

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Konsep Prestasi Belajar

1. Definisi Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan (Wulandari, 2018).

Prestasi belajar adalah bentuk hasil akhir yang diperoleh oleh siswa dan berbentuk nilai dari mata pelajaran dan hasil tersebut mengakibatkan perubahan bagi diri siswa. Prestasi belajar yang diperoleh oleh siswa, ditentukan oleh beberapa aspek seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Apabila siswa memiliki kognitif, afektif dan psikomotorik yang baik, maka siswa mampu mencapai prestasi belajar yang maksimal sehingga prestasi belajar yang dicapai oleh siswa akan memuaskan (Azzahra, 2019).

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran dengan ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Pramesti, 2019). Jadi prestasi belajar siswa dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang di capai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran sekolah.

- b. Prestasi belajar tersebut terutama untuk nilai oleh aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintes, dan evaluasi.
- c. Prestasi belajar dapat dibuktikan dan ditunjukkan melalui angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Dari berbagai pengertian prestasi yang telah disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dihasilkan dari suatu kegiatan yang digapai dengan keuletan, kerja keras, kesabaran dan juga kepercayaan diri, baik didapat secara individu maupun kelompok.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Arikunto dalam Amin (2018) menyatakan secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan atas dua jenis, yaitu yang bersumber dari dalam diri manusia (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri manusia (eksternal)

a. Faktor Internal

1) Faktor Jasmaniah

Dalam hal ini, yang berkaitan dengan faktor jasmaniah meliputi:

a) Sakit

Seorang yang sakit akan mengalami kelemahan fisiknya, sehingga saraf sensoris dan motorisnya lemah. Akibatnya rangsangan yang diterima melalui indranya tidak dapat diteruskan ke otak.

Lebih-lebih sakitnya lama atau parah, sarafnya akan bertambah lemah, sehingga tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar disekolah.

b) Kurang Sehat

Anak yang kurang sehat dapat mengalami kesulitan belajar, sebab ia akan mudah capek, mengantuk, pusing, daya konsentrasinya hilang, kurang semangat dan pikiran menjadi terganggu. Karena hal-hal tersebut penerimaan dan respons pelajaran berkurang, saraf otak tidak dapat bekerja secara optimal dalam (memproses, mengelola, menginterpretasi dan mengorganisasi bahan pelajaran melalui indranya).

c) Cacat Tubuh

Cacat tubuh dibedakan atas cacat tubuh ringan (kurangnya pendengaran, kurangnya penglihatan dan gangguan psikomotor) serta cacat tubuh tetap (buta, bisu, tuli, hilang tangan dan kaki).

2) Faktor Rohaniah

Belajar juga memerlukan kesiapan rohani, sehingga anak dapat belajar dengan tenang tanpa ada gangguan. Jika faktor jasmaniah diatasterdapat pada diri anak, maka anak akan kesulitan dalam menerima serta mengolah materi pelajaran yang disampaikan. Selain faktor jasmaniah, faktor rohaniah juga berpengaruh pada belajar anak. Faktor rohaniah meliputi:

a) Intelegensi

Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi jauh dibawah normal akan sulit diharapkan untuk mencapai prestasi yang tinggi dalambidang akademik.

Menurut Edward Torndike dalam Amin (2018), intelegensi adalah kemampuan individu untuk memberikan respon yang tepat (baik) terhadap stimulus yang diterimanya.

Sedangkan menurut L.M. Terman dalam Amin (2018), intelegensi merupakan kemampuan berpikir dalam arti memikirkan hal-hal abstrak.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa intelegensi adalah kemampuan berpikir atau merespon pelajaran yang diterima dari guru dalam hal pengetahuan. Untuk mencapai prestasi belajar yang baik maka dibutuhkan intelegensi yang sehatdari anak-anak sehingga dapat mencerna materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

b) Bakat

Secara umum, bakat adalah kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yangakan datang.

Sehubungan dengan hal tersebut, bakat seseorang juga akan mempengaruhi hasil dari suatu kegiatan yang dilakukan salahsatunya prestasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, tidak bijaksana jika orang tua memaksakan kehendaknya dan mengatur anaknya dalam

jurusan atau bidang keahlian tertentu tanpa mengetahui bakat yang dimiliki anaknya (Syah dalam Amin, 2018).

c) Minat

Minat adalah rasa lebih sukadan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya, minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri.

Crow and Crow dalam (Amin, 2018) mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman, yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Jadi, minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dan dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas.

d) Motivasi

Menurut Sumardi Suryabrata, motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas tertentu, guna pencapaian suatu tujuan.

Eysenk dan kawan-kawan dalam *Encyclopedia of Psychology* menjelaskan bahwa fungsi motivasi antara lain adalah menjelaskan dan mengontrol tingkah laku.

e) Sikap

Trow mendefinisikan sikap sebagai suatu kesiapan mental atau emosional dalam beberapa jenis tindakan pada situasi yang tepat.

Sementara itu Allport seperti yang dikutip oleh Gable, mengemukakan bahwa sikap adalah sesuatu kesiapan mental dan syaraf yang tersusun melalui pengalaman dan memberikan pengaruh langsung kepada respons individu terhadap semua objek atau situasi yang berhubungan dengan objek itu.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkatan atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya (indera) sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau reaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan berhubungan juga dengan tingkan kematangan seseorang. Karena kematangan seseorang berarti kesiapan untuk merespon dengan alat-alat tubuh (indera) seseorang. Bagi peserta didik, kesiapan mental maupun indera sangat diperhatikan ketika hendak belajar, karena jika peserta didik belajar dengan keadaan sudah siap, maka belajar yang di lakukan akan membuahkan hasil yang baik.

b. Faktor Eksternal

Selain faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri, terdapat pula faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi prestasi belajarnya. Faktor yang berasal dari luar pesertadidik diantaranya adalah:

1) Keluarga

Keluarga merupakan pendidikan yang pertama dan yang paling utama bagi anak. Meski menjadi tempat pendidikan yang utama, keluarga juga dapat mempengaruhi dan menjadi salah satu faktor penyebab hasil belajar yang didapat anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak yang bersumber dari keluarga antara lain adalah:

a) Faktor orang tua dalam mendidik anak

Orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anak-anaknya, acuh tak acuh akan belajar anaknya, mungkin karena mereka sibuk bekerja tidak meluangkan waktu untuk memperhatikan belajar anak, merupakan sebab dari buruknya hasil belajar yang diraih oleh anak. Karena anak-anak akan merasa dirinya tidak diperhatikan dan mereka bisa bebas bermain kapan pun dan melupakan belajarnya. Dan juga orang tua yang bersifat keras dan otoriter bisa menimbulkan tekanan mental yang tidak sehat bagi anak. Sehingga mereka merasa tertekan dan merasa takut.

b) Hubungan orang tua dan anak

Sifat hubungan orang tua dan anak sering dilupakan oleh beberapa

orang. Hubungan antara orang tua dan anak juga menjadi salah satu penyebab berhasil tidaknya belajar anak.

Yang dimaksud hubungan orang tua dan anak adalah kasih sayang yang diberikan dari orang tua kepada anaknya. Kasih sayang dari orang tua akan menjadikan mental anak menjadi sehat karena mereka merasa diperhatikan. Dan kurangnya kasih sayang akan menimbulkan keadaan yang tidak nyaman bagi anak.

c) Suasana rumah atau keluarga

Suasana rumah yang ramai atau gaduh, cekcok antara ayah dan ibu tidak memungkinkan anak belajar dengan tenang dan akan terganggu konsentrasinya, sehingga sukar untuk belajar.

Untuk itu hendaknya suasana rumah selalu dibuat damai, tentram, harmonis, dan menyenangkan agar anak betah tinggal di rumah dan memungkinkan bagi anak belajar dengan tenang dengan kasih sayang dan perhatian orang tua.

d) Keadaan ekonomi keluarga

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar anak adalah status sosial ekonomi keluarga. Anak yang status social ekonomi keluarganya baik (berkecukupan, mampu, kaya) menunjukkan bahwa fasilitas belajar tercukupi, mulai dari buku paket, buku tulis beserta peralatan tulisnya.

2) Sekolah

Faktor lingkungan sekolah yang mempengaruhi tingkat prestasi belajar peserta didik terdiri dari beberapa aspek, diantaranya adalah:

a) Guru

Guru dapat menjadi sebab peserta didik mengalami kesulitan belajar dan prestasinya tidak berkembang apabila guru tidak sesuai dalam menggunakan metode dan strategi pembelajaran, kurang baik hubungan antara guru dan peserta didik.

Terlebih apabila ketiadaan guru atau kekurangan guru atau tenaga pengajar, karena tidak ada seseorang yang mengajarkan materi kepada peserta didik. Dan juga guru yang tidak sesuai dengan bidangnya, penjelasan yang diterima peserta didik dirasa kurang dan akan mempengaruhi hasil belajarnya.

b) Sarana belajar

Sarana atau media pembelajaran yang kurang lengkap juga menjadi kendala, karena guru juga tidak dapat menyampaikan materi dengan baik.

c) Kondisi gedung

Kondisi gedung yang memenuhi syarat dan jauh dari keramaian akan membuat peserta didik tenang saat belajar. Dan sebaliknya, apabila kondisi gedung sekolah tidak memenuhi syarat, mulai dari ruangan, ventilasi udara, pencahayaan, lingkungan yang kotor akan membuat peserta didik tidak nyaman dalam belajar.

d) Kurikulum

Yang mencakup dalam kurikulum adalah pembagian kelas yang tidak seimbang serta materi yang diajarkan terlalu tinggi dan tidak sesuai dengan tingkatannya.

3) Lingkungan

a) Teman Bergaul

Pergaulan anak merupakan salah satu faktor yang membuat peserta didik prestasi belajarnya jelek. Apabila peserta didik salah dalam bergaul, pemikirannya pun akan berubah karena pergaulan tersebut, terlebih teman sebaya atau teman yang lebih tua dari dirinya. Dalam hal ini keluarga juga menjadi sorotan utama karena kewajiban orang tua juga mengawasi mereka dalam bergaul.

b) Lingkungan Masyarakat

Corak kehidupan masyarakat sangatlah beragam, apabila lingkungan masyarakatnya terbiasa dengan perbuatan yang tidak baik, seperti judi, mabuk dan lain sebagainya, bila orang tua tidak memberikan pengawasan dan memberikan nasehat kepada anaknya, ia juga bisa terpengaruh dan ikut kedalam kehidupan lingkungan yang tidak benar.

Di dalam faktor eksternal ada 3 yaitu faktor keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat. Dalam segi budaya berpengaruh sangat luas dalam perilaku anak, serta

mempengaruhi pula dalam kegiatan belajar dengan adanya teknologi yang sekarang semakin populer di kalangan anak seperti : *gadget*.

Dengan adanya *gadget* anak-anak menjadi malas belajar sehingga banyak anak mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*. Pengguna *gadget* cenderung asik dengan *gadget* sendirinya, tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh dan egois tidak terkendali

3. Indikator Prestasi Belajar

Salah satu tugas pokok guru ialah mengevaluasi taraf keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Taraf keberhasilan mengajar guru dan belajar peserta didik dapat dilihat dari data yang objektif dan indikator-indikator perubahan perilaku dan pribadi siswa.

Prestasi belajar dapat diukur dengan melakukan evaluasi terhadap pekerjaan siswa. Evaluasi menurut *Cronbach* dan *Stufflebeam* seperti yang dikutip *Ginting* (2019) menyatakan “Evaluasi bukan sekedar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, tetapi digunakan membuat keputusan.” sejalan dengan pengertian tersebut, menurut *Muhibibin* (2017) “Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program”. Evaluasi sendiri bertujuan untuk mengetahui sampai di mana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan mata pelajaran.

Dalam proses belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat merubah hasil belajar siswa, namun dalam menyampaikan hasil belajar ada yang bersifat intangible (tak dapat diraba atau dilihat secara kasat mata). Oleh karena itu diperlukanya ketelitian guru dalam melihat hasil belajar siswa melalui cuplikan perubahan perilaku yang dianggap penting dalam menentukan hasil belajar siswa (Muhibbin, 2017).

Muhibbin (2017) mengemukakan ada beberapa indikator prestasi belajar untuk melihat hasil belajar siswa, yaitu diantaranya:

- a. Ranah Kongnitif, seorang bisa dilihat dari pengamatanya, ingatanya, pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis.
- b. Ranah Afektif, seseorang bisa dilihat dari penerimaan, sambutan, apresepasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karateristi (penghayatan).
- c. Ranah psikomotor, seorang dilihat dari keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal. Berdasarkan pandangan ahli yang telah disampaikan maka dapat disimpulkan beberapa indikator tersebut tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain, untuk mewujudkan prestasi yang lain, untuk mewujudkan prestasi yang baik.

4. Aspek- Aspek Prestasi Belajar

Menurut (Azzahra, 2019), prestasi belajar peserta didik dikatakan sempurna jika memenuhi tiga aspek yaitu :

a. Aspek Kognitif

Yaitu aspek yang berkaitan dengan kegiatan berpikir. Aspek ini sangat berkaitan erat dengan tingkat intelegensi (IQ) atau kemampuan berpikir peserta didik. Sejak dahulu aspek kognitif selalu menjadi perhatian utama dalam sistem pendidikan formal. Hal itu dapat dilihat dari metode penilaian pada sekolah- sekolah di negeri kita dewasa ini sangat mengedepankan kesempurnaan pada aspek kognitif.

b. Aspek Afektif

Yaitu aspek yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Penilaian pada aspek ini dapat terlihat pada kedisiplinan, sikap hormat pada guru, kepatuhan dan lain sebagainya. Aspek afektif berkaitan erat dengan kecerdasan emosi (EQ) peserta didik.

c. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan gerak fisik yang mempengaruhi sikap mental. Jadi sederhananya aspek ini menunjukkan kemampuan atau keterampilan (*skill*) peserta didik setelah menerima sebuah pengetahuan.

5. Pengukuran Tingkat Prestasi

Kriteria pengukuran prestasi belajar siswa merupakan tingkatan nilai yang menunjukkan pada taraf dimana siswa itu menguasai materi yang dipelajari. Untuk mengukur prestasi belajar maka dilakukan melalui evaluasi. “Evaluasi berfungsi untuk mengetahui hasil prestasi belajar siswa guna

menetapkan keputusan apakah bahan pelajaran perlu diulang atau dapat dilanjutkan (Arif dalam Setiawati, 2018).

Pengukuran prestasi belajar siswa semua mata pelajaran dikelompokkan ke dalam empat kategori. Adapun penentuan kategorisasi variabel prestasi belajar siswa berdasarkan pada panduan penilaian dari Kemendikbud (2017) dengan predikat sebagai berikut:

Tabel 2.1 Pengategorian Prestasi Belajar Siswa

KKM	PREDIKAT			
76	Kurang (D) <76	Cukup (C) 76-80	Baik (B): 81-90	Sangat Baik(A) 91-100

6. Tujuan Pengukuran dan Penilaian Prestasi Belajar

Menurut (Pramesti, 2019) tujuan pengukuran prestasi belajar yaitu :

a. Sebagai *Grading*

Penilaian ditujukan untuk menentukan atau membedakan kedudukan hasil kerja peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lain. Penilaian ini akan menunjukkan kedudukan peserta didik dalam urutan dibandingkan dengan yang lain. Fungsi penilaian untuk *grading* ini cenderung membandingkan peserta didik yang satu dengan yang lainnya sehingga lebih mengacu kepada penilaian acuan norma (*norm-referenced assessment*).

b. Sebagai Alat Seleksi

Penilaian ditujukan untuk memisahkan antara peserta didik yang masuk dalam kategori tertentu dan yang tidak. Dalam hal ini, fungsi

penilaian untuk menentukan seseorang dapat masuk atau tidak dibidang tertentu.

c. Sebagai Bimbingan

Penilaian bergungsi untuk mengevaluasi prestasi belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan.

d. Sebagai mengetahui sejauh mana seorang peserta didik telah menguasai kompetensi.

e. Sebagai Alat Dignosis

Penilaian bertujuan menunjukkan kesulitan belajar yang dialami peserta didik dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan. Ini akan membantu tenaga pengajar menentukan apakah seseorang perlu remidiasi atau pengayaan.

f. Sebagai Alat Prediksi

Penilaian bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat memprediksi bagaimana kinerja peserta didik pada jenjang pendidikan berikutnya atau dalam pekerjaan yang sesuai contoh adalah tes potensi akademik.

Dalam dunia pendidikan, menilai merupakan salah satu kegiatan yang tidak dapat ditinggalkan. Menilai merupakan salah satu proses belajar dan mengajar. Di Indonesia, kegiatan menilai prestasi belajar bidang akademik di sekolah-sekolah dicatat dalam sebuah buku laporan yang disebut rapor.

Dalam rapor dapat diketahui sejauh mana prestasi belajar seorang siswa, apakah siswa tersebut berhasil atau gagal dalam suatu mata pelajaran. Didukung oleh pendapat Sumadi Suryabrata bahwa raport merupakan perumusan terakhir yang diberikan oleh guru mengenai kemajuan atau hasil belajar murid-muridnya selama masa tertentu (Basyir, 2019).

B. Konsep *Gadget*

1. Definisi

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Menurut (Rohmah, 2017), “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dinilai lebih memudahkan.

Gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya (Wulandari, 2018).

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsur kebaruan pada *gadget*. Artinya, dari waktu ke waktu *gadget* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis (Rachmawati & Amhari, 2017).

Berdasarkan definisi-definisi di atas *gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Keunikan *gadget* adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*.

2. Durasi Penggunaan Gadget

Menurut (Balqis, 2015) menyatakan anak sudah paham dan berjanji mematuhi batasan-batasan yang diberikan, namun tetap saja kita harus memberikan batasan atau durasi penggunaan *gadget*. Hal ini untuk menghindari anak yang dapat membahayakan pertumbuhan dan perkembangan jiwanya. Penggunaan *gadget* menurut Starburger bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya.

Menurut Juditha dalam Pramesti (2019) penggunaan *gadget* dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi.

Berdasarkan durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- b. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.

- c. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Menurut (Pramesti, 2019), ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* sebagai berikut :

- a. Kurang perhatian dari orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

- b. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *gadget* dan dengan rasa bahagia yang ditawarkan *gadget*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

- c. Kurang kontrol

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

d. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *gadget* sering dijadikan pelarian yang dicari.

e. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat disekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *gadget* dirumah. Maka seseorang akan kenal dengan *gadget* karena pergaulanya.

f. Pola asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak meniru perilaku orang tuanya.

4. Dampak Penggunaan *Gadget*

Manfaat *gadget* terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, yaitu sesuai dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas *gadget* tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan. Di samping *gadget* mempunyai manfaat bagi penggunanya, *gadget* tersebut juga mempunyai dampak positif (Istifadah, 2018).

Adapun dampak positifnya adalah:

a. Sebagai Media Komunikasi

Gadget dapat digunakan untuk menghubungi keluarga, kerabat, atau teman yang berjarak jauh dari kita. Dengan begitu, kita tidak perlu bersusah payah mengirim surat yang akan membutuhkan waktu yang lama untuk sampai ke tujuannya.

b. Sebagai Media Informasi

Dengan adanya internet, *gadget* akan bisa mengakses berbagai hal yang dapat memberikan kita informasi penting atau berharga. Informasi tersebut juga dapat meningkatkan pengetahuan kita.

c. Sebagai Media Pembelajaran

Sekarang, tugas-tugas yang diberikan pada peserta didik sangatlah banyak, khususnya pada jenjang SMP dan SMA. *gadget* dapat membantu peserta didik mengerjakan tugas-tugas tersebut dengan bantuan internet yang sudah tersedia di *gadget*. Jadi, siswa dengan mudah dapat belajar melalui internet dengan memanfaatkan *gadget* tersebut.

d. Sebagai Media Hiburan

Di dalam *gadget* terdapat berbagai aplikasi yang bersifat menghibur. Saat kita sedang bosan, kita dapat memainkan aplikasi tersebut seperti halnya mendengarkan mp3, bermain game dan lain sebagainya.

e. Dunia kerja dan bisnis

Gadget juga dapat digunakan untuk menjalin/melakukan hubungan kerja dan bisnis. *gadget* dapat digunakan sebagai media hubung antar klien. Selain itu kita juga dapat melakukan proses jual-beli online melalui *gadget*.

f. Sebagai aspek keagamaan

Banyak *gadget* sekarang telah memiliki aplikasi, yaitu aplikasi kitab suci seperti Al-Qur'an, Al-Kitab dan lain-lain. Dengan aplikasi ini handphone akan lebih mudah untuk dibawanya kemana-mana.

Selain dampak positif tersebut di atas terdapat juga dampak negative *gadget*, adapun dampak negatifnya adalah :

a. Membuat peserta didik malas belajar

Anak-anak yang sudah kecanduan *gadget*, maka setiap saatnya hanya bermain *gadget* saja. Mereka tidak lagi berfikir pada hal yang lain. Bagi mereka *gadget* merupakan teman setia yang setiap ke mana-mana selalu dibawa, rasanya tidak lengkap tanpa *gadget* di genggamannya. Pada saat belajar di rumah, peserta didik mendampingi buku dengan *gadget*. Pada awalnya mendengarkan musik atau mp3 untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman akan tetapi ketika bunyi telepon atau sms (short messege service) maka buku itu ditinggalkan peserta didik berpaling ke *gadget*. Mereka malas belajar dan lebih senang teleponan, smsan dan bermain game. Keberadaan *gadget* memang sangat penting bagi kehidupan di zaman era globalisasi seperti sekarang ini. Tapi jika

ternyata *gadget* disalahgunakan maka akan berdampak negatif. Seperti *gadget* yang semestinya belum diberikan kepada peserta didik tetapi sudah diberikan, kalau memang jika peserta didik bisa memanfaatkan sesuai fungsinya maka itu sangat baik tapi tidak sedikit peserta didik yang menyalahgunakan *gadget* dari fungsinya dan pada akhirnya *gadget* tersebut dapat mengganggu proses belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajar mereka.

b. Mengganggu konsentrasi belajar peserta didik

Konsentrasi adalah tingkat perhatian kita terhadap sesuatu, dalam konteks belajar berarti tingkat perhatian peserta didik terpusat terhadap segala penjelasan atau bimbingan yang diberikan guru. Seharusnya ketika seorang guru sedang memberikan materi pelajaran seluruh perhatian peserta didik harus terfokus kepada penjelasan guru tersebut. Akan tetapi sering sekali *gadget* yang mereka punya menjadi salah satu penyebab konsentrasi peserta didik menurun, bagaimana tidak ketika seorang guru sedang menjelaskan pelajaran peserta didik lebih asyik memainkan *gadget* seperti smsan dengan temannya, main games, bahkan update status di jejaring sosial facebook dan lain sebagainya. Akibat dari itu semua saat evaluasi atau ulangan, peserta didik tidak bisa menjawab soal akhirnya mendapat nilai yang buruk, dan hal itulah yang menyebabkan proses belajar gagal.

c. Mengganggu perkembangan anak diantaranya:

- 1) Fitur-fitur yang tersedia di *gadget* seperti : kamera, games, gambar, dan fasilitas yang lain, mudah mengalihkan perhatian peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah (kelas).
- 2) Peserta didik mudah disibukkan dengan memanggil/ menerima panggilan, sms, miscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri.
- 3) Dengan *gadget* dapat untuk melakukan kecurangan dalam ulangan.
- 4) Dengan *gadget* peserta didik dapat mudah mengirim/ menerima baik tulisan maupun gambar yang tidak baik dan tidak selayaknya dikonsumsi pelajar. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka peserta didik akan dewasa sebelum waktunya, dan peserta didik yang kita hadapi merupakan peserta didik yang taat dan patuh pada permainan teknologi *gadget*.

d. Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku.

Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua. Alat komunikasi *gadget* bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur negatif yang tidak layak dilihat seorang pelajar dan pada akhirnya sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku mereka.

e. Pemborosan

Dengan mempunyai alat komunikasi *gadget*, maka pengeluaran kita akan bertambah, apalagi kalau *gadget* hanya digunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat maka hanya akan menjadi pemborosan. Dengan

anggaran orang tua yang serba minim para peserta didik memaksa orang tuanya untuk dapat dibelikan *gadget*. Belum lagi para pelajar setelah itu harus meminta uang kepada orang tua untuk membeli pulsa setiap bulan bahkan setiap hari.⁹ Kebanyakan pelajar sekarang itu tidak mempunyai buku dengan alasan tidak punya uang, tetapi dibalik itu kalau urusan “membeli pulsa” tidak ada kata “tidak punya uang”

C. Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar

Dengan ditemukannya telephone seseorang yang jauh bisa terasa dekat dengan berkomunikasi lewat telephone. Lambat laun telephone tak hanya bisa digunakan sebagai alat berkomunikasi dan mengirimkan pesan saja. Tetapi dapat pula digunakan untuk mencari informasi dari internet, yang memudahkan bagi masyarakat untuk belajar. Dengan adanya teknologi canggih sangat berpengaruh juga dalam proses belajar. Guru lebih mudah menerangkan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Juga akan menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar (Amin, 2018).

Dibalik dampak positif yang ada pasti terdapat dampak negatif yang akan timbul ketika pemakaian smartphone diluar kegiatan seorang pelajar. Sehingga para guru dan orang tua lah yang seharusnya mengawasi dalam penggunaan smartphone agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang merugikan. Seyogyanya sebagai anak yang berpendidikan hendaknya menggunakan teknologi-teknologi yang ada dengan sesuai. Yang menjadikan

teknologi tersebut bermanfaat bagi dirinya maupun bagi orang lain (Amin, 2018).

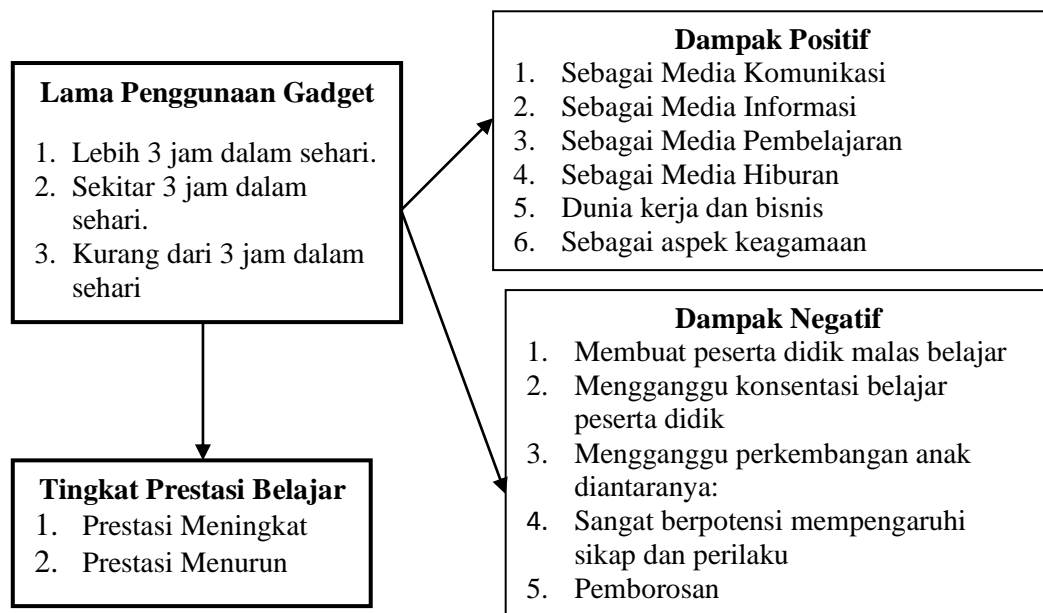
Penggunaan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Hasil penelitian Kurniawati (2020) menyatakan bahwa *gadget* memiliki pengaruh dengan nilai rata-rata sebesar 56%. Siswa yang sering menggunakan gadget akan mengalami kecanduan, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada gadget dari game, jejaring sosial, internet dan aplikasi lainnya yang sering siswa gunakan. Dalam hal ini siswa akan mengalami penurunan tingkat prestasinya. Akan tetapi jika gadget dapat dimanfaatkan oleh siswa dengan baik maka dapat digunakan sebagai sarana dalam belajarnya untuk menunjang tingkat prestasinya. Oleh karena itu diperlukan peran orang tua dan guru untuk mengawasi dan membatasi waktu yang tepat pada penggunaan gadget. Orang tua dan guru dapat memberikan gadget kepada siswa sesuai kebutuhan siswa misalnya saat siswa mengalami kesulitan saat belajar atau kurang paham terhadap materi yang dipelajari maka siswa dapat memanfaatkan gadget untuk mencari informasi yang mengedukasi.

Penelitian lain yang dilakukan (Apriani dan Dewi, 2021) sebagian besar penggunaan gadget sedang sebanyak 25 orang (48,1%) dan prestasi belajar sebagian besar baik sebanyak 28 orang dengan persentase 53,8%. Hasil kolerasi *spearman rank* didapatkan nilai signifikan 0.00 lebih kecil dari signifikan tabel 0,05. Dan disimpulkan ada hubungan penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dan V di SDN 3 Candikuning.

D. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan ringkasan dari tinjauan pustaka yang di gunakan untuk mengidentifikasi variabel-variabel yang akan diteliti, yang berkaitan dengan konteks ilmu pengetahuan yang di gunakan untuk mengembangkan kerangka konsep penelitian (Notoatmodjo, 2018). Kerangka teori dapat dilihat pada Gambar 2.2

Gambar 2.1
Kerangka Teori



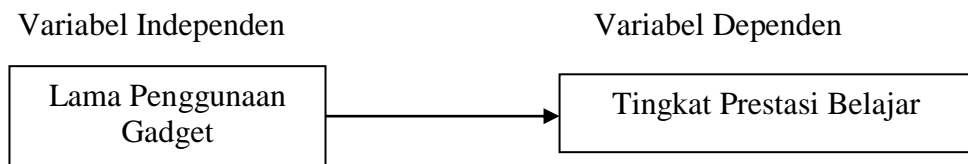
Sumber : Pramesti (2019), Istifadah (2018), Kurniawati (2020)

E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian merupakan abstraksi dari suatu realitas sehingga dapat dikomunikasikan dan membentuk teori yang menjelaskan keterkaitan antara variabel yang diteliti (Nursalam, 2017).

Dalam kerangka konsep yang dilakukan variabel independen adalah lama penggunaan *gadget* dan variabel dependennya tingkat prestasi. Kerangka konsep dapat dilihat pada Gambar 2.3.

Gambar 2.2
Kerangka Konsep



F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian (Nursalam, 2017). Hipotesis dari penelitian ini adalah :

Ha: Ada hubungan lama penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi siswa di kelas VIII B SMPN 01 Banyumas Pringsewu tahun 2021.