

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Gadget

Menurut Iven Rahmawati (2020:7) gadget adalah alat elektronik yang tidak sulit untuk dibawa ke mana-mana (portabel). Indonesia memiliki dua jaringan jarak jauh, khususnya CDMA (Code Division Numerous Entrance) dan GSM (Worldwide Framework for Portable Broadcast communications). ATSI (Indonesian Cell Broadcast communications Affiliation) adalah badan yang mengarahkan komunikasi siaran di Indonesia. Perangkat saat ini memiliki banyak macam dengan karakteristik dan model yang berbeda. Gadget ini memiliki tiga jaringan mulai dari 2G, 3G, hingga 4G. Sementara ini jaringan tercepat adalah jaringan 4G yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi termasuk yang dapat menjunjung tinggi klien dalam mengakses internet dengan kecepatan tinggi dan cepat.

Kemudian (Widiawati, 2014: 106) menjelaskan gadget adalah alat elektronik kecil yang memiliki kemampuan luar biasa termasuk berbagai merek ponsel dan note bok (khususnya untuk internet dan web). Gadget menghadirkan berbagai kemajuan terbaru dengan membuatnya lebih mudah bagi orang untuk menyampaikan dan membuat hidup lebih mudah dalam mendapatkan data dan informasi. Selanjutnya Rahmawati dalam

Mubara (2017: 14) menyatakan bahwa ponsel adalah alat yang lebih kecil dari yang diharapkan dengan kemampuan yang mirip seperti PC.

Kesimpulan diatas, pencipta dapat beralasan bahwa gadget adalah alat elektronik kecil yang tidak sulit untuk dibawa kemana mana di manapun dan kapanpun dengan memiliki jaringan jarak jauh termasuk 2G, 3G dan jaringan tercepat adalah 4G spesifik yang telah dilengkapi dengan sorotan dan aplikasi yang berbeda. Gadget akan membuat orang lebih mudah mendapatkan informasi data yang terlihat sama seperti PC dengan saluran web yang memuaskan.

Gadget memiliki berbagai manfaat dan karakteristik, menurut Iven Rahmawati (2020:9) manfaat dari gadget adalah :

1. Mengirim pesan lewat aplikasi
2. Mengabadikan momen (dengan penggunaan kamera dan video)
3. Mendownload aplikasi dengan berbagai fitur yang diinginkan
4. Mengakses internet

karakteristik gadget antara lain adalah :

- 1) Pemakaian gadget

Gadget menjadi kebiasaan terdekat dan terhubung untuk anak-anak "Seperti yang ditunjukkan oleh Montolalu (2008: 17)" menyatakan bahwa: "Bermain untuk anak-anak memiliki kepentingan vital dengan alasan bahwa melalui bermain anak-anak dapat menyalurkan setiap keinginan dan

pemenuhan mereka, inovasi dan pikiran kreatif". (Montolalu Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak (Jakarta : Universitas Terbuka)

2) Konsentrasi

Seperti yang ditunjukkan oleh Linda Blair, menatap layar PC atau ponsel sangat mempengaruhi anak-anak. Layar gadget dapat menurunkan kadar zat normal melantonin yang diproduksi tubuh untuk istirahat atau juga tidur. Selain itu, layar dari perangkat dapat membangun tingkat kortisol kimia yang dapat menyebabkan tekanan, sehingga sulit untuk mengumpulkan konsentrasi untuk anak-anak. (www.kompas.com/health)

3) Aplikasi

Gadget saat ini tidak hanya dikalangan orang dewasa, namun di samping itu mengalir di kalangan anak usia dini (2-6 tahun). Pemanfaatan perangkat oleh remaja (12-17) adalah untuk bermain-main, memperhatikan musik atau melihat gambar bergerak.

Menurut Derry, (2014 : 15) gadget juga memiliki dampak negatif yaitu kesehatan otak terganggu, menjadi pribadi tertutup, suka menyendiri, gangguan tidur, pudarnya kreatifitas, perilaku kekerasan, ancaman cyberbullying, terpapar radiasi

2. Belajar Mengajar

Menurut Syiful dalam Sartini (2014) belajar adalah perkembangan dari latihan pikiran yang sebenarnya untuk mendapatkan penyesuaian perilaku karena keterlibatan dengan keadaan saat ini yang menyangkut mental,

perasaan, dan psikomotorik, kemudian Sardiman (2014) menyatakan bahwa belajar adalah perilaku yang berkembang. Belajar akan membawa pencapaian/ penyesuaian pada diri seseorang yang mau belajar. Perubahan tidak hanya terkait dengan perluasan informasi, namun juga sebagai kemampuan, mentalitas, genggaman, kepercayaan diri, minat, sikap, dan perubahan diri. Belajar adalah sebagai perkembangan dari tugas-tugas fisik, psiko-proaktif untuk mendorong kesadaran diri manusia sepenuhnya, dan itu menyiratkan juga menyangkut komponen penciptaan dan karakter, domain mental, emosional, dan psikomotorik.

Ibid (2019) mengajar adalah tindakan mengatur atau menangani, serta dapat diharapkan bisa berhubungan dengan anak-anak, sehingga pengalaman yang berkembang bisa terjadi dalam proses belajar. Mengajar sebagai pekerjaan untuk membuat kondisi yang membantu untuk kelanjutan pembelajaran bagi siswa. Kondisi ini dibuat sedemikian rupa sehingga membantu perkembangan anak secara ideal baik secara optimal maupun mendalam, baik secara nyata maupun intelektual. Kemampuan utama dalam mengajar adalah untuk memberikan keadaan yang menguntungkan, sementara orang-orang yang mengambil bagian yang berfungsi dan melakukan banyak latihan adalah siswa, dengan tujuan akhir untuk menemukan dan menyelesaikan masalah. Disini yang belajar adalah siswa itu sendiri dengan kegiatannya sendiri. Pendidik untuk situasi ini membimbing. Dalam mengarahkan dan memberikan keadaan yang

menguntungkan, pendidik tidak dapat mengabaikan elemen atau bagian yang berbeda dalam lingkungan pengalaman pendidikan, termasuk misalnya cara mereka, kondisi siswa, alat peraga atau media, teknik dan aset penggunaan gadget untuk pembelajaran lainnya. Salah satu strategi untuk mencapai keberhasilan dalam kompetensi suatu mata pelajaran adalah dengan menjadikan dan melaksanakan pembelajaran secara aktif (Sari & Al Fath, 2023).

3. Hasil Belajar

Nasution (2003:36) memahami bahwa hasil belajar merupakan efek samping dari komunikasi kegiatan mendidik dan belajar yang biasanya ditunjukkan oleh nilai ujian yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan Briggs dalam Tarug (2013: 17) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dan hasil yang dicapai melalui pengalaman mendidik dan proses belajar mengajar di sekolah yang dikomunikasikan dengan angka atau nilai mengingat tes hasil belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3), hasil belajar akan menjadi hasil yang dicapai sebagai angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar menjelang setiap akhir pelajaran. Hal yang persis sama diungkapkan oleh Jenkins dan Unwin dalam Uno (2011: 17) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah penjelasan yang menunjukkan apa yang mungkin dilakukan oleh siswa karena latihan belajar mereka.

Hasil belajar yang bagus harus lengkap, artinya bahwa itu bukan hanya dominasi informasi namun juga terlihat dalam perbedaan perspektif dan cara berperilaku secara terkoordinasi. Perkembangan ini harus terlihat dan dapat dikenali secara positif, luar biasa dan fungsional karena tidak sulit diukur (Sudjana, 1989).

Mengingat pemahaman hasil belajar yang disepakati oleh para ahli, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diperhatikan dan diperkirakan pada siswa setelah mereka mendapatkan informasi yang lebih baik dalam pengalaman pendidikan dan proses pembelajaran.

Sudjana (2008:39) berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dari dalam siswa itu sendiri dan faktor yang berasal dari luar diri siswa atau lingkungan. Faktor yang berasal dari siswa sebagian besar adalah kapasitas yang dimilikinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2012:124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi: 1) faktor fisiologis, contohnya kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya, hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran; 2) faktor psikologis, yaitu setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya, beberapa faktor

psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa. Kemudian faktor yang kedua adalah faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi: 1) faktor lingkungan, dapat mempengaruhi hasil belajar, faktor lingkungan ini menggabungkan lingkungan aktual dan lingkungan social, lingkungan umum adalah misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain belajar pada siang hari di ruangan yang membutuhkan aliran udara akan sangat menarik dan akan sangat berbeda, di pagi hari menyadari di mana kondisi masih baru dan dengan ruang yang cukup untuk menghirup udara dan bernafas lega; 2) faktor instrumental adalah faktor-faktor yang kehadiran dan penggunaannya direncanakan oleh hasil belajar normal, faktor-faktor ini seharusnya bertindak sebagai metode untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang direncanakan, faktor-faktor instrumental ini adalah sebagai program pendidikan, kurikulum dan instruktur. Faktor instrumental siswa mempengaruhi hasil pembelajaran yang dicapai. Clark mengungkapkan hal ini dalam Sudjana (2008: 29), bahwa hasil belajar di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Faktor-faktor yang berbeda seperti inspirasi belajar, minat dan pertimbangan, perspektif dan kecenderungan belajar, tak kenal lelah, ekonomi, variabel fisik dan mistik (Sudjana, 2008: 39).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Nita Monita Rini, dkk (2021) dengan judul penelitian, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan. pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan bentuk penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget mempunyai dampak negatif dan positif. Dampak negatif yaitu anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik. Dampak positif yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan. Upaya dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget yaitu orang tua perlu memiliki pemahaman tentang gadget, memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat kepada anak, membatasi anak dalam penggunaan gadget.
2. Layyinatul Syifa, dkk (2019) dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga data yang dihasilkan berupa kata dan kalimat. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti suatu kondisi obyek yang bersifat alamiah, peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan

secara triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan gadget berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini 10 anak di kelas V (lima) yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan dari gadget, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game dan menonton youtube.

3. Fahrul Hidayat, dkk (2021), dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar”. Metode Jenis penelitian ini dapat diklasifikasikan ke dalam penelitian kualitatif dan dikemas dengan metode Case Study “Studi Kasus”. Penelitian ini dilakukan dengan detail dan secara intensif. Hasil dari penelitian ini yakni sebagai

berikut: Dampak negatif keseluruhan ; anak sering mengabaikan perintah orang tua, waktu belajar terganggu/prestasi menurun, tempramental, bahasa anak melebihi sistem bahasa pada fase anak umumnya, perkembangan otak anak terlalu cepat tanpa melalui step by step, kecanduan/adiksi, gangguan kesehatan. Dampak positif keseluruhan, seperti ; melatih kreatifitas, belajar berbagi, dan media sosialisasi. Sedangkan untuk dampak gadget terhadap Kepribadian anak sekolah dasar dapat diklasifikasikan sebagai berikut; tempramental, acuh, pola pikir yang berkembang pesat tanpa disertai tahapan yang sesuai, suka berbagi, kreatif. Peran keluarga bukan hanya pembimbing dan pengingat saja tetapi juga keluarga harus berperan aktif membantu anak dalam proses berkembangnya.

4. Muhammad Nuhman Mahfud, dkk (2018), dengan judul penelitian “Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif”. Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget memiliki banyak keunggulan yang dapat dimanfaatkan sebagai pendukung sarana baca dan pembelajaran bagi siswa. Keunggulan pertama yaitu gadget memiliki ruang penyimpanan yang sangat besar tergantung spesifikasi masing-masing merek dibandingkan dengan penggunaan buku secara konvensional. Gadget mampu menyimpan puluhan hingga ratusan bahan bacaan dalam bentuk softfile atau software.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan media gadget dapat menciptakan suasana belajar yang efektif bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget digunakan siswa untuk mempermudah mengakses materi pelajaran, menonton dan menganalisis film atau video pembelajaran. Dengan penggunaan gadget, siswa menjadi lebih menarik dan belajar menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

5. Chandra Anugrah Putra (2017), dengan judul penelitian “Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran”. Tuntutan dan kebutuhan masyarakat yang semakin meningkat seperti sandang, pangan, dan papan terus melambung tinggi sama seperti melambungnya kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Yang dimana keterkaitan dan interaksi manusia dengan teknologi sudah dijadikan hal nya seperti kebutuhan pokok dan kebutuhan setiap saat, salah satu contoh keterikatan manusia dengan teknologi yang saat ini terus berkembang dan menjadi dunia persaingan sendiri untuk perusahaan dan developer teknologi, salah satu nya adalah teknologi gadget. Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus di setiap jenis nya untuk memudahkan pekerjaan dan kebutuhan manusia menjadi lebih praktis dan efisien. Tidak seperti hal nya manusia yang mempunyai teknologi canggih hanya dimiliki kaum strata atas, lain dengan teknologi mini elektronik yang sekarang hampir dimiliki kaum mayoritas menengah maupun bawah yaitu teknologi gadget.

6. Fifit Fitriansyah (2016), dengan judul penelitian “Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sd”. Dalam kajian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif analisis. Pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk gadget kepada siswa dengan harapan mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa, khususnya siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. Penggunaan gadget dalam pembelajaran sebagai penerapan dari penggunaan salah satu media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dan dengan Pemanfaatan media pembelajaran (gadget), diharapkan baik guru maupun siswa dalam mengetahui penerapan dari teknologi informasi dan komunikasi di tengah tuntutan zaman yang semakin canggih, sehingga tidak mengalami gagap teknologi.

C. Kerangka Pikir Penelitian

Seiring berkembangnya zaman kemajuan pada bidang tekhnologi jadi semakin pesat. Salah satu tekhnologi yang berkembang dengan pesat adalah gadget. Perkembangan gadget memiliki dampak dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam dunia pendidikan.

Pemanfaatan gadget dalam dunia pendidikan memiliki berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dalam pembelajaran

gadget berperan dalam membantu menunjang proses pembelajaran. Gadget yang digunakan dengan bijak dan bisa memaksimalkan pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran maka akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kehidupan penggunaan gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, namun juga digunakan oleh anak-anak, tidak terkecuali siswa sekolah dasar. Banyak siswa yang kurang kesadarannya dalam penggunaan gadget karena gadget tidak selalu dimanfaatkan untuk pembelajaran. Siswa lebih sering menggunakan gadget untuk bermain media sosial dan bermain game.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan menyebutkan bahwa gadget dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Nita Monita Rini (2021) menyebutkan bahwa gadget dapat mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, dan meningkatkan pengetahuan. Layyinatus Syifa, dkk (2019) menyebutkan bahwa dengan menggunakan gadget informasi tentang pembelajaran mudah dicari, dan memudahkan siswa untuk saling berkomunikasi. Kemudian Fahrul Hidayat, dkk (2021) menyebutkan bahwa dengan gadget dapat melatih kreatifitas, belajar berbagi, dan sebagai media sosialisasi.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

1. Bagaimana penggunaan gadget dalam proses belajar mengajar kelas V SDN Ngadirejan ?
2. Bagaimana evaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan gadget di kelas V SDN Ngadirejan?
3. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar di kelas V SDN Ngadirejan ?

