dalam mendukung proses pencarian informasi, komunikasi, serta pembelajaran, sehingga tingkat penetrasi internet

dapat dijadikan indikator penting dalam melihat kesiapan masyarakat, termasuk peserta didik, dalam memanfaatkan teknologi digital di bidang pendidikan. Asosiasi Penyedia Layanan Internet Indonesia (APJII) memproyeksikan bahwa pada tahun 2024, dari total populasi 278.696.200 jiwa pada tahun 2023, akan ada 221.563.479 pengguna internet di Indonesia. Data terbaru dari penilaian APJII tentang penetrasi internet di Indonesia untuk tahun 2024 menunjukkan peningkatan 1,4% dibandingkan periode sebelumnya. Tingkat penetrasi internet di seluruh negeri mencapai 79,5%. (APJII, 2024).



Gambar 1.1 Jumlah pengguna internet seluler di Indonesia 2020-2029

Sumber: Statista, 2024

Di Indonesia, jumlah orang yang menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet terus meningkat setiap tahunnya. Gambar 1.1 dari Statista (2024) menunjukkan bahwa terdapat 86,52 juta pengguna internet seluler di Indonesia pada tahun 2020, dan angka tersebut akan meningkat menjadi 173 juta pada tahun 2024. Tren ini diproyeksikan terus meningkat hingga mendekati 250 juta pengguna pada tahun 2029. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa *smartphone* telah menjadi perangkat utama masyarakat, termasuk pelajar, dalam mengakses internet dan berbagai sumber informasi digital. Kondisi ini

menunjukkan potensi besar pemanfaatan *smartphone* sebagai sarana pendukung pembelajaran, khususnya sebagai sumber belajar yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja.

Maraknya penggunaan ponsel pintar dengan akses internet merupakan bukti betapa teknologi ini telah tertanam dalam budaya kontemporer. Namun, studi berdasarkan atribut pengguna sangat penting untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang penggunaan ponsel pintar, khususnya distribusi penggunaan menurut kelompok usia yang berkaitan dengan kebutuhan, pola pemanfaatan, dan intensitas penggunaan teknologi digital. Melalui pemetaan penggunaan *smartphone* berdasarkan kelompok usia, dapat diketahui kelompok masyarakat mana yang paling dominan dalam memanfaatkan teknologi tersebut, sekaligus melihat relevansinya terhadap dunia pendidikan dan potensi pemanfaatannya sebagai sumber belajar..



Gambar 1.2 Besaran penggunaan *smartphone* berdasarkan usia di Indonesia

Sumber: GoodStats, 2025

Berdasarkan gambar 1.2, Di antara semua kelompok usia, kelompok usia 20 hingga 29 yakni pengguna ponsel pintar paling atas, yaitu 75,95 persen. Selanjutnya, kelompok usia 30-49 tahun berada pada angka 68,34%. Di antara

kelompok usia 50 hingga 79 tahun, penggunaan *smartphone* berada pada titik terendah, yaitu 50,79%. Penggunaan *smartphone* telah meluas di kalangan orang yang lebih tua di Indonesia, karena proporsi pengguna *smartphone* berdasarkan kelompok usia telah melampaui 50% dari keseluruhan populasi. (GoodStats, 2025).

Dengan semakin banyaknya penggunaan *gadget* sebagai sumber informasi di luar buku teks konvensional, tren ini memengaruhi bagaimana siswa belajar dan berkomunikasi. Namun, laporan UNESCO (2022), “tentang dampak teknologi digital terhadap pendidikan menyatakan bahwa fenomena ini menimbulkan dilema: di satu sisi, perangkat membuat sumber belajar seperti aplikasi interaktif dan video pembelajaran lebih mudah diakses, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.” Di sisi lain, penggunaan perangkat yang berlebihan sering dikaitkan dengan kurangnya fokus dan penurunan kemampuan berpikir kritis.

Tingginya persentase penggunaan *smartphone* di berbagai kelompok usia tersebut menunjukkan bahwa ponsel pintar kini bertransformasi menjadi pusat dari segala aktivitas masyarakat modern, termasuk peserta didik usia sekolah. Kondisi ini secara tidak langsung memengaruhi pola belajar siswa karena Fungsi *smartphone* kini telah bergeser; tidak sekadar dioperasikan untuk bersosialisasi dan mencari kesenangan, tetapi juga menyimpan kapabilitas lain, misalnya dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Dalam konteks pendidikan, intensitas dan cara penggunaan *smartphone* oleh siswa dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan pada akhirnya tercermin pada hasil belajar yang dicapai. Salah satu indikator Jumlah informasi, keterampilan, dan sikap yang berhasil dihimpun siswa setelah menyelesaikan agenda pembelajaran tertentu tercermin dalam hasil

belajar atau performa akademis mereka, guna memberikan gambaran tentang efektivitas pendidikan.

Manifestasi dari aktivitas edukatif ini terlihat lewat pergeseran perilaku murid, yang merepresentasikan perkembangan mereka dalam proses pembelajaran dan mencakup perubahan dalam kapasitas kognitif, emosional, dan psikomotor mereka disebut hasil belajar. (Sudjana, 2022). Hasil belajar bukan hanya menjadi ukuran keberhasilan individu, tetapi juga menggambarkan efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Menurut Ramadhina, Nurjanah dan Pratama (2023), hasil belajar yang merupakan tingkat pemahaman siswa terhadap materi setelah menyelesaikan rangkaian interaksi edukatif, ditunjukkan oleh skala numerik yang diwakili oleh huruf, kata, atau simbol. Hasil belajar siswa dapat dikatakan berhasil jika memenuhi suatu kriteria. Kriteria ini disebut sebagai Kriteria Kelulusan Minimum (KKM). Berikut adalah hasil belajar ekonomi kelas X di SMAN 107 Jakarta.

Tabel 1.1 Asesmen Sumatif Akhir Semester Ganjil 2025/2026

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
1	X A	33	75	26	7
2	X B	36		26	10
3	X C	36		22	14
4	X D	35		18	17
5	X E	35		16	19
6	X F	36		21	15
7	X G	36		21	15
Total		247		150	97

Sumber: Guru Ekonomi, 2025

Tabel 1.1 menyajikan data hasil Asesmen Sumatif Akhir Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026 pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMAN 107

Jakarta Timur. Mengacu dari tabel tersebut, Terdapat total 247 siswa di kelas X, yang tersebar di tujuh kelas berbeda (XA hingga XG), dan Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) adalah 75. Sebanyak 247 siswa dievaluasi; 150 (atau 60,73 persen) dianggap lulus, sedangkan 97 (atau 39,5 persen) dianggap belum lulus. Fakta bahwa lebih dari 40% siswa belum mencapai KKM menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi mereka masih di bawah standar. Jika dilihat per kelas, jumlah siswa yang tidak tuntas cukup bervariasi, dengan kelas XD, XE, XF, dan XG menunjukkan jumlah siswa tidak tuntas yang relatif tinggi dibandingkan kelas lainnya. Bahkan pada kelas XE, jumlah siswa yang tidak tuntas (19 siswa) lebih banyak dibandingkan siswa yang tuntas (16 siswa).

Kondisi tersebut menggambarkan adanya permasalahan dalam pencapaian hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMAN 107 Jakarta Timur. Banyaknya pertanyaan yang belum selesai menunjukkan bahwa beberapa siswa kesulitan memahami isi materi dan menyesuaikan diri dengan kekhasan asesmen sumatif akhir semester ganjil yang dirancang untuk mengukur kemampuan akademik di bidang-bidang seperti analisis ekonomi, evaluasi, dan pemecahan masalah, sebagaimana diuraikan dalam standar Tes Kompetensi Akademik (TKA). Untuk mengatasi alasan kurangnya ketelitian dan menciptakan strategi yang lebih efisien untuk meningkatkan pembelajaran, penelitian tambahan diperlukan untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang memengaruhi hasil belajar ekonomi siswa, seperti kemampuan berpikir kritis mereka dan sejauh mana mereka bergantung pada perangkat teknologi sebagai alat pembelajaran.

Secara umum, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, minat, kemandirian, kemampuan berpikir) dan faktor eksternal (lingkungan keluarga, fasilitas belajar, dan penggunaan teknologi seperti *gadget*) (Nur, 2025). Namun, dalam beberapa tahun terakhir, banyak laporan nasional dan penelitian telah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah menurun, terutama setelah penggunaan *gadget* yang meningkat dan kebiasaan belajar yang berubah sebagai akibat dari pembelajaran daring setelah pandemi.

Menurut Kominfo dan UNICEF Indonesia (2025), 92% remaja Indonesia berusia 13-18 tahun menggunakan *gadget* setiap hari selama 6-8 jam, hanya 46% menggunakannya untuk tujuan pendidikan, dan sisanya menggunakannya untuk hiburan, seperti media sosial, permainan online, dan video pendek. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada ketidakseimbangan antara cara siswa menggunakan *gadget* sebagai alat pembelajaran dan potensi manfaatnya. Penggunaan teknologi yang tidak produktif, kemampuan berpikir kritis yang buruk, dan kurangnya kemandirian belajar ialah beberapa faktor lain yang berkontribusi pada hasil belajar yang buruk (Sindiana, 2022; Susanti, Suprpto & Setyowati, 2024).

Selain intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, fenomena kecanduan *gadget* menjadi persoalan serius dalam dunia pendidikan karena berdampak langsung terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa. Penelitian Sarfika *et al.* (2024) menunjukkan bahwa 13,01% remaja di Indonesia telah menunjukkan gejala kecanduan *smartphone*, sementara Mardawani *et al.* (2024) menemukan 42,4% siswa SMP mengalami kecanduan internet pada tingkat ringan hingga sedang. Kondisi ini berkontribusi pada menurunnya fokus, daya konsentrasi, kualitas tidur,

serta kemampuan pengelolaan waktu belajar, yang pada akhirnya menghambat keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Menurut studi Ratnayani (2022), di antara siswa sekolah menengah atas, 50,6% menggunakan perangkat elektronik selama jam sekolah (dua hingga empat jam setiap hari), dibandingkan dengan 42,5% di luar jam sekolah. Bahkan, 54% dari mereka yang mengikuti survei menggunakan perangkat mereka lebih sering pada akhir pekan, meningkatkan penggunaan *gadget* harian mereka menjadi hampir 4 jam. Sebagian besar penggunaan *gadget* tersebut dimanfaatkan untuk aktivitas di luar pembelajaran, seperti mengakses media sosial (23 persen), bermain gim daring (18,4 persen), dan melakukan percakapan daring (11,5 persen). Data tersebut menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* di kalangan pelajar tergolong tinggi dan melebihi batas waktu ideal penggunaan *gadget*, yaitu tidak lebih dari 120 menit atau 2 jam per hari. Apabila kondisi ini dibiarkan secara berkelanjutan, maka berpotensi menimbulkan permasalahan dalam proses belajar siswa (Marhayu, Anwar & Azis 2025).

Penelitian tersebut sejalan dengan pendapat Nurfajar (2023) yang menyatakan bahwa pemakaian perangkat digital secara imoderat berpotensi menginterupsi jalannya aktivitas akademik di kelas, sehingga melahirkan konsekuensi buruk untuk prestasi belajar siswa, baik dalam bentuk pengaruh positif maupun negatif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol berpotensi memperbesar distraksi kognitif dan mengurangi kedalaman pemahaman materi sehingga kecanduan *gadget* dapat dipandang sebagai salah satu

faktor yang memperlemah pencapaian kompetensi akademik siswa secara berkelanjutan.

Salah satu faktor yang mendorong siswa untuk menggunakan *gadget* di SMAN 107 Jakarta Timur ialah keberadaan fasilitas akses *wifi* sekolah, yang memungkinkan siswa terhubung ke jaringan internet. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat melaksanakan Praktik Kegiatan Mengajar (PKM) di awal minggu observasi bulan Juli 2025 di 3 kelas yakni X.A (33 siswa), X.B (36 siswa), dan X.C (36 siswa) dengan jumlah sebesar 105 siswa, *gadget* yang paling sering digunakan siswa adalah *smartphone*. Sesuai dengan aturan dalam kontrak pembelajaran antara guru dan siswa, *smartphone* tidak boleh digunakan selama proses pembelajaran kecuali guru memberikan izin. Dalam kegiatan pembelajaran, guru terkadang memperbolehkan siswa menggunakan *smartphone* untuk membantu menyelesaikan tugas, misalnya saat diskusi kelompok atau pengerjaan proyek. Namun, tidak semua siswa memanfaatkannya dengan baik. Meskipun ponsel seharusnya digunakan untuk keperluan belajar, sebagian siswa justru menggunakannya untuk bermain gim atau membuka media sosial. Kebiasaan ini dapat mengganggu konsentrasi dan mengurangi efektivitas belajar, sehingga berpotensi menurunkan prestasi akademik jika tidak dikendalikan. Oleh karena itu, guru mengambil langkah tegas dengan menegur siswa dan menyita ponsel hingga pembelajaran ekonomi selesai.

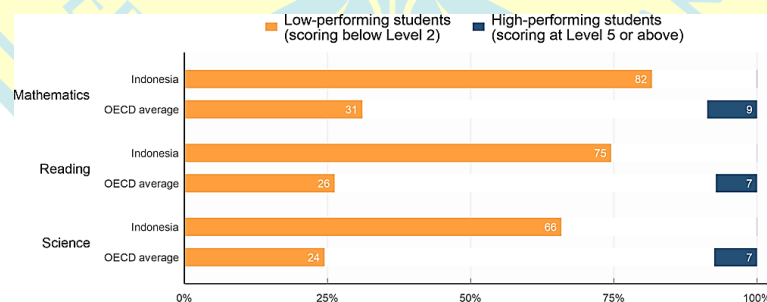
Akan tetapi sejak awal Februari 2026, SMAN 107 Jakarta mulai menerapkan kebijakan pembatasan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah. Kebijakan tersebut didasarkan pada Surat Edaran (SE) Nomor e-0001/SE/2026 tentang Pemanfaatan Gawai Secara Bijak di Lingkungan Satuan Pendidikan. Sesuai

dengan peraturan ini, semua perangkat elektronik, termasuk telepon seluler, jam tangan pintar, tablet, komputer, dan perangkat sejenis lainnya, harus dimatikan atau diatur ke mode senyap saat berada di area penyimpanan yang telah ditentukan di sekolah. Meskipun demikian, penggunaan *gadget* tidak sepenuhnya dilarang, melainkan tetap dapat dimanfaatkan untuk kepentingan akademik, seperti mencari sumber informasi materi, menonton video pembelajaran, mengerjakan kuis, membuat power point di canva, dan kegiatan pembelajaran lainnya dengan izin dari guru yang sedang mengajar.

Penggunaan perangkat sebagai alat pendidikan merupakan salah satu tren baru yang berkembang pesat. Sumber belajar mencakup segala macam bahan pembelajaran, sebagaimana dinyatakan oleh Dageng dalam Widiastuti (2023), baik berupa benda maupun individu, untuk diorientasikan sebagai media bantu dalam pembelajaran, yang kemudian membuka peluang bagi kegiatan edukatif, sehingga memungkinkan terjadinya perilaku belajar pada peserta didik melalui pemanfaatan berbagai sumber oleh tenaga pendidik. *Gadget* kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana belajar yang menyediakan berbagai media pembelajaran interaktif seperti *e-book*, video pembelajaran, aplikasi kuis, dan platform belajar daring. Integrasi *gadget* dalam proses belajar memungkinkan siswa mengakses informasi secara luas dan mendalam, sehingga dapat memperkuat pemahaman konseptual dan meningkatkan motivasi belajar (Ramadhina, Nurjanah & Pratama, 2023). Sejalan dengan itu, Madarcos, Vera dan Manlavi (2024) menegaskan bahwa penggunaan gawai berpeluang besar mendongkrak gairah belajar dan performa akademis murid secara kasat mata. Akan tetapi, di sisi lain,

jika penggunaannya tidak dikontrol dengan baik, *gadget* justru dapat menyebabkan distraksi, penurunan fokus belajar, hingga kecanduan digital.

Kecanduan *gadget* dapat menyebabkan penurunan hasil belajar karena siswa cenderung kehilangan fokus, waktu belajar efektif berkurang, dan muncul kebiasaan multitasking digital yang menghambat proses berpikir mendalam. Selain itu, ketergantungan pada konten instan dan hiburan digital dapat menurunkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa (Ningsih & Shanie, 2023; (Susanti, Suprpto & Setyowati, 2024)). Kemampuan berpikir kritis merupakan faktor penting dalam dunia pendidikan saat ini. Agar siswa berhasil di kelas modern, mereka perlu mampu melakukan lebih dari sekadar menghafal fakta dan angka; mereka perlu mampu berpikir kritis, kreatif, dan beradaptasi dengan teknologi baru. Pembelajaran yang berkualitas perlu diarahkan untuk menghasilkan peserta didik yang mampu berpikir kritis dan reflektif terhadap permasalahan kehidupan nyata, termasuk dalam bidang ekonomi (Hanif & Armiati, 2025).



Gambar 1.3 Siswa berprestasi tinggi dan berprestasi rendah dalam matematika, membaca, dan sains.

Sumber: OECD, 2022

Rendahnya kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu penyebab lemahnya pemahaman konseptual dan hasil belajar siswa (Susanti, Suprpto & Setyowati, 2024). Hal ini terlihat pada Gambar 1.3 dari temuan Program Penilaian

Siswa Internasional (PISA) 2022, yang mengungkapkan bahwa kinerja siswa Indonesia terus lebih rendah daripada rata-rata OECD. Mayoritas siswa domestik masih kesulitan di ranah numerasi, mengingat hanya ada sekitar 18% dari mereka yang sanggup menyentuh ambang Level 2 pada domain matematika., yang dianggap dasar dan membutuhkan kemampuan untuk memahami dan menjelaskan masalah sederhana. Persentase kelulusan siswa pada indikator Level 5 serta 6 menunjukkan grafik yang mendekati batas nihil, yang paling sulit, yang meniscayakan ketajaman analisis serta keterampilan *problem-solving* yang lebih canggih. Kira-kira seperempat siswa menunjukkan kemampuan membaca pada Level 2 atau lebih tinggi, yang menunjukkan pemahaman tentang konsep dan fakta penting dalam teks. Tetapi ketika menyangkut berpikir kritis, mayoritas siswa gagal. Sekitar sepertiga siswa mencapai Level 2, yang menunjukkan mereka dapat memahami fakta-fakta ilmiah sederhana; namun, sangat sedikit siswa yang mencapai Level 3, yang membutuhkan pemikiran yang lebih kompleks dan kemampuan untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari secara kritis. Jelas dari angka-angka ini bahwa sebagian besar siswa Indonesia masih berprestasi di bawah potensi mereka, yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis mereka belum sepenuhnya matang.

Menurut Ilfiana (2021), Berpikir kritis berarti mampu menerima data, mengelompokkannya ke dalam kategori yang relevan, dan kemudian mengembangkan kesimpulan yang masuk akal. Siswa dapat mengevaluasi kebijakan ekonomi dengan lebih baik dan memahami sifat saling terkait dari peristiwa ekonomi dengan menggunakan keterampilan berpikir kritis mereka. Hanif

dan Armianti (2025) membuktikan bahwa integrasi teknologi pembelajaran seperti Lumio by Smart Platform dalam *discovery learning model* berpeluang mempertinggi kemampuan berpikir kritis ekonomi secara esensial. Sebaliknya, penggunaan *gadget* yang semata-mata bersifat konsumtif tanpa diarahkan untuk berpikir analitis justru menurunkan kemampuan kognitif tersebut (Nur, 2025).

Facione (2015), menggambarkan menggambarkan berpikir kritis sebagai kemampuan seseorang untuk memahami, menganalisis, menilai, dan membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang rasional dan logis. Dalam konteks pembelajaran ekonomi, berpikir kritis memungkinkan siswa untuk memahami hubungan sebab-akibat ekonomi, menilai kebijakan publik, serta menganalisis data ekonomi secara objektif (Ilfiana, 2021). Ningsih dan Shanie (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran yang membutuhkan penemuan pengetahuan dan pemecahan masalah dapat meningkatkan pemikiran kritis. Selain menghafal materi ekonomi, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis dapat menerapkan ide-ide ekonomi dalam situasi dunia nyata.

Selama beberapa tahun terakhir penggunaan *gadget* (*smartphone/tablet*) oleh siswa di Indonesia meningkat pesat dan menjadi sumber belajar alternatif baik di luar maupun di dalam kelas, terutama sejak pembelajaran daring pada masa pandemi yang mendorong adopsi cepat perangkat digital dalam proses belajar-mengajar (Jamun, Ntelok & Jediut, 2024). *Gadget* memberikan kemudahan akses terhadap berbagai materi pembelajaran dan sumber informasi secara cepat, sehingga berpotensi mendukung kegiatan belajar siswa di era digital, termasuk

peningkatan keterlibatan dan keterampilan berpikir tingkat tinggi jika digunakan secara terarah dalam konteks akademik (Kim, Yi & Hong, 2020).

Berdasarkan hasil observasi di kelas X SMAN 107 Jakarta Timur, terlihat perbedaan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi. Sebagian siswa menunjukkan perhatian dan partisipasi aktif, sementara siswa lainnya kurang fokus, seperti mengobrol, menggunakan *smartphone* untuk kepentingan non-akademik, atau mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Kondisi tersebut menyebabkan siswa yang kurang memperhatikan cenderung kesulitan menjawab pertanyaan dan tidak mampu berpikir mandiri. Selain itu, pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) melalui *smartphone* untuk menjawab latihan soal secara instan juga ditemukan, yang meskipun membantu secara cepat, berpotensi menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa karena minimnya proses penalaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah meneliti judul peneliti. Riset yang dikaji oleh Jamun, Ntelok, dan Jediut (2024), penggunaan *smartphone* memiliki efek yang signifikan dan menguntungkan pada prestasi siswa. Ini ditunjukkan oleh nilai koefisien korelasi sebesar 8,4% antara penggunaan *smartphone* dan prestasi siswa. Selain itu, Ramadhina, Nurjanah, dan Pratama (2023), penggunaan *gadget* sebagai alat pengajaran secara langsung meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Muhammadiyah 11 di Jakarta Timur. Selain itu, hasil penelitian Sindiana (2022), penggunaan *gadget* dengan pembelajaran mandiri berdampak positif, baik melalui jalur efek primer (langsung) maupun via variabel perantara (tidak langsung), terhadap prestasi belajar matematika siswa. Namun, dalam penelitian Susanti, Suprpto, dan Setyowati (2024), hasil belajar kognitif dalam studi sosial kelas lima

di SDN 27 Kartiasa tidak dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* dengan nilai $\text{sig} > 0,05$. Nikmawati, Bintoro, dan Santoso (2021), peranti digital mampu menstimulasi antusiasme siswa untuk belajar, tetapi tidak banyak berdampak pada prestasi akademik mereka. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa frekuensi maupun intensitas penggunaan *gadget* belum tentu meningkatkan hasil belajar, terutama jika penggunaannya tidak diarahkan secara edukatif atau kurang disertai dengan pengelolaan waktu dan tujuan belajar yang jelas. Perbedaan hasil penelitian terdahulu ini menunjukkan adanya research gap dalam penelitian ini.

Ruang lingkup kajian ini tidak terbatas pada pemanfaatan lokasi yang berbeda—khususnya, SMAN 107 Jakarta Timur telah mengadopsi Kurikulum Mandiri dengan pendekatan pembelajaran mendalam—tetapi juga menggunakan teori dan metode yang berbeda dari penelitian lain. Secara teoritis, analisis dalam penyelidikan ini ditujukan untuk mengevaluasi faktor yang mengintervensi hasil evaluasi belajar ekonomi pada tingkat kelas X dengan mengintegrasikan variabel berpikir kritis dan penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar dalam kerangka konseptual yang terpadu. Penelitian sebelumnya sebagian besar mengabaikan pentingnya mengintegrasikan kedua faktor ini dan lebih memilih untuk mempelajarinya secara terpisah. Selain itu, untuk memenuhi persyaratan kompetensi abad ke-21 dalam implementasi Kurikulum Mandiri, berpikir kritis diposisikan sebagai mediator antara dampak penggunaan teknologi terhadap hasil belajar.

Penelitian terdahulu yang mengkaji penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar umumnya menggunakan *Uses and Gratifications Theory* yang

menitikberatkan pada motif dan kepuasan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Pendekatan tersebut belum sepenuhnya mampu menjelaskan mekanisme perilaku belajar dan proses kognitif siswa yang menghubungkan penggunaan gawai sebagai sumber belajar dengan hasil belajar ekonomi itu sendiri. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan analisis regresi linear yang hanya menguji pengaruh langsung antar variabel. Untuk mengevaluasi dampak langsung dan tidak langsung antar variabel secara lebih menyeluruh, penelitian menggunakan metode teori perilaku dan kognitif, dengan memasukkan pemikiran kritis sebagai variabel intervening dan menggunakan analisis jalur dengan SPSS 25. Mengacu pada konseptualisasi tersebut, yang memicu dilaksanakannya riset ini dengan fokus pada judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi Ditinjau dari Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMAN 107 Jakarta Timur.”

1.2 Pertanyaan Penelitian

Mengacu pada paparan masalah yang telah dikemukakan, dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar berpengaruh langsung terhadap hasil belajar ekonomi siswa?
2. Apakah berpikir kritis siswa berpengaruh langsung terhadap hasil belajar ekonomi siswa?
3. Apakah penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar berpengaruh langsung terhadap berpikir kritis siswa?

4. Apakah penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar berpengaruh tidak langsung terhadap hasil belajar ekonomi melalui berpikir kritis siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Melalui pertanyaan penelitian yang sudah peneliti rumuskan di atas, dapat dibuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengukur pengaruh langsung penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa.
2. Untuk mengukur pengaruh langsung berpikir kritis terhadap hasil belajar ekonomi siswa.
3. Untuk mengukur pengaruh langsung penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar terhadap berpikir kritis siswa.
4. Untuk mengukur pengaruh tidak langsung penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa melalui berpikir kritis.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, temuan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmiah dan literatur kepustakaan, khususnya di bidang pendidikan sekolah, mengenai dampak perangkat teknologi terhadap hasil belajar ekonomi siswa yang dievaluasi melalui pemikiran kritis.

b. Manfaat Praktis**1) Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menerapkan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan serta mengimplementasikan ilmu dan teori-teori tentang pendidikan yang telah didapat ketika berada pada jenjang pendidikan.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru dan sebagai referensi dalam merancang pembelajaran ekonomi berbasis digital yang mampu menumbuhkan berpikir kritis siswa.

3) Bagi Universitas Negeri Jakarta

Mahasiswa Program Sarjana Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Jakarta akan menemukan studi ini bermanfaat baik sebagai referensi maupun sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Intelligentia - Dignitas