

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah hasil belajar dari mata pelajaran dengan mengalami perubahan pada diri orang yang belajar perubahan itu terdiri atas pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, dan kecakapan (Lestari, 2015:117). Hasil belajar terdapat tiga aspek, seperti yang dikemukakan oleh Bloom, yakni:

- a. Kognitif, yaitu terkait dengan hasil belajar secara intelektual yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Afektif, yaitu terkait dengan sikap yakni, penerimaan, jawaban, penelitian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Psikomotorik, yakni terkait dengan hasil belajar secara keterampilan dan kemampuan dalam bertindak, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan konseptual, ketepatan, keterampilan secara kompleks, dan ekspresif serta *interpretative*.

(Hasan, e.al, 2010:178)

Hasil belajar merupakan capaian akademik yang harus di capai (Yudi et al. 2022:159). Sedangkan menurut (Yanto, 2015:57) hasil belajar merupakan perubahan baik yang dilakukan individu baik perubahan berupa pengetahuan ataupun keterampilan yang mendapatkan hasil setelah melakukan pembelajaran.

Beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam hasil belajarnya, yakni:

1. Besarnya usaha siswa untuk mencapai keberhasilan.
2. Siswa memahami dan menguasai dari awal tentang materi yang dipelajari.
3. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya.

(Yusuf, 2010:4)

Matematika adalah pembelajaran yang penting sehingga menjadi hal yang wajib di pelajari di sekolah, dimana matematika yang di pelajari akan berperan dalam kehidupan sehari-hari (MZ, 2013:14). Matematika terbentuk dari pengalaman manusia yang mendalam di dunia secara empiris, kemudian di proses dan di analitik secara kongnitif sehingga perlu konsep matematika yang mudah di pahami menggunakan bahasa matematika (Rahmah, 2018:2). Matematika merupakan cabang ilmu yang penting karena matematika diperuntukan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi baik sebagai alat bantu dalam pengembangan bidang lain maupun dalam pengemabang matematika itu sendiri (Siagian, 2016:60).

Apabila terkait dengan hasil belajar matematika, maka hasil belajar tersebut diperoleh saat telah memahami dan mendapat penilaian dari guru terkait mata pelajaran matematika. Hasil belajar matematika merupakan

peneilaian secara menyeluruh setelah mengalami proses pembelajaran matematika (Irawan, 2016:87).

2. Kecanduan Gawai

Gawai merupakan perangkat elektronik yang memiliki *update* dari hari ke hari untuk mendapatkan lebih banyak fitur yang banyak untuk kehidupan manusia yang lebih praktis (Rosiyanti dan Muthmainnah, 2018:26). Hal ini selaras dengan pendapat dari (Maulana et al. 2021:50) yang menyatakan bahwa gawai merupakan alat komunikasi yang praktis dan memiliki manfaat untuk peradapan manusia saat ini.

Penggunaan gawai secara berlebih dapat mengakibatkan kecanduan terhadap gawai. Kecanduan penggunaan gawai sendiri adalah ketertarikan yang tinggi pada gawai yang mampu membentuk suatu kebiasaan yang sulit untuk dihilangkan dalam kebiasaan sehari-harinya (Ardhyantama dan Wardani, 2022:100). Sedangkan menurut Nikmah dalam (Pratiwi dan Malwa, 2021:106) mengungkapkan bawah kecanduan tidak hanya di sebabkan oleh zat namun juga dapat di katakan kecanduan apabila melakukan kegiatan yang berulang-ualang setia harinya yang menimbulkan dampak negatif, begitu juga dengan kecanduan gawai.

Tentu saja kecanduan gawai ini dapat dipengaruhi oleh berberapa faktor, juga dapat mengakibatkan suatu hal pada penderita kecanduan gawai. Berikut ini pengaruh kecanduan gawai dan akibat yang di timbulkan oleh penggunaan gawai.



a. Pengaruh Kecanduan Gawai

Menurut Yuwanto (dalam Firdaus dan Marsudi, 2021:21) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan penggunaan gawai, yaitu sebagai berikut.

1. Faktor internal

Kontrol diri rendah, kebiasaan tinggi menggunakan gawai dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat memprediksi kerentanan individu dalam kecanduan gawai.

2. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri dari faktor-faktor penyebab yang menyebabkan penggunaan gawai untuk membuat orang nyaman dengan keadaan seperti saat stres, bosan, kesepian, dan merasa takut mereka membutuhkan gawai sebagai penghibur.

3. Faktor eksternal

Terdiri dari faktor-faktor yang menyebabkan gawai sebagai sarana interaksi untuk berhubungan dengan orang lain, artinya dari faktor luar dirinya.

b. Indikator Kecanduan Penggunaan Gawai

Menurut kementerian pendidikan dan budaya pada tahun 2019 menyatakan bahwa indikator kecanduan penggunaan gawai meliputi 8 hal, yakni sebagai berikut.

1. Penggunaan gawai tanpa batas waktu

2. Tidak punya rasa lelah untuk bermain gawai
3. Mudah gelisah
4. Tidak suka berbaur dengan teman
5. Boros
6. Melakukan tindakan yang tidak baik
7. Tidak fokus belajar
8. Emosional

Sedangkan menurut Lin, dkk (2014) yakni:

1. *Compulsive behavior*

Kegiatan yang diulang-ulang menggunakan gawai.

2. *Functional Impairment*

Kegiatan kehidupan sehari-hari terganggu karena adanya penggunaan gawai secara berlebihan.

3. *Withdrawal*

Rasa yang tidak dapat di tahan saat tanpa menggunakan gawai, merasa sakit hati ketika diganggu saat menggunakan gawai, merasa panik dan cemas saat tidak menggunakan gawai, gawai menjadi pusat pikiran meskipun tidak sedang menggunakannya.

4. *Tolerance*

Ketidakmampuan dalam mengontrol diri terhadap waktu penggunaan gawai.

c. Akibat Penggunaan Gawai

Menurut Rosiyanti dan Muthmainnah, 2018:30 mengungkapkan adanya akibat positif dan negatif yang di sebabkan oleh penggunaan gawai, yaitu sebagai berikut.

1. Akibat Positif

- a. Komunikasi menjadi lebih praktis.
- b. Imajinasi dapat berkembang.
- c. Mudah dalam pencarian informasi.
- d. Meningkatkan kecerdasan karena dapat dengan mudah dalam belajar dan meningkatkan rasa ingin tahu.
- e. Meningkatkan rasa percaya diri yang tinggi.

2. Akibat Negatif

- a. Menjadi orang yang lebih tertutup karena kecanduan gawai bisa menghalangi orang lain untuk saling mengekspresikan diri secara langsung.
- b. Kesehatan terganggu, terutama pada mata yang mungkin mengalami kelelahan akibat menatap layar gawai secara terus menerus.
- c. Mengalami gangguan tidur.
- d. Lebih individualisme menyukai kesendirian.
- e. Penggunaan gawai secara berlebih dapat menyebabkan kegilaan karen merasa tertekan kemalasan dan kecerobohan.

- f. Agresif, seperti dapat dengan mudah untuk melakukan pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kejahatan lainnya.

Sedangkan menurut (Amuntai dan Selatan, 2021:46–47) menyampaikan bahwa ada beberapa akibat yang di sebabkan oleh gawai, yakni sebagai berikut.

1. Akibat positif
 - a. Gawai dapat memudahkan dalam sarana komunikasi.
 - b. Bagi pelajar gawai bisa menjadi alat untuk mencari informasi.
 - c. Gawai menjadi alat hiburan.
 - d. Gawai dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas.
2. Akibat negatif
 - a. Menurunkan minat dalam belajar.
 - b. Menjadikan sebagai sosok yang individual.
 - c. Dapat menghambat perkembangan kongnitif bagi anak.
 - d. Menjadi sosok yang maunya praktis.

3. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi adalah keadaan pikiran atau asosiasi bersyarat yang dilakukan oleh tubuh (Nuryana, 2010:89). Konsentrasi belajar merupakan kemampuan untuk memusatkan fikiran dan perhatiannya secara penuh pada isi materi dan bahan yang di sampaikan (Sati dan Sunarti, 2021). Sedangkan menurut (Setiani, et.al, 2014:38) biasanya konsentrasi belajar adalah pemusatan pikiran terhadap mata pelajaran dengan menyampingkan pikiran

yang tidak ada kaitannya dengan mata pelajaran. Berarti konsentrasi belajar ini merupakan pemustan pikiran untuk satu mata pelajaran yang sedang di pelajari.

Faktor-faktor yang mempengaruhi konsentrasi belajar, menurut Hasminidiarty dalam (Riinawati, 2021:2307) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi konsenrasi belajar yakni, motivasi yang diperoleh, keinginan atau ketertarikan terhadap sesuatu, situasi tekanan yang mengancam dirinya, keadaan fisik, psikis, emosional, dan pengalamnya, tingkat kecerdasan yang dimilikinya, lingkungan sekitar, lemahnya minat dan motivas belajarnya, bersifat pasif saat belajar.

Konsentrasi belajar memiliki indikator, seperti yang di ungkapkan oleh (Chyquitita, et.al, 2018:46–47) yang menyebutkan bahwa indikator konsentrasi belajar adalah sebagai berikut:

a. Aspek kognitif yang ditandai dengan:

- 1) Memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru
- 2) Menyiapkan pengetahuan lebih dahulu
- 3) Mampu menerapkan pengetahuan yang dimilikinya

b. Aspek afektif, yakni prilaku siswa dalam menangkap materi yang disampaikan ditandai oleh:

- 1) Memiliki kemampuan penenerimaan informasi tertentu terhadap guru.

- 2) Aktif dan selalu memberikan timbal balik terhadap guru mengenai materi yang di sampaikan.
- c. Aspek psikomotorik, yakni perilaku yang berkaitan dengan keterampilan yang dimiliki oleh siswa ditandai oleh:
- 1) Memiliki reaksi tubuh sesuai dengan arahan yang di berikan guru.
 - 2) Selalu berupaya untuk mencatat setiap materi yang disampaikan, membuat jawaban, dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang akan dilakukan ditunjang oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang di pilih peneliti, sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sartika Simorangkir dan Elvis Napitupulus (2022) dengan judul “Pengaruh Konsentrasi Belajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”

Penelitian ini menggunakan uji asumsi klasik dan regresi linier sederhana. Besar pengaruh konsentrasi belajar terhadap pemecahan masalah matematis siswa pada kelas A sebesar 5,4% dan 94,6% di pengaruhi oleh faktor lain, besar pengaruh konsentrasi belajar terhadap pemecahan masalah matematis siswa pada kelas B sebesar 2,5% dan 97,5% di pengaruhi oleh faktor lain, besar pengaruh konsentrasi belajar terhadap pemecahan masalah matematis siswa pada kelas C sebesar 1,3% dan 98,7% di pengaruhi oleh faktor lain. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa konsentrasi

belajar memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan matematis siswa.

2. **Penelitian yang dilakukan oleh Eka Putri Savitri (2018), dengan judul “Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Konsetrasi Belajar Mahasiswa Semester II Keperawatan Universitas Aisyiyah Yogyakarta” .**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui hasil analisis didapatkan nilai $p = 0,0001$ ($p < 5\%$) dengan koefisien korelasi sebesar 0,811 menunjukkan keeratan yang sangat kuat. Dari penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan gawai dan konsentrasi belajar memiliki hubungan.

3. **Penelitian yang dilakukan oleh Rezky Pratiwi, Rosyidah Umpu Malwa (2021) dengan judul “Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Prilaku Remaja”.**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kecanduan gadget terhadap perilaku remaja. Dengan hasil regresi menunjukkan $R^2 = 0,277$, $F = 20,286$ dan $P = 0,000$ ($P < 0,05$) dengan $N = 55$ dan $F_{tabel} = 0,266$. Dari penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *gadget* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku pada siswa kelas VII di MTS Ma'arif Ulum.

4. **Penelitian yang dilakukan oleh Alfiah Amir (2021), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19”.**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat: 1) penggunaan gawai terhadap presentasi belajar siswa terdapat jumlah kategori sangat tinggi sebesar 43 orang, kategori tinggi sebesar 42 orang, kategori sangat cukup sebesar 1 orang, dan tidak ada siswa di kategori rendah (2) hasil prestasi belajar matematika perhiitungan jumlah berdasarkan KKM diperoleh 51 siswa tuntas dan 35 siswa tidak tuntas dari seluruh siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Durroh Fatin Jannah (2019), dengan judul “Pengaruh Motivasi dan Kondisi Sosial Ekonomi Keluarga Terhadap Prestasi Belajar dan Minat Melanjutkan Studi Program Magister Pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”.

Hasil penelitian ini menggunakan analisis dengan menggunakan analisis jalur, dengan kesimpulan 1) terdapat pengaruh signifikan motivasi terhadap prestasi belajar secara langsung pada mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2) terdapat pengaruh signifikan kondisi sosial ekonomi keluarga terhadap prestasi belajar secara langsung pada mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 3) terdapat pengaruh signifikan motivasi terhadap minat melanjutkan program magister secara langsung pada mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 4) terdapat pengaruh signifikan kondisi sosial ekonomi keluarga terhadap minat melanjutkan program magister secara langsung pada mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri

Yogyakarta, dan 5) tidak terdapat pengaruh signifikan prestasi belajar terhadap minat melanjutkan program magister secara langsung pada mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu

No.	Peneliti	Tahun	Variabel			Analisis
			Kecanduan Gawai	Konsentrasi Belajar	Hasil Belajar	
1	Alfiah Amir	2022		√		
2	Eka Putri Savitri	2018	√	√		
3	Rezky Pratiwi, Rosyidah Umpu Malwa	2017		√	√	
4	Dewi Sartika Simorangkir dan Elvis Napitupulus	2021	√		√	
5	Siti Durroh Fatin Jannah	2019				√

Dalam penelitian ini memiliki berbagai perbedaan dengan penelitian yang terlebih dahulu dengan variabel yang digunakan adalah kecanduan penggunaan gawai, konsentrasi belajar, dan hasil belajar sebagai variabel dalam penelitian ini, dan juga penelitian ini menggunakan metode analisis berupa analisis jalur.

C. Kerangka Pikir Penelitian

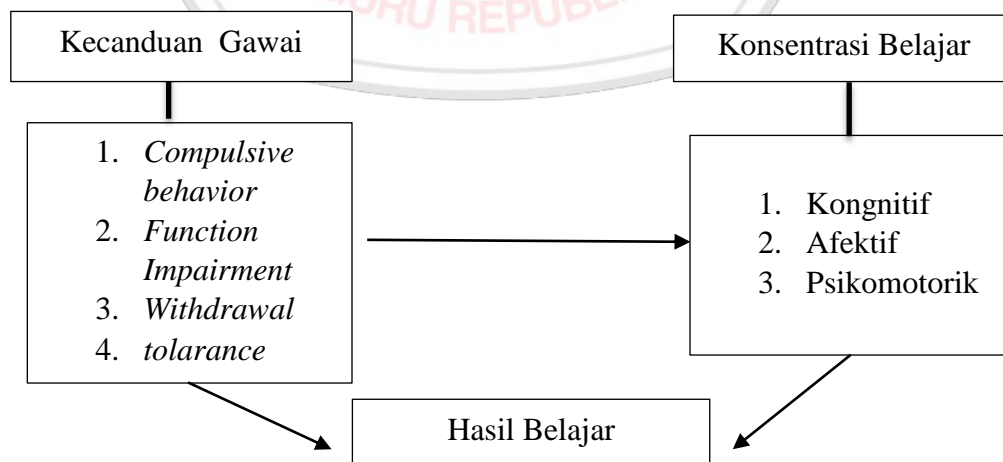
Berdasarkan kajian teori yang di paparkan di atas, maka dapat disusun suatu kerangka berpikir untuk mendapatkan jawaban atas kendala yang dialami. Suatu kegiatan dalam pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan baik apabila hasil belajar yang di peroleh siswa memiliki hasil belajar yang memuaskan.

Setiap siswa selalu dituntut untuk dapat mencapai capaian dalam belajar dengan baik, seperti dengan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Siswa diperlukan faktor penunjang lain untuk memperluas pemahaman terkait materi atau pembelajaran di kelas, seperti penggunaan gawai untuk mencari sumber belajar lain. Namun, pemakaian gawai yang lepas kontrol atau secara berlebihan tentu saja memberikan dampak atau akibat dari pemakai gawai tersebut, sehingga pemakai secara berlebihan ini bisa saja mengalami dampak kecanduan pada pemakaian gawai. Kecanduan gawai sendiri adalah keinginan yang berlebih dan terus menerus untuk memakai gawai tanpa kontrol diri. Tentu saja hal ini dapat memberikan akibat positif dan tentu saja berakibat negatif. Kecanduan gawai ini pastinya disebabkan oleh beberapa faktor yakni faktor internal, situasional, dan eksternal. Kecanduan gawai ini memiliki 4 indikator yakni *Compulsive behavior, functional impairment, withdrawal, tolerance*. Sehingga diduga faktor kecanduan gawai ini dapat berakibat secara tidak langsung pada konsentrasi belajar siswa. Dimana seharusnya gawai ini dapat membantu siswa dalam mencari sumber belajar lain selain di sekolah atau untuk membantu siswa dalam tugas pemecahan masalah yang sulit untuk di pecahkan sendiri oleh siswa supaya mendapatkan hasil belajar yang baik.

Konsentrasi belajar siswa diperlukan untuk menunjang dalam pembelajaran di kelas. Dimana konsentrasi belajar ini diperlukan untuk menunjang siswa dalam pemahaman materi yang ada di dalam kelas. Konsentrasi belajar merupakan pemusatan fikiran kepada satu materi yang sedang dipelajari dengan

mengkesampingkan materi yang lain. Konsentrasi belajar sendiri memiliki indikator yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Dalam hal ini konsentrasi belajar diduga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan konsentrasi belajar diperlukan untuk memahami materi secara langsung.

Hasil belajar matematika dinilai penting untuk didapatkan oleh siswa. Dimana seharusnya gawai menjadi faktor penunjang belajar siswa untuk mencari sumber belajar lain dan menambah wawasan dari siswa. Begitu juga konsentrasi belajar siswa dimana matematika merupakan materi yang membutuhkan konsentrasi belajar yang penuh karena harus memahami setiap langkah penyelesaian masalahnya. Berdasarkan uraian tersebut dapat di buat pendapat bahwa kecanduan gawai dan konsentrasi belajar dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar matematika siswa dan secara tidak langsung kecanduan gawai berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan konsentrasi belajar sebagai variabel endogenius. Sehingga, dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1
Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir yang dikemukakan di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut.

1. Pengaruh kecanduan penggunaan gawai terhadap hasil belajar matematika.
2. Pengaruh kecanduan penggunaan gawai melalui konsentrasi belajar terhadap hasil belajar matematika.

