

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A.Kerangka Teoritis**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu tindakan atau usaha untuk dapat melakukan perubahan pada diri pribadi anak didik sehingga ia dapat mengembangkan potensi pada dirinya karena kegiatan belajar merupakan suatu langkah untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki anak didik sehingga perkembangan yang terjadi dewasa ini dapat diikuti.

Abdillah dalam Uum Murfiah (2017:6) “Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku, baik melalui latihan maupun pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”. Sedangkan menurut Esa Nur Wahyuni (2015:13) “Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap”.

Menurut Sadirman dalam Intan Pulungan (2016:1) “Belajar dapat diartikan sederhana yakni, sebuah proses yang dengannya organisme memperoleh bentuk-bentuk perubahan perilaku yang cenderung terus mempengaruhi model perilaku umum menuju pada sebuah peningkatan”.

Menurut Gredler dalam Baharuddin (2015:17) “Belajar adalah proses multisegi yang biasanya dianggap sesuatu yang biasa saja oleh individu sampai mereka mengalami kesulitan saat menghadapi tugas yang kompleks”. Sedangkan menurut Istirani (2016:1) “Belajar adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebahagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, nilai sikap dan keterampilan.

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar mengajar pada suatu lingkungan belajar sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas befikir yang meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Menurut Ahmand Susanto (2013:19) “Pembelajaran diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar”. Sedangkan menurut Asep Jihad (2013:11) “Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap”.

Menurut Ngalimun (2016:29–30) “Pembelajaran adalah sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran”. Sedangkan menurut Udin S Winataputra dalam Ngalimun (2016: 30) “Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadi proses belajar dalam arti adanya perubahan prilaku individu siswa itu sendiri”.

Menurut Wenger dalam Miftahul Huda (2017:2) “Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial kurang menyatakan”.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu komunikasi dua arah yaitu antara pendidik dengan peserta didik, dimana dalam kegiatan pembelajaran tersebut guru mempersiapkan bahan ajar dan rencana pelaksanaan pembelajaran, agar tercapainya tujuan pembelajaran.

## **3. Pengertian Hasil Belajar**

Setiap pekerjaan yang dilakukan seseorang tentu didasari oleh adanya tujuan yang ingin yang dicapai. Realisasi dari tujuan yang diharapkan disebut hasil dari pekerjaan. Demikian halnya dengan belajar, yakni hasil belajar adalah

hasil dari kegiatan belajar. Perubahan dalam kepribadian ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku akibat belajar.

Asep Jihad (2013:14) “Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”.

Menurut Agus Suprijono (2010:5) “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Sedangkan menurut Dick dan Reiser dalam Ekawarna (2011:40–41) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas empat macam, yaitu : pengetahuan, keterampilan, intelektual, keterampilan motorik dan sikap”.

R. Ibrahim dalam Intan Pulungan (2017:19) “Hasil belajar merupakan komponen yang utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar”. Sedangkan menurut Juliah dalam Abdul Haris (2013:15) “Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”.

Dari beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar dalam bentuk domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### **4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar merupakan proses perubahan berdasarkan pengalaman. Belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2014:54) :

##### **a. Faktor Internal**

Faktor internal ini akan di bahas menjadi 3 faktor yaitu:

- 1) Faktor Jasmani : (a) Faktor Kesehatan, Proses belajar seseorang akan tergantung jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah using, ngantuk jika badannya lemah. (b) Faktor Cacat Tubuh, Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat mengurangi atau menghindari pengaruh kecacatannya itu.

- 2) Faktor Psikologis :
- (a) Intelegensi, intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi rendah. Walaupun begitu siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi belum pasti berhasil dalam belajarnya. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya, sedangkan intelegensi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi belajar.
  - (b) Perhatian, untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak suka lagi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakan bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara pelajaran itu sesuai hobi dengan bakatnya.
  - (c) Minat, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajarinya tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.
  - (d) Bakat, bakat adalah kemampuan untuk belajar. Bakat sangat mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakat yang ia miliki maka hasil belajarnya akan lebih baik, karena ia senang belajar dan pastinya selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajar.
  - (e) Motif, dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian.
  - (f) Kematangan, kematangan adalah suatu tingkat dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru (pembelajaran).
  - (g) Kesiapan, kesiapan adalah kesiediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.
- 3) Faktor Kelelahan: Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dari lemahnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu menjadi hilang. Dari uraian dapat dimengerti bahwa kelelahan itu mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya.

#### **b. Faktor Eksternal**

- 1) Faktor Keluarga: (a) Cara Orang Tua Mendidik, cara orang tua mendidik anak besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Mendidik anak dengan cara memanjakan, memperlakukan terlalu keras, memaksa dan mengerjar-ngejar anaknya untuk belajar adalah cara yang salah.

Sebaiknya orang tua mengambil peran untuk memberikan bimbingan belajar yang sebaik-baiknya. (b) Relasi antar keluarga, relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau dengan keluarga yang lain turut mempengaruhi belajar anak. (c) Suasana Rumah, suasana rumah yang tidak tenang, ribut, ramai sangat berpengaruh pada belajar seseorang. (d) Keadaan Ekonomi Keluarga, sebaiknya keluarga yang kaya raya, orang tua sering mempunyai kecenderungan untuk memanjakan anak. Anak hanya bersenang-senang dan berfoya-foya, akibatnya anak kurang dapat memusatkan perhatiannya epada belajar. Hal tersebut juga dapat mengganggu belajar anak. (e) Pengertian Orang Tua anak belajar perlu dorongan dan perhatian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas di rumah. Kalau perlu menghubungi guru anaknya untuk mengetahui perkembangannya. (f) Latar Belakang Kebudayaan tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

- 2) Faktor Sekolah: (a) Metode mengajar, metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Metode mengajar yang kurang baik itu dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikan tidak jelas, sehingga siswa kurang senang terhadap pelajaran atau gurunya akibatnya siswa malas belajar. (b) Kurikulum, kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kurikulum yang tidak baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar. Kurikulum yang tidak baik misalnya kurikulum terlalu padat, diatas kemampuan siswa. Kurikulum yang sekarang ini belum dapat memberikan pedoman perencanaan yang demikian. (c) Metode Belajar, banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah. Dalam hal perlu pembinaan dari guru. Dengan cara belajar yang tepat akan efektif pula hasil belajar siswa itu. Maka perlu belajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar. (d) Relasi Guru dengan Siswa, proses belajar mengajar terjadi antara guru dan siswa. Guru yang kurang berintraksi dengan siswa secara akrab, menyebabkan proses belajar mengajar itu kurang lancar. Juga siswa merasa jauh dari guru, maka segan berpartisipasi secara aktif dalam belajar. (e) Relasi siswa dengan siswa, menciptakan relasi yang baik antar siswa sangat perlu, agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa. (f) Disiplin Sekolah, disiplin sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga belajar. (g) Alat pelajaran, alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta dapat belajar dengan baik pula. (h) Waktu

Sekolah Waktu sekolah ialah waktu yang terjadi dalam proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu dapat pagi, siang, sore/ malam hari. (i) Standar pelajaran di atas ukuran, guru dalam menuntun penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing. Yang penting tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai. (j) Keadaan Gedung dengan jumlah siswa yang banyak serta variasi karakteristik mereka masing-masing menuntut keadaan gedung dewasa ini harus memadai di dalam setiap kelas.

- 3) Faktor Masyarakat: Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat.

Menurut Ahmad Susanto (2016:12) faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal yaitu:

- a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

- b. Faktor eksternal

Faktor yang bersal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat – marit keadaan ekonominya, pertengakaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari – hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari – hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

## 5. Pengertian Gadget

Widiawati (2014 : 106) “*Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet)”.

*Gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan , pengertian gadget pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah gadget dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai gadget. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil

yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh- contoh dari gadget di antaranya telepon pintar (smartphone) seperti iphone dan ,*blackberry*, serta *netbook* (perpaduan antara komputer portabel sepertinotebookdan internet. (Dikutip dari : <http://www.authorstream.com/Presentation/ivanasarahfebi-2353498-pengaruh-gadget/>)

## 6. Jenis dan Karakteristik Gadget

Adapun bentuk *gadget* yang pada zaman modern ini ialah : *Blackberry*, *Iphone*, *Android*, *Ipad* dan *Tablet Pc*, nama-nama ini adalah barang yang berbentuk dengan telepon genggam yang sering disebut *gadget* dan sangat praktis untuk dibawa kemana-mana karena bentuknya yang sangat minimalis dan beragam modelnya. Menurut Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency (2014: 12) ada beberapa jenis dan karakteristik *gadget* seperti:

### 1. *Gadget* USB

USB juga termasuk *gadget* yang terbilang cukup praktis, *Gadget* ini sangat berguna bagi penggunaannya yang berfungsi untuk menyimpan ataupun mendokumentasikan momen – momen dan hiburan, khususnya bagi anak-anak contoh kongkrit dari USB adalah *flashdisk*.

### 2. *Gadget* Music

*Gadget* music adalah gadget yang hampir dimiliki setiap kalangan, contoh *gadget* music adalah Mp3 Player, speaker atau mungkin handphone.

### 3. *Gadget* foto

Sesuai dengan namanya *gadget* foto adalah *gadget* yang berguna untuk mengambil foto. *Gadget* ini dilengkapi teknologi tinggi sehingga hasil jepretannya menyerupai aslinya.

### 4. *Gadget* pintar

Sesuai dengan namanya, *gadget* ini memang pintar, alat ini dapat mengerjakan berbagai fungsinya. Handphone, ipat,laptop, komputer merupakan bagian dari anggota *gadget* ini. Akan tetapi *gadget* yang penulis maksud dalam Skripsi ini adalah *gadget* ponsel pintar (*Smartphone*). Dimana yang dimaksud *gadget* adalah *gadget* yang mempunyai semua aplikasi yang dipaparkan diatas.

Sesuai dengan namanya, *gadget* ini memang pintar, alat ini dapat mengerjakan berbagai fungsinya. Handphone, ipat,laptop, komputer merupakan bagian dari anggota *gadget* ini. Akan tetapi *gadget* yang penulis maksud dalam

Skripsi ini adalah *gadget* ponsel pintar (*Smartphone*). Dimana yang dimaksud *gadget* adalah *gadget* yang mempunyai semua aplikasi yang dipaparkan diatas.

## 7. Aplikasi *Gadget*

Sebuah fitur yang terdapat pada setiap telepon gengam atau handphone, yang mempermudah pengguna untuk menggunakannya. Menurut Faris Muhammad Kamil (2016 : 40) aplikasi *gadget* antara lain :

### 1. Aplikasi Jejaring Sosial

#### a) *Facebook*

Salah satu kelebihan *Facebook* dibandingkan jejaring sosial lainnya adalah kemampuannya untuk tetap terhubung serta mencari teman yang “hilang” atau sudah lama tidak bertemu. Selain profil, foto, dan teman, di *facebook* juga tersedia fitur pesan instan, blogging (catatan), agenda atau event, grub, serta unggah foto maupun vidio. Pada Januari 2011, total pengguna *Facebook* telah melebihi angka 600 juta. Menurut situs *CheckFacebook.com*, Indonesia menduduki peringkat kedua dibawah Amerika Serikat sebagai negara yang penduduknya paling banyak menggunakan *Facebook*.

#### b) *Twiter*

Situs jejaring sosial karya Jack Dorsey ini sangat unik. Salah satu keunikan tersebut adalah perihal *follower* (pengikut) dan *following* (mengikuti). *Twiter* adalah media sosial yang masuk dalam ranah microblogging atau ngeblogg singkat. *Update* status hanya bisa dituliskan dalam 160 karakter atau kurang. Berbicara masah pengguna, tidak sedikit artis, sniman, figur terkenal, olahragawan, dan politisi yang mmiliki akun *Twiter*.

#### c) *Instagram*

*Instagram* adalah sebuah aplikasi jejaring sosial dengan berbagi foto. Yang menjadi salah satu ciri menarik dari *instagram* adalah bahwa ada batas foto berbentuk persegi, mirip dengan gambar kodak *Instamatic* dan *polaroid*, yang sangat berbeda dengan rasio aspek 16:9 sekarang, yang biasanya digunakan oleh kamera ponsel.

#### d) *WhatsApp*

Aplikasi *WhatsApp Mesenger* tidak begitu banyak mengurangi memory internal dan memiliki menu yabg sangat banyak. Dengan menggunakan *WhatsApp* kita bisa langsung chat dengan orang yang sudah tercantum nomernya dikontak ponsel. Kirim suara juga sangat mendukung, emotion sangat banyak sesuai dengan pilihan anda. Kirim *file* vidio, photo, misic bisa langsung klik bagian atas yang menunjukkan dengan adanya pengiriman *file*. Peta juga dapat kita tunjukan kepada teman untuk keberadaan kita

e) *BBM (Blackberry Mesager)*

*BBM (Blackberry mesager)* merupakan aplikasi instant mesager yang sangat populer milik *Blackberry limited*. *BBM* dirancang untuk menjadi “*the future*” dari produk telephonnnya dan terintegrasi dengan beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi dari *Blackberry Mesager* pada perangkat *Blackberry* sendiri.

f) *Snabchat*

*Snabchat* ialah aplikasi yang pada saat bisa dikatakan cukup populer dikalangan pengguna Smartphone tak terkecuali Android. Aplikasi ini hampir mirip dengan aplikasi instagram, fungsinyapun sama yakni memudahkan para penggunanya untuk dapat berbagi foto pada keluarga, kerabat dan juga orang-orang terdekat. Pada aplikasi *Snabchat* ini, pengguna juga dapat mengatur secara otomatis jika ingin mengambil gambar untuk sipenerima, apabila waktu yang ditentukan telah habis, gambar tersebut masuk kadaluarsa dan tidak dapat lagi dilihat oleh penerima.

2. Aplikasi Browsing

a) *UC Browser*

*UC Browser* memiliki akselerasi penjajahan yang cepat, mekanisme siap pakai untuk mempercepat penjelajahan, perlindungan dari penipuan, serta perlindungan dari unduhan yang jahat.

b) *Opera Mini*

*Opera Mini* adalah merupakan *web browser* yang cukup terbilang sederhana, fitur-fiturnyapun telah mampu mewakili kebutuhan-kebutuhan para penggunanya. Aplikasi *Opera Mini* ini dikemas secara sederhana dan mudah.

c) *Google*

*Google* adalah mesin pencari yang paling sering dipakai oleh pengguna internet. Pada awal lahirnya *google* ditahun 1997, mesin pencari ini kurang diminati oleh para pengguna internet. Ketika mencari sesuatu di internet, mereka lebih percaya dengan nama-nama besar seperti *Yahoo*, *Altavista*, *Hotbot*, *Excit*, *Infoseek*, dan *Lycos*. Lambat laun *google* mampu bersaing dan kini menjadi mesin pencari nomor satu di dunia. Fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam. Tak hanya pencarian situs, namun juga gambar, berita, vidio, buku, lokasi, *blog*, diskusi, dan masih banyak lagi.

c. *Yahoo*

Hampir 90% pengguna internet memakai mesin pencari untuk mencari sesuatu di internet. Salah satu mesin pencari terbesar selain *google* adalah *Yahoo!*. Iayanan yang diberikan *Yahoo!* Dalam mesin pencari hampir serupa dengan *Google*. Pencarian situs, gambar, vidio lokasi, dan masih banyak lagi ditawarkan oleh *Yahoo!* Untuk pengguna internet yang ingin mencari sesuatu di dunia maya.

## 8. Fungsi Gadget

Fungsi *gadget* sangat banyak sekali ada yang sering digunakan ada juga yang hanya sekedar saja dalam menggunakan yang paling sering digunakan diantaranya adalah:

### 1. Membantu Para Pelajar Dalam Mengerjakan Tugas Sekolah

Dengan adanya *gadget*, para pelajar dapat mencari referensi atau informasi yang mereka butuhkan dalam menyelesaikan tugas sekolah dengan mudah sehingga cepat terselesaikan.

### 2. Memudahkan Komunikasi

Dengan adanya *gadget* kita dapat melakukan komunikasi jarak jauh tanpa jeda, tak perlu menulis surat seperti komunikasi zaman dulu sebelum terciptanya alat-alat yang memudahkan kita dalam berkomunikasi.

### 3. Sebagai media refresing

Dengan *gadget* yang mereka miliki, dapat dijadikan media refresing, seperti berfoto bersama teman-teman, mendengarkan musik, bernyanyi dalam sebuah aplikasi, selain menyalurkan bakat, *gadget* merupakan media hiburan ketika lelah, dan membuang jenuh setelah menyelesaikan tugas sekolah.

### 4. Mengakses Informasi

Dengan *gadget* mereka dapat lebih mudah membuka berbagai situs untuk menambah wawasan yang mereka perlukan. Selain itu mereka tidak akan ketinggalan berita-berita aktual yang sedang hangat dan ramai dibicarakan.

### 5. Eksistensi Diri

Bagi para pelajar yang memiliki kemampuan menulis, mereka dapat membuat cerita positif atau menulis tentang pengalaman mereka di media sosial sehingga dapat menyalurkan kemampuan yang mereka miliki.

(Dikutip dari : <https://dunafintech.com/manfaat-gadget-bagi-pelajar/>)

## 9. Dampak Penggunaan Gadget

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* pun semakin beragam mulai aspek kesehatan, sampai sosial. Menurut Kursiwi (2016 :14) dampak buruk menggunakan *gadget* antara lain :

1. Menjadi pribadi yang tertutup  
Seorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain lingkungan dan teman sebayanya. Akibat dari faktor tersebut maka anak akan menjadi pribadi yang tertutup.
2. Kesehatan terganggu  
Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
3. Gangguan tidur  
Anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang anak berpikir anak sudah tidur padahal anak masih bermain *gadget* nya.
4. Suka menyendiri  
Anak yang bermain *gadget* akan merasa itu adalah teman yang mengasyikan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu dirumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan temannya secara perlahan akan berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain *gadget* dari pada bermain dengan lingkungan sekitar.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* tidak hanya dampak negatif saja, melainkan ada pula dampak positifnya. Adapun dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *gadget* antara lain :

1. Dampak positif
  - a) Komunikasi menjadi lebih praktis
  - b) Anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif
  - c) Mudah akses keseluruh dunia
  - d) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntuk mereka untuk hidup lebih baik
2. Dampak negatif
  - a) Segi kesehatan  
Dalam segi kesehatan, dampak menggunakan *gadget* diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, menyebabkan mata perih atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada *gadget*.

b) Segi budaya

Dalam segi budaya dampak buruk menggunakan *gadget* diantaranya, lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan *gadget*, masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta pada produk asing

c) Segi sosial

Dari segi sosial dampak buruk menggunakan *gadget* diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan *gadget* nya sendiri, cenderung tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak tekendali, hidupnya jadi tidak teratur akibat kecanduan *gadget*.

d) Segi ekonomi

Banyaknya kerugian yang terjadi akibat perkembangan *gadget* di bidang ekonomi seperti adanya penipuan melalui *gadget*, keuangan yang tidak stabil dalam keluarga karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli *gadget* terbaru.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak yang beragam bagi penggunanya baik dampak positif maupun dampak negatif.

## **B. Kerangka Berpikir**

Belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang diperoleh dari hasil pengalamannya melalui interaksi dengan lingkungan dengan hasil perubahan ke arah positif baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Seseorang telah melakukan kegiatan belajar ketika telah ada perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut. Masing-masing perubahan yang terjadi pada seseorang terhadap suatu keadaan yang lebih baik merupakan keberhasilan belajar yang diperoleh, karena dimana hasil belajar akan mencerminkan bagaimana perubahan itu terjadi pada diri seseorang. Sedangkan mengajar merupakan suatu upaya untuk menyampaikan pengetahuan dengan tuntutan hasil yang berupa perubahan sikap dan nilai pada siswa yang belajar.

Hasil Belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dengan siswa melalui kegiatan belajar mengajar dalam rangka mencapai hasil belajar yang maksimal. Keberhasilan suatu proses belajar mengajar ditentukan dan dipengaruhi oleh banyak faktor penting, baik faktor *intern* maupun *ekstern*. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor *ekstern* yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan keefektifan kegiatan belajar mengajar dan juga hasil belajar siswa.

*Gadget* merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan, pengertian gadget pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah gadget dan juga teknologi komputer ataupun *laptop* bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai gadget. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan Sugiyono (2015:64). Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir, penulis mengajukan hipotesis penelitian yaitu ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 047159 Ketaren Tahun Pelajaran 2020/2021.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 047159 Ketaren Tahun Pelajaran 2020/2021.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 047159 Ketaren Tahun Pelajaran 2020/2021.

#### **D. Defenisi Operasional**

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul penelitian ini, maka defenisi operasional sebagai berikut:

1. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah untuk menambah pengetahuan seseorang.
2. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.
3. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh guru yang dilakukan untuk kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. *Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

