

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Gadget atau dalam Bahasa Indonesia *gawai* adalah suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* baik laptop, *ipad*, *tablet*, atau *smartphone* adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.⁸

Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis⁹

Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik. Bahkan *gadget* memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah oleh

⁸Jarot Wijanarko, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital* (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016) h. 3

⁹Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gadget> (diakses pada tanggal 10 Oktober 2018)

piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.

Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan zaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu semua, *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan *gadget* dalam setiap aktifitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negative.

2. Dampak Penggunaan *Gadget*

a. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut.

Menurut Handrianto mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif, dampak positif tersebut antara lain adalah :

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).

2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).¹⁰

b. Dampak Negative Penggunaan Gadget

Dampak negatif dari *gadget* adalah:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
2. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget*, misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya)
4. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).
6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat)
7. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya)
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola

¹⁰Handrianto, P. *Dampak smartphone* 2016 http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html [diakses pada tanggal 21 Oktober 2018].

perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

9. Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.¹¹
10. Menjadi pribadi yang tertutup
Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebaya. Akibat factor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup¹²
11. Ancaman *Cyberbullying*
Cyberbullying adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan *gadget* untuk mengakses media social memungkinkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.¹³

Berdasarkan uraian mengenai negatif dari penggunaan *gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya *filterisasi* dari dampak positif dan negatif dari *gadget*. Namun unuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dikarenakan orangtua terkesan membiarkan anaknya memainkan *gadgetnya* tanpa adanya pengawasan dan aturan dari orangtua.

¹¹ Suwarsi Hasil seminar pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak pada tanggal 25 September 2016

¹² Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*.(Google Books,2014) h.16

¹³ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil...* h. 16

3. Pengaruh *Gadget* Pada Anak

Penggunaan *gadget* pada anak akan berpengaruh pada perilakunya antara lain¹⁴:

a. Perilaku Emosi

Anak dianggap sudah keablasan bermain *gadget* jika sehari bermain dengan *gadget* lebih dari dua jam, dan jika *gadget*-nya diambil si anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (*tantrum*).¹⁵

Jika anak sudah menjadi pecandu *gadget*, maka yang dia hanya perhatikan adalah hanya dunia maya, anak menjadi lebih emosional apabila dia dipisahkan dari *gadget*nya, mulailah muncul perasaan gelisah jika dia berjauhan dengan *gadget*nya.

Jadi salah satu bentuk pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak adalah perilaku emosi yang tidak terkendali terhadap *gadget*nya. Sehingga dengan emosi tersebut anak akan lebih mengutamakan *gadget* nya dan akan mengenyampingkan belajarnya.

b. Perilaku sosial

Dampak *gadget* pada anak yang terasa paling nyata adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Anak yang terlalu asyik bermain dengan *gadget* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika

¹⁴ Erima Oneto dan Yosep Sugiarto, *Antigaptek Internet*, (Jakarta: Kawan Pustaka,2009) h.14

¹⁵Jarot Wijanarko, *Op.Cit.*,hal 20

bersosialisasi. Selain itu, anak yang mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat anak berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya. Jika bagi kebanyakan anak, bermain adalah mengasyikkan, namun tidak demikian bagi anak-anak yang bermain *gadget*. Anak-anak seolah-olah sangat asyik dan menikmati kesendirian dan tidak peduli teman bahkan tidak ada keinginan atau kebutuhan untuk bergaul dengan sesama. Jika anak sudah asyik dengan *gadgetnya* sendiri, maka untuk berbicara dengan orang tua menjadi hal yang tidak penting lagi, *quality time* keluarga tidak terjalin lagi.

c. Perilaku kekerasan atau agresif

Beberapa pakar berpendapat bahwa tayangan kejahatan berpengaruh buruk terhadap pribadi anak. Pada dasarnya, anak senang meniru orang lain, karena anak adalah peniru terbaik, apapun yang dilihatnya baik maupun buruk semuanya akan ditiru. Hal itu akan mendorong anak untuk mempraktikkan kejahatan serupa.¹⁶

Dalam percobaannya Watson & Raynor membuktikan bahwa kondisi lingkungan dapat mempengaruhi perilaku anak.¹⁷

Tanpa sadar, sedikit demi sedikit perilaku anak berubah, mulai dari tantrum (suka berteriak-teriak), malas bergaul, kekerasan ringan hingga menjadi kebiasaan akibat konten kekerasan yang mereka saksikan. Jika terus berlangsung dalam jangka panjang ini bisa menjadi karakter anak. Jika dalam hal fisik-motorik muncul perilaku pasif akibat pemakaian *gadget*, sebaliknya perilaku agresif yang dipicu emosi sosial justru menunjukkan gejala agresif bahkan kekerasan.

¹⁶ Muhammad Farmawi, *Bagaimana Memanfaatkan Waktu Anak*, (Jakarta:Gema Insani Press, 2001) h.31

¹⁷ Soemiarti Patmonodewo. *Bunga Rampai Psikologi Perkembangan Pribadi: Dari Bayi Sampai Lanjut Usia*, (Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia,2001) h. 133

d. Perilaku Malas dan Obesitas

Menurut studi yang dilakukan para ahli dari *University of Virginia*, Amerika Serikat, siswa TK yang bermain *gadget* selama 1-3 jam sehari cenderung mengalami peningkatan resiko obesitas hingga 30%. Semakin panjang durasi interaksi anak dengan perangkat elektronik, maka semakin parah gangguan yang dialaminya. Padahal, diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan resiko stroke dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapan hidup. Beberapa penelitian menunjukkan, terlalu sering berinteraksi dengan perangkat elektronik memicu otak melepaskan *dopamin*. Zat ini dilepaskan ketika Anda melihat sesuatu yang menarik dan penghargaan. Namun, memiliki kebiasaan berinteraksi dengan *gadget* sejak kecil membuat anak mencari penghargaan dari perangkat tersebut, akhirnya ia lebih memilih duduk dengan *gadget* ketimbang bermain dengan anak lain. Anak akan cenderung pasif atau malas, malas bergerak, malas bermain, malas berolahraga, malas keluar rumah (bermain di luar) dan bentuk-bentuk pasif lainnya.¹⁸

Dengan menggunakan *gadget* secara berlebihan akan mendapatkan pengaruh yang buruk untuk kesehatan seperti obesitas, dikarenakan kurang gerak sehingga untuk bergerak pun jadi malas,

e. Perilaku tidur dan belajar

Sebuah studi menemukan, 75% anak-anak menggunakan *gadget* di kamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka. Penelitian yang melibatkan 2050 anak oleh *The Seattle Children's Institute* di Amerika menyatakan, menonton acara apapun di tablet atau televisi lewat dari jam 7 malam, bisa menyebabkan anak usia 3-5 tahun sulit tidur, mimpi buruk, dan kelelahan saat bangun.¹⁹

Asyiknya dengan *gadget* membuat rasa kantuknya hilang. Anak remaja yang masih membawa *gadget* sampai di tempat tidurnya memiliki waktu tidur berkurang, merubah pola belajar, mengantuk di siang hari, mengantuk di kelas, melamun di siang hari, mengganggu pola belajar, lamban dalam aktivitas di sekolah, sulit berkonsentrasi dan tentunya berpengaruh pada kemampuan anak.

¹⁸Jarot Wijanarko, *Op.Cit.*, h. 22

¹⁹Jarot Wijanarko, *Op.Cit* h. 24

Penulis studi Jennifer Falbe dari Sekolah Kesehatan Masyarakat di *Universitas California, Berkeley* mengatakan: “*Tidur penting untuk kesehatan anak, pengembangan dan kinerja anak di sekolah. Banyak anak yang tidak cukup tidur.*”²⁰

B. Sejarah perkembangan gadget

Di zaman yang serba instan ini manusia tidak lepas dari yang namanya *gadget*. Hampir semua orang di dunia memegang alat canggih ini. Mulai dari yang perempuan, laki-laki, orang tua, orang dewasa, hingga anak-anak yang belum saaatnya memegang *gadget*, saat ini mulai mempunyai. Alat ini membuat semua pekerjaan manusia yang tadinya susah menjadi lebih mudah.

Perlu diketahui perkembangan *gadget* dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (Handphone). HP perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat portable (praktis bisa dibawa kemana-mana). Di Indonesia, jaringan HP nirkabel ada dua jenis yaitu GSM (Global System for Mobile Telecommunications) seperti : Telkomsel, Indosat, XL axiata. dan CDMA (Code Division Multiple Access) seperti: Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya. Kedua jaringan nirkabel ini masih dipakai di Indonesia.

Di negeri Paman Sam Amerika HP pertama kali digunakan. Saat itu sekitar tahun 1947 alat canggih ini mulai di komersilkan dan menyebar keseluruh penjuru dunia. Banyak perusahaan besar yang memproduksi HP mulai dari Nokia,

²⁰Jarot Wijanarko, *Op.Cit* h. 26

Motorola, Siemens, dan Sony Ericsson. Tiba di suatu masa di Indonesia, produk perusahaan hp Nokia sangat laris terjual karena produknya memang terbaik dari yang lain.

Teknologi dari tahun ke tahun memang berkembang pesat seperti halnya alat elektronik HP ini. HP berkembang dari generasi ke-0 hingga generasi ke-4. Berikut ulasan lengkap dari nonagadget.com²¹

a. Generasi ke-0 (0G)

Perkembangan hp, sejarah hp, perkembangan gadget, asal usul hp, sejarah perkembangan smartphone. Berawal dari pesawat radio HT (handy talky) HT dapat berkomunikasi karena terdapat pemancar dan penerima pada masing-masing perangkat. Alat ini biasa digunakan saat berperang dan alat ini pun digunakan saat perang dunia ke-2

b. Generasi ke-1 (1G)

Perkembangan hp, sejarah hp, perkembangan gadget, asal usul hp, sejarah perkembangan smartphone. Pada generasi ke-1 mulailah menuju ke masa kini. Alat ini mengubah layaknya jaman monochrome ke jaman berwarna. Telpon Seluler namanya. Telpon seluler mempunyai berat 800 gram dan memiliki antena dan memiliki safat analog yang berjalan di frekuensi sekitar 825Mhz s/d 894Mhz. Memiliki kesamaan memiliki tombol angka dan portable namun masih memiliki kelemahan yaitu terlalu berat dan jangkauan tidak terlalu luas sehingga pengguna terbatas.

c. Generasi ke-2 (2G)

²¹<http://www.nonagadget.com/2015/08/perkembangan-gadget.html?m=1> (diakses pada tanggal 12 September 2018)

Perkembangan hp, sejarah hp, perkembangan gadget, asal usul hp, sejarah perkembangan smartphone. Dari sinyal analog, munculah sinyal digital pada tahun 1990. terdapat dua jaringan nirkabel yaitu GSM di Eropa dan CDMA di Amerika. Telpon seluler pada generasi ke-2 ini sangat diunggulkan pada masa itu karena memiliki fitur yang canggih diantaranya, pesan suara, panggilan tunggu, dan SMS (short message service). Selain itu, bentuk telpon seluler generasi ke-2 ini memiliki ukuran yang kecil dan ringan karena menggunakan teknologi chip digital dan memiliki sinyal radio yang sangat rendah sehingga lebih meminimalisir adanya radiasi yang membahayakan kesehatan pengguna.

d. Generasi ke-3 (3G)

Perkembangan hp, sejarah hp, perkembangan gadget, asal usul hp, sejarah perkembangan smartphone. Internet mulai berada di genggam pada generasi ke-3 ini. Memiliki jangkauan yang luas hingga penjuru dunia dan dapat berkomunikasi menggunakan video call karena sudah dilengkapi dengan adanya kamera. Di generasi ke -3 ini lebih menjuru ke multimedia. Ada musik yang berformat mp3, gambar, dan video juga. Yang lebih unggul memiliki 3 standar untuk dunia telekomunikasi yaitu EDGE, WCDMA, dan 3G. HP dimasa ini sangat mahal karena fiturnya lengkap dan pada jaringan 3G masih belum luas dikarenakan teknologi ini masih baru.

e. Generasi ke-4

Perkembangan hp, sejarah hp, perkembangan gadget, asal usul hp, sejarah perkembangan smartphone. HP pada masa generasi ke-4 (sekarang) lebih dikenal dengan sebutan smartphone. Sangat dekat dengan manusia. Hampir sebagian pekerjaan manusia dibantu oleh smartphone ini. Alat canggih ini mengintegrasikan teknologi wireless yang sudah ada seperti bluetooth, tethering dan lain-lain sehingga user dapat bekerja dimanapun dan kapanpun. Jaringan pada smartphone ini sudah 4G. Memberikan penggunaanya kecepatan tinggi, suara yang tinggi dan jernih, jangkauan luas, kualitas baik. Smartphone ini sudah berbasis super multi media karena dilengkapi dengan fitur game online yang mempunyai visualitas yang tinggi.

C. Pengertian belajar

Menurut Sugiyono dan Hatiyanto dalam Irham dan Wiyani “menejelaskan belajar sebagai sebuah aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengukuhkan kepribadian”.²²

Sedangkan menurut Nana Sudjana dalam Irham dan Wiyani “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”.²³ Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat diunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap, dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan aspek lain yang ada pada individu.

²² Irham, M dan Wiyani, Novan A, *Psikologi Pendidikan; Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*. (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2016) h.117

²³ Irham, M dan Wiyani, Novan A, *Psikologi Pendidikan; Teori...* h.117

Dalam Islam pun ada kewajiban dalam menuntut ilmu, atau belajar berikut ayat-ayat tentang kewajiban belajar:

1. Surah al-ankabut : 19-20²⁴

اللَّهُ أَوْلَمَ يَرَوْا كَيْفَ يُبْدِئُ اللَّهُ الْخَلْقَ ثُمَّ يُعِيدُهُ ۚ إِنَّ ذَٰلِكَ عَلَى
 الْخَلْقِ ۚ يَسِيرٌ (١٩) قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ
 ثُمَّ اللَّهُ يُنْشِئُ النَّشْأَةَ الْآخِرَةَ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ كُلِّ شَيْءٍ
 قَدِيرٌ (٢٠)

Terjemahannya :

“Dan apakah mereka tidak memperhatikan bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian mengulanginya (kembali). Sesungguhnya yang demikian itu adalah mudah bagi Allah.” (19) “Katakanlah: "Berjalanlah di (muka) bumi, maka perhatikanlah bagaimana Allah menciptakan (manusia) dari permulaannya, kemudian Allah menjadikannya sekali lagi. Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.” (20)

Dari surah tersebut memerintahkan untuk :

- Melakukan perjalanan, dengannya seseorang akan menemukan banyak pelajaran berharga baik melalui ciptaan Allah yang

²⁴ Alqur'an surah Al-ankbut ayat 19-20

terhampar dan beraneka ragam, maupun dari penginggalan lama yang masih tersisa puing-puingnya.

- Melakukan pembelajaran, penelitian, dan percobaan (eksperimen) dengan menggunakan akalnya untuk sampai kepada kesimpulan bahwa tidak ada kekal didunia ini, dan bahwa dibalik peristiwa dan ciptaan itu, wujud satu kekuatan dan kekuasaan Yang Maha Besar.²⁵

D. Perilaku belajar siswa

1. Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi²⁶

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

a. Pengetahuan

Pengetahuan menurut Reber dalam makna kolektifnya, pengetahuan adalah kumpulan informasi yang dimiliki seseorang atau kelompok, atau budaya tertentu, sedangkan secara umum adalah komponen-komponen mental yang dihasilkan dari semua proses apapun, entah dari bawaan atau dicapai lewat pengalaman²⁷

b. Sikap

²⁵ Alqur'an *the miracle 15 in 1* (Bandung: PT.SYGMA EXAMEDIA ARKANLEEMA,2009)

²⁶ A.Wawan & Dewi M. *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia*. (Cetakan II. Yogyakarta : Nuha Medika, 2011)

²⁷ Reber *Kamus Psikologi*. (Yogyakarta. Pustaka pelajar, 2010)

Sikap adalah respon tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek, baik yang bersifat intern maupun ekstern sehingga manifestasinya tidak dapat langsung dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan terlebih dahulu dari perilaku yang tertutup tersebut²⁸

c. Motivasi

Motivasi adalah kondisi internal atau eksternal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong untuk mencapai tujuan tertentu dan membuat kita tertarik untuk kegiatan tertentu²⁹

d. Lingkungan

Lingkungan dibedakan menjadi dua yakni lingkungan fisik dan lingkungan non-fisik. Lingkungan fisik adalah lingkungan yang terdapat disekitar manusia sedangkan lingkungan non-fisik adalah lingkungan yang muncul akibat adanya interaksi antara manusia³⁰

3. Ciri-ciri perilaku belajar

Menurut Sugihartono dkk. Dalam Irham dan Wiyani tidak semua aktivitas atau perubahan perilaku pada siswa dapat dikategorikan sebagai hasil dari proses belajar. Ciri-ciri perilaku belajar yang dilakukan oleh siswa meliputi hal-hal sebagai berikut³¹:

- 1) Perubahan perilaku terjadi secara sadar dan disadari
- 2) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat positif dan aktif

²⁸Sunaryo, *Psikologi untuk keperawatan*. (Jakarta: EGC, 2004)

²⁹Nursalam, *Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan edisi 2*. (Jakarta: Salemba Medika, 2008)

³⁰Asmadi, *Konsep dasar keperawatan*. (Jakarta: EGC, 2008)

³¹ Irham, M dan Wiyani, Novan A, *Psikologi Pendidikan; Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*. (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2016) h.124-125

- 3) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat kontinu dan fungsional
- 4) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat permanen atau relative menetap
- 5) Perubahan perilaku dalam belajar bertujuan dan terarah
- 6) Perubahan perilaku yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah laku individu yang bersangkutan

Pendapat lain mengenai ciri-ciri belajar disampaikan Sri Rumini dkk.

Dalam Irham dan Wiyani bahwa siswa yang telah melakukan aktivitas belajar dapat dilihat dari ciri-cirinya:³²

- 1) Adanya perubahan tingkah laku pada siswa, baik tingkah laku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak.
 - 2) Perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa mencakup kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
 - 3) Hasil perubahan yang terjadi disebabkan adanya pengalaman belajar dan latihan yang dialami siswa sendiri.
 - 4) Hasil perubahan perilaku pada siswa relative menetap
 - 5) Belajar merupakan proses yang diusahakan sehingga kadangkala membutuhkan waktu yang lama untuk mencapai perubahan tingkah laku yang diinginkan
4. Peran siswa

Pengertian Peran Aktif

Peran aktif yaitu kesediaan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan benar serta memberikan respon positif terhadap materi pelajaran yang dibahas, serta berusaha mencari tahu materi yang belum dipahami³³

Suasana yang mesti tercipta dalam proses pembelajaran adalah bagaimana siswa benar-benar berperan aktif dalam belajar.³⁴

peran aktif siswa dalam pembelajaran akan menjadi dasar dari pembentukan generasi kreatif, yang berkamampuan untuk menghasilkan sesuatu yang tidak hanya bermanfaat bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi orang lain.

³²Irham, M dan Wiyani, Novan A, *Psikologi Pendidikan; Teori* h.125

³³Hamzah B. *Perencanaan pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) h. 11

³⁴Djamarah. *Strategi belajar mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta,2010)

Selain itu siswa yang belajar dengan aktifitasnya sendiri kesannya tidak berlalu begitu saja akan tetapi siswa akan berusaha untuk memikirkannya dan mengolahnya kemudian mengeluarkan informasi tersebut dengan bentuk yang berbeda sehingga ini akan merangsang siswa untuk bertanya, mengajukan pendapat dan menimbulkan diskusi dengan guru³⁵

Dari uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa peran aktif siswa dalam proses pembelajaran adalah kegiatan siswa atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang meliputi pengajuan pendapat, bertanya kepada siswa lain atau guru serta menimbulkan diskusi dengan guru untuk menghasilkan sesuatu yang tidak hanya bermanfaat bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi orang lain.

5. Konsep belajar siswa

Konsep Belajar

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, yang baik bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi) untuk menanggapi isi dan pesan belajar maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan ramah.

- a. Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran sendiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan analisis dan evaluasi
- b. Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan, perasaan, emosi, dan reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori

³⁵Shadiq, *Model-Model Pembelajaran Matematika SMP* (Jakarta: Nurul Hidayah.Depdiknas,2009)

penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup

- c. Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing pola gerakan dan kreatifitas.³⁶

6. Menurut Djaali faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar antara lain sebagai berikut.³⁷

- a. Kesehatan
- b. Intelegensi
- c. Minat dan motivasi
- d. Cara belajar

E. Anak dan Gadget

Perubahan zaman yang terjadi tidak hanya secara fisik, teknologi tetapi juga sosial budaya.

Menurut Jarot, berbeda zaman, berbeda pula dalam pendekatan pendidikan anak, apalagi di era teknologi dan informasi yang semakin mendunia. Saat ini tidak aneh lagi melihat anak kecil berusia balita sudah menggunakan *gadget*. Benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi anak, bahkan seolah-olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis selama berjam-jam.³⁸

Anak zaman sekarang berbeda dengan anak 20 tahun yang lalu. Berbagai survei telah mengukur waktu yang dihabiskan anak di depan layar. Hasilnya menyatakan, betapa besar perubahan yang terjadi di ranah media selama 15 tahun terakhir.

³⁶ Sardiman A.M. *interaksi dan motivasi belajar mengajar*. (Rajawali press,2009)

³⁷ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara,2008) h.99

³⁸ Jarot wijanarko, *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. (Jakarta Selatan,2016) h.

Salah satu sumber terpercaya adalah sebuah jejak pendapat yang diselenggarakan oleh Kaiser Family Foundation terhadap 2000 anak dengan usia 8 hingga 18 tahun. Para pembuat survei mengukur penggunaan media dalam kurun waktu 10 tahun, dimulai tahun 1999, lalu di tahun 2004, dan terakhir diterbitkan di tahun 2010. Ketika itu, total waktu yang dihabiskan anak bersama media adalah 8 jam perhari. Bagi rata-rata anak Amerika, waktu tersebut lebih panjang dari pada waktu yang mereka habiskan bersama orang tua atau di sekolah. Manusia butuh bersosialisasi, namun sekarang sosialisasi telah dikalahkan oleh ketergantungan penggunaan media informasi.³⁹ Bahkan sekarang ini sosial media sudah menjadi trend dikalangan baik anak-anak, remaja bahkan orangtua.

F. Hasil Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

No	Persamaan	perbedaan	Hasil
1.	Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta	Penelitian ini berfokus pada pengaruh dan lingkungan belajar siswa	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap minat belajar sebesar 23,3%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{xy} sebesar 0,483, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,001 < 0,05$ dan penggunaan <i>gadget</i> berada dalam kategori tinggi sebesar 58,54%; (2) pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar sebesar 14,9%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{xy} sebesar 0,366, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,013 < 0,05$ dan

³⁹Yalda T. Uhls, *Media Moms and Digital Dads* (Solo: Metagraf,2015) h. 20-23

			lingkungan belajar berada dalam kategori rendah sebesar 58,54%; (3) pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dan lingkungan belajar secara bersamaan terhadap minat belajar sebesar 42,1%, terdapat pengaruh positif dengan nilai $R_y(1,2)$ sebesar 0,649, terbukti signifikan dengan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dan minat belajar berada dalam kategori rendah sebesar 53,66%
	Meneliti tentang gadget	Sedangkan peneliti ini berfokus ke dampak dan perilaku belajar	
2.	Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Toure Kecamatan Tompasso	Penelitian ini focus pada perilaku orang tua	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi Smartphone dapat berdampak signifikan terhadap perilaku orang tua di desa toure kec. Tompasso, baik perilaku yang mengarah pada hal positif maupun perilaku yang mengarah pada hal negatif
	Meneliti dampak dari gadget	Penelitian ini focus ke anak SD	

3.	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta	Penelitian ini focus pada perilaku sosial	<p>Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwasanya perilaku santri dalam penggunaan gadget dalam beraktivitas kesehariannya yang tidak lepas dari gadget saat berkumpul dengan teman ataupun saat keluar pondok pesantren santri ketika berinteraksi dengan teman tidak memandang temannya pada saat berbicara karena disibukan dengan menggunakan Gadget Aktivitas santri lebih bermain gadget nya daripada mengulang kembali pembelajaran kitab faktor penyebab perilaku santri dalam penggunaan gadget di lingkungan Pesantren yaitu dari luar pesantren yang dekat dengan Pasar counter warnet sehingga memudahkan santri untuk terpengaruh dengan masyarakat luar yang mengikuti perkembangan zaman Selain itu juga pengaruh dari dalam Pesantren itu sendiri seperti bentuk-bentuk yang ditetapkan oleh Pesantren misal aturan diperbolehkan membawa gadget di lingkungan Pesantren dari pergaulan dengan teman di kampus sekolah masyarakat luar meniru cara berpenampilan gaya hidup bertingkah laku yang memungkinkan untuk mengikuti perkembangan zaman saat itu Dorongan orang tua dan dari keinginan sendiri tujuan santri dalam menggunakan Gadget Salah satunya yaitu untuk memudahkan santri dalam berkomunikasi dengan keluarga kerabat teman dapat mengakses informasi dengan mudah</p>
----	--	---	---

			memperluas ilmu pengetahuan dan sebagai sarana untuk hiburan dampak penggunaan gadget bagi santri yaitu menjadikan santri malas belajar menjadi kurang tanggung jawab dan kepedulian dengan keadaan lingkungan sekitar memiliki gaya hidup yang boros menjadikan santri kurang memperhatikan temannya saat berbicara
	Meneliti tentang gadget	Penelitian ini focus pada dampak gadget terhadap perilaku belajar	

G. Kerangka pikir

Menurut Uma Sekarang dalam Sugiyono mengemukakan bahwa

“Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting jadi dengan demikian maka kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan⁴⁰

Dampak positif yaitu melatih imajinasi, melatih kepekaan, kecerdasan anak.

⁴¹Dampak negatif dari *gadget* : penurunan konsentrasi saat belajar, malas

⁴⁰Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Afabeta,2011) h.60

⁴¹Handrianto,P. *dampak smartphone*http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html [diakses pada tanggal 21 Oktober 2018]

menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, dapat menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, menghambat kemampuan berbahasa, dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini⁴²

Pengaruh negatif *gadget* pada perilaku anak : perilaku emosi, perilaku social, perilaku kekerasan dan agresif, perilaku malas dan obesitas, perilaku tidur dan belajar⁴³

Indikator perilaku belajar: Perubahan perilaku terjadi secara sadar dan disadari, perubahan perilaku yang terjadi bersifat positif dan aktif, perubahan perilaku yang terjadi bersifat kontinu dan fungsional, perubahan perilaku yang terjadi bersifat permanen atau relative menetap, perubahan perilaku dalam belajar bertujuan dan terarah, perubahan perilaku yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah laku individu yang bersangkutan⁴⁴



⁴³Erima Oneto dan Yosep Sugiarto, *Antigaptek Internet*, (Jakarta: Kawan Pustaka,2009) h.14

⁴⁴ Irham, M dan Wiyani, Novan A, *Psikologi Pendidikan; Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*. (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA,2016) h.124-125

Kerangka Pikir

