

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Teori Belajar

Menurut Wheeler mengatakan bahwa teori adalah suatu prinsip atau rangkaian prinsip yang menerangkan sejumlah hubungan antara fakta dan meramalkan hasil-hasil baru berdasarkan fakta-fakta tersebut. Sedangkan teori belajar sebagai prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta atau penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar.¹⁶

Menurut Kelinger dalam Sugiyono dan Hariyanto, teori merupakan sebuah konsep atau definisi menggambarkan sekaligus menjelaskan sesuatu dari sudut pandang tertentu terhadap sebuah fenomena secara sistematis dengan cara menghubungkan berbagai variabel yang ada di dalamnya. Berbeda dengan pendapat tersebut, Sugiyono dan Hariyanto sendiri menjelaskan bahwa teori merupakan sebuah penjelasan tentang hubungan antara dua atau lebih konsep dalam bentuk hukum-hukum, gagasan, prinsip-prinsip, atau tentang teknik-teknik tertentu. Atas dasar pengertian tersebut, pada dasarnya teori merupakan sebuah konsep dasar atas suatu kejadian, aktivitas, atau sebagainya yang Sudah teruji Dan dibuktikan secara empiris

¹⁶ Rohmalia Wahab. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal.35

dan dipertanggungjawabkan.¹⁷

Teori belajar pada dasarnya menjelaskan tentang bagaimana proses belajar terjadi pada seorang individu. Artinya, teori belajar akan membantu dalam memahami bagaimana proses belajar terjadi pada individu sehingga dengan pemahaman tentang teori belajar tersebut akan membantu guru untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dengan baik, efektif, dan efisien. Dengan kata lain, pemahaman guru dalam mengorganisasikan proses pembelajaran dengan lebih baik sehingga siswa dapat belajar dengan lebih optimal. Dengan demikian, teori belajar dalam aplikasinya sering digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk membantu siswa mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Teori belajar penting diketahui oleh para pendidik dan calon pendidik. Hal ini disebabkan, pemahaman guru terhadap sebuah teori belajar akan mempermudah seorang guru dalam menerapkannya dalam proses pembelajaran. Menurut Winfred F. Hill, terdapat tiga fungsi utama dari teori belajar, sebagai berikut:

1. Teori belajar berfungsi sebagai petunjuk dan sumber-sumber stimulasi bagi penelitian dan pemikiran ilmiah lebih lanjut.
2. Teori belajar merupakan simplifikasi atau garis-garis besar pengetahuan mengenai hukum-hukum dan proses belajar.

¹⁷ Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 145

3. Teori belajar menjelaskan secara konsep dasar apa itu belajar dan mengapa proses belajar dan pembelajaran dapat berlangsung,¹⁸

Adapun jenis-jenis teori belajar yang terkenal dalam psikologi antara lain:

1. Teori belajar Konstruktivisme (Piaget)

Menurut teori skema ini, seluruh pengetahuan diorganisasikan menjadi unit-unit, didalam unit-unit pengetahuan ini, disimpanlah informasi. Sehingga skema dapat dimaknai sebagai suatu deskripsi umum atau suatu sistem konseptual untuk memahami pengetahuan tentang bagaimana pengetahuan itu dinyatakan atau pengetahuan itu diterapkan.

Menurut teori ini pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari pikiran guru kepada pikiran siswa. Artinya, siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Sehubungan dengan itu, Tasker seperti dikutip oleh Hamzah mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme sebagai berikut:

- a. *Pertama*, peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna.
- b. *Kedua*, pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna.

¹⁸ Ibid, Hal.146

- c. *Ketiga*, mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.¹⁹
2. Teori belajar Behaviorisme (J.B. Watson)

J.B. Watson mengemukakan dua prinsip dasar dalam pembelajaran, yaitu prinsip kekerapan dan kebaruan.

 - a. prinsip kekerapan menyatakan bahwa semakin kerap individu bertindak balas terhadap suatu rangsangan, akan lebih besar kemungkinan individu memberikan tindak balas yang sama terhadap rangsangan itu.
 - b. prinsip kebaruan menyatakan bahwa apabila individu membuat tindak balas yang baru terhadap rangsangan, apabila kelak muncul lagi rangsangan, besar kemungkinan individu tersebut akan bertindak balas dengan cara yang serupa terhadap rangsangan itu.

Teori Watson ini disebut pula teori classical conditioning yang dipelopori oleh Pavlov, seorang ahli psikologi-refleksologi dari Rusia. Pavlov mengawali teori ini dengan mengadakan percobaan terhadap anjing. Berdasarkan hasil percobaannya itu, Pavlov mendapatkan kesimpulan bahwa gerakan-gerakan refleks dapat dipelajari dan dapat berubah karena mendapat latihan. Kemudian, gerak refleks tersebut dibedakan menjadi dua, yaitu

¹⁹ Suyono dan Haryono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), Hal.108

refleks wajar (unconditioned reflex) dan refleksi bersyarat atau refleksi yang dipelajari (conditioned reflex).

Menurut teori ini, belajar adalah proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (conditions) yang kemudian menimbulkan reaksi (respons). Penganut teori ini mengatakan bahwa segala tingkah laku manusia adalah hasil conditioning, yakni hasil dari latihan-latihan atau Kebiasaan-kebiasaan bereaksi terhadap syarat-syarat atau perangsang-perangsang tertentu yang dialaminya di dalam kehidupannya.²⁰

3. Teori belajar Kognitif (Jean Piaget)

Menurut piaget, proses belajar sebenarnya terjadi dari tiga tahapan yaitu, asimilasi, akomodasi, dan ekuilibirasi (penyeimbang). Piaget berpendapat bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Tahapan tersebut dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.

Piaget juga berpendapat bahwa perkembangan kognitif siswa melalui suatu proses asimilasi dan akomodasi. Di dalam pikiran seseorang, sudah terdapat struktur kognitif atau kerangka kognitif yang disebut skema. Setiap orang akan selalu berusaha untuk mencari suatu keseimbangan, kesesuaian, atau ekuilibrium antara apa yang

²⁰ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), Hal. 73

baru dialami (pengalaman barunya) dan apa yang ada pada struktur kognitifnya.

Piaget juga mengemukakan bahwa selain disebabkan proses asimilasi dan akomodasi diatas, perkembangan kognitif seorang anak juga dipengaruhi oleh kematangan dari otak sistem saraf anak, interaksi anak dengan objek-objek disekitarnya (pengalaman fisik), kegiatan mental anak dalam menghubungkan kerangka kognitifnya (pengalaman fisik), kegiatan mental anak dalam mnghubungkan pengalamannya dengan kerangka kognitifnya (pengalaman logico-mathematics), dan interaksi anak dengan orang-orang disekitarnya.²¹

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Oemar Hamalik “minat belajar adalah indikator dari kebutuhan, kendatipun antara keduanya tidak senantiasa bersifat konsisten”. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia “minat adalah kecendrungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan”. Minat merupakan keinginan yang timbul dari hati dengan sendirinya.²² Menurut pengertian yang paling besar, “minat berarti sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu” Hilgard memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut: “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some*

²¹ *Ibid*, Hal. 95-98

²² Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum), hal. 916

activity or content".²³ Minat adalah kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan merasa senang melakukan kegiatan tertentu. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyentuh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Menurut Ormrod "minat adalah suatu bentuk motivasi interinsik. Siswa yang mengajar suatu tugas yang menarik minatnya mengalami afek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan".

Minat belajar dapat diartikan sebagai rasa lebih suka dan rasa ketertarikan untuk memperhatikan dan terlibat sepenuhnya atau berpartisipasi untuk memperoleh perubahan berupa penguasaan pengetahuan dan keterampilan. Munculnya minat pada diri seseorang dapat pula disebabkan oleh perubahan lingkungan atau lembaga sosial, seperti keluarga, kelompok bermain, sekolah dan sebagainya.²⁴ Karena minat ikut mendorong motivasi perbuatan belajar dan menentukan keberhasilan belajar para siswa, maka guru tentu perlu memahami minat siswa sebaik mungkin, menyusun program pengajaran yang sesuai dengan

²³ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), hal. 110

²⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 84

minat tersebut, serta mampu memperluas minat belajar siswa yang bersangkutan Oemar Hamalik, Lebih terinci arti minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan belajar ialah:

- a. Minat melahirkan perhatian yang serta merta.
- b. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi
- c. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi
- d. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar
- e. Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan
- f. Minat memperkecil kebosanan study dalam diri sendiri

Perhatian seseorang terhadap sesuatu hal dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu perhatian yang serta merta dan perhatian yang dipksakan. Perhatian yang serta merta terjadi secara spontan, bersifat wajar, mudah bertahan dan tumbuh tanpa pemakaian daya kemauan dalam diri seseorang.

Minat memudahkan terciptanya konsentrasi dalam pikiran seseorang siswa. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa pemakaian tenaga kemauan seseorang akan memudahkan berkembangnya konsentrasi, yaitu pemusatan pikiran terhadap suatu pelajaran. Jadi tanpa minat maka konsentrasi terhadap pelajaran juga sulit dikembangkan dan dipertahankan. Menurut Slameto minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-

segaan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat peserta didik, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar. Peserta didik yang tertarik pada sebuah topik tertentu mencurahkan perhatian yang lebih banyak pada topik itu dan menjadi lebih terlibat secara kognitif di dalamnya. Peserta didik yang tertarik pada apa yang mereka pelajari menunjukkan prestasi akademik yang lebih tinggi dan lebih mungkin mengingat materi pelajaran tersebut dalam jangka panjang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa minat dalam belajar mempunyai peran dalam tercapainya keberhasilan belajar karena dengan adanya minat peserta didik menaruh perhatian dan memperkecil kebosanan peserta didik dalam belajar, lebih konsentrasi dalam belajar, serta peserta didik mengingat materi pelajaran dalam jangka panjang sehingga menunjukkan prestasi akademik atau prestasi belajar yang lebih tinggi. Indikator minat belajar meliputi adanya rasa senang atau suka dalam belajar, adanya perhatian dalam belajar, adanya keterlibatan atau partisipasi siswa serta adanya keaktifan peserta didik dalam belajar.

2. Indikator Minat belajar

Indikator minat belajar merupakan sebuah acuan pengukuran untuk mengetahui minat belajar siswa. Terdapat beberapa indikator minat belajar yang dimiliki peserta didik dalam proses belajarnya baik di sekolah maupun di rumah. Indikator minat belajar peserta didik sebagai berikut:

- 1) Rasa suka dan ketertarikan terhadap hal yang dipelajari

Apabila seseorang siswa memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran tertentu maka tidak ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya: senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2) Keinginan peserta didik untuk belajar

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Perhatian terhadap belajar

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi

4) Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan dalam belajar

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.²⁵

²⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal.180

Pendapat selanjutnya tentang indikator yang dapat digunakan untuk mengukur minat peserta didik yaitu menurut Sudaryono mengatakan bahwa, “minat belajar dapat diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan”. Kesukaan tampak ketika dari adanya kegairahan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan peserta didik dapat diukur dari respon atau tanggapan peserta didik terhadap materi pelajaran. Perhatian dapat diukur apabila peserta didik memiliki keseriusan selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan peserta didik akan tampak pada saat pembelajaran apakah siswa terlibat secara aktif atau secara pasif.²⁶

C. Penggunaan *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Telepon geggam atau telepon seluler atau handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional dengan saluran tetap. Namun, dapat dibawa kemana-mana atau *portable mobile* dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel wireless*).²⁷ Dan memiliki fungsi khusus seperti *smartphone*, kamera, dan *laptop*. Tidak dipungkiri bahwa anak sekolah dasar juga banyak terlibat dalam penggunaan *gadget*.

Widiawati & Sugiman mengatakan bahwa pada zaman milenial ini *gadget* tidak sepenuhnya digunakan oleh orang dewasa usia 18 tahun keatas, tetapi *gadget* juga digunakan oleh anak-anak usia 6-12 tahun. Bahkan yang

²⁶ Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hal. 125

²⁷ Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi dan Gadget*, (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2005), hal.41

lebih mirisnya lagi *gadget* digunakan oleh balita usia 3-5 tahun. Seperti yang kita ketahui, usia 7-11 tahun termasuk ke dalam kategori anak Sekolah Dasar (SD). Tidak ada masalah jika *gadget* pada saat sekarang disukai oleh anak-anak. Sebab *gadget* pada masa sekarang lebih menarik ketimbang *gadget* masa dulu.²⁸

Perkembangan teknologi semakin memasyarakat dikalangan remaja. Hal ini merupakan suatu kebanggaan bagi orang tua, karena punya anak yang tidak ketinggalan zaman. Orang tua menyadari akan pentingnya *gadget* yang saat ini bukan merupakan barang mewah lagi karena *gadget* sudah menjadi kebutuhan pokok, dengan adanya peran orang tua yang tidak lagi memperhatikan kepentingan dari sebuah *gadget* dan batas umur untuk memilikinya merupakan suatu bentuk psikologis yang ada di masyarakat, dimana orang tua sekarang hanya bisa membelikan tanpa melihat dampak apa saja yang muncul dari pengaruh adanya *gadget* tersebut. Tapi lihatlah kini sudah banyak pelajar mempunyai *gadget* terbaru yang hadir dengan beragam design mulai dari bentuknya dengan sentuhan sana-sini yang membuatnya terkesan trendy dan aplikasinya yang terus berkembang.

Hal ini dapat kita lihat dalam surat An-Naml ayat 40, yaitu :

قَالَ الَّذِي عِنْدَهُ عِلْمٌ مِّنَ الْكِتَابِ أَنَا آتِيكَ بِهِ قَبْلَ أَنْ يَرْتَدَّ إِلَيْكَ
طَرْفُكَ فَلَمَّا رآه مُسْتَقِرًّا عِنْدَهُ قَالَ هَذَا مِن فَضْلِ رَبِّي لِيَبْلُوَنِي أَأَشْكُرُ

²⁸ *Ibid*, hal. 156

أَمْ أَكْفُرُ وَمَنْ شَكَرَ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ ۗ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ رَبِّي غَنِيٌّ
كَرِيمٌ ﴿٤٠﴾

Artinya: “berkatalah seorang yang mempunyai ilmu dari Al Kitab: "Aku akan membawa singgasana itu kepadamu sebelum matamu berkedip". Maka tatkala Sulaiman melihat singgasana itu terletak di hadapannya, iapun berkata: "Ini Termasuk kurnia Tuhanku untuk mencoba aku Apakah aku bersyukur atau mengingkari (akan nikmat-Nya). dan Barangsiapa yang bersyukur Maka Sesungguhnya Dia bersyukur untuk (kebaikan) dirinya sendiri dan Barangsiapa yang ingkar, Maka Sesungguhnya Tuhanku Maha Kaya lagi Maha Mulia". (An-Naml ayat 40).²⁹

Ayat tersebut mengilhami inovasi teknologi informasi yang terus berkembang hingga sekarang. Mulai dari zaman dahulu adanya sms yang mampu mengirim pesan dalam hitungan detik, kemudian foto, akhirnya kini banyak sekali hal dari berbagai penjuru dunia yang dapat diakses via internet dalam hitungan detik saja.

1. Fungsi *gadget*

Ponsel atau *gadget* kini merupakan sahabat wajib yang tidak bisa lepas dari diri masyarakat Indonesia. Berdasarkan paparan data Consumer Lab Ericsson, selain sebagai alat komunikasi, *gadget* memiliki fungsi lain. Dari riset ditahun 2009, terdapat lima fungsi *gadget* yang ada di masyarakat. Telephone seluler yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini pun telah berubah.

Berikut persentase 5 fungsi telephone seluler bagi masyarakat Indonesia:

²⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Surabaya : CV Fajar Mulya, 2005), hal.380

- a. Sebagai alat Komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun atau pun keluarga = 65 %
- b. Sebagai penunjang bisnis = 49 %
- c. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat = 36 %
- d. Sebagai alat penghilang stres = 36 %

Memang jelas manfaat *gadget* terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, sesuai dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas *gadget* tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan, *gadget* tersebut juga bisa digunakan sebagai hiburan karena terdapat berbagai feature *gadget* yang beragam seperti kamera, permainan, Mp3, video, radio, televisi bahkan jaringan internet seperti yahoo, facebook, twitter, dan lain-lain.

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

Adapun dampak positifnya adalah:

- a. Memperluas jaringan persahabatan

Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita

b. Melatih kreativitas anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak-anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena itu tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi. Menurut Baihaqi dan Sugiarmen ADHD sendiri merupakan singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan³⁰

c. Sebagai media komunikasi

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

d. Sebagai media pembelajaran

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

³⁰ Balitbang, SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*, (Jakarta:Media Bangsa, 2013), hal. 455

mudah dapat belajar melalui internet dengan memanfaatkan handphone tersebut.

e. Pada aspek keagamaan

Banyak *gadget* sekarang telah memiliki aplikasi, yaitu aplikasi kitab suci seperti Al-Qur'an, Al-Kitab dan lain-lain. Dengan aplikasi ini handphone akan lebih mudah untuk dibawanya kemana-mana.³¹

Dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain:

a. Kecanduan untuk menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari

b. Dapat menyebabkan radiasi

Radiasi ini dapat mnerpa otak 217 kali dalam satu menit, sehingga kemungkinan adanya perubahan dari kondisi sel alamiah ke sel kanker meningkat menjadi 59 / 100, sebagaimana dikuatkan oleh penelitian terbaru. Dr Muhammad Ismail Al Jauhriy, menyatakan bahwa radiasi *gadget* dapat merusak sel pertahanan tubuh manusia. Dia pun berpesan untuk mengurangi pemakaian *gadget* dan menjauhkannya dari kepala minimal 20 cm.³²

c. Mengganggu perkembangan peserta didik diantaranya:

- 1) Fitur-fitur yang tersedia di *gadget* seperti : kamera, games, gambar, dan fasilitas yang lain, mudah mengalihkan perhatian peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah (kelas).

³¹ Dampak Positif dan dampak negative penggunaan ponsel, *Entertainment and education blog.blogspot.co.id/2015/01/dampak-positif-dan-dampak-negatif-html?m=1*(diakses tgl 17februari 2018).

³² Darut Tharieq Riyadl, *Manfaat dan bahaya Handphone*, (Jakarta: Pustaka Anisah, 2003), hal. 163

- 2) Peserta didik mudah disibukkan dengan memanggil atau menerima panggilan, sms, miscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri.
- 3) Dengan *gadget* peserta didik dapat mudah mengirim atau menerima baik tulisan maupun gambar yang tidak baik dan tidak selayaknya dikonsumsi pelajar. Jika hal tersebut dibiarkan, maka peserta didik akan dewasa sebelum waktunya, dan peserta didik yang kita hadapi merupakan peserta didik yang taat dan patuh pada permainan teknologi handphone.³³

d. Rawan terhadap tindak kejahatan

Setiap orang pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang yang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencarinya dari hasil updatenya yang boleh dibilang sering.

e. Dapat mempengaruhi perilaku anak

“Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final”.³⁴

Pada masa sekarang *gadget* telah berubah menjadi barang yang menarik dengan teknologi *touchscreen*. *Gadget* masa kini juga dilengkapi oleh aplikasi-aplikasi yang menarik perhatian. Menurut Noegroho dan Agoeng kita ini hidup selalu membutuhkan teknologi, untuk mempermudah

³³ Baetus Mendelson Laka, *Op. Cit*, hal. 19

³⁴ RatihIbrahim, <http://mommiesdaily.com/2013/11/25-jadi-orangtua-itu-harus-percaya-diri/> diakses tanggal 18 januari 2019 pukul 10.00 WIB

kehidupan ini. Datangnya teknologi komunikasi baru, ditandai dengan meningkatnya jumlah gadget yang berbasis teknologi elektronika. Melalui *gadget*, komunikasi menjadi mudah dan murah serta yang lebih penting adalah bagaimana media baru tersebut berfungsi dan terjadi pertukaran informasi dan mempengaruhi perilaku sosial masyarakat.³⁵

Gadget telah menjadi lingkungan terdekat dan terlekat bagi anak. Montolalu menyatakan bahwa: "*Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya*".³⁶ Namun, sekarang lingkungan bermain anak, telah digantikan menjadi lingkungan media, dan dalam hal ini adalah *gadget*. Ada apa di dalam *gadget* sehingga bisa mempengaruhi anak sedemikian hebat. Maka bisa dikatakan ada semuanya, seluruh dunia ada di dalam *gadget*, baik informasi, hiburan, pertemanan, bisnis, pelajaran dan game edukasi serta agama (positif) hingga yang perlu hati-hati yaitu *game* dan kekerasan serta pornografi yang bisa berdampak negatif.

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar peserta didik, contohnya hasil belajar siswa akan menurun.³⁷ Pada hakikatnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri individu. Tetapi jika individu dapat

³⁵ Montolalu. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2008), Hal.118

³⁶ J.B. Funk, "*Electronic games*". Vol V. Eds. Strasburger and B. Wilson

³⁷ Wardhani D.T., Fahrudin A., "*Pengaruh Video Game Terhadap Anak dan Peranan Pekerja Sosial*," *Jurnal Ilmiah Pekerjaan Sosial*. (Jakarta: PEKSOS, 2009)

menyesuaikan penggunaannya maka *gadget* juga memiliki berpengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Durasi Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

3. Pengaruh Penggunaan *Gadget*

Muniarto mengatakan saat ini informasi menjadi sangat penting dan dibutuhkan oleh masyarakat modern, dan ini semua melalui *gadget*. Namun di dalam teknologi internet dan (*gadget*) yang mempunyai daya rangsang tinggi adalah film, televisi, telematika, komputer, dan alat-alat komunikasi (termasuk *gadget*). Tetapi yang jelas apapun bentuk dan

jenisnya, informasi memiliki kekuatan mengubah sikap, pendapat, keyakinan, dan perilaku individu.³⁸

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

1) Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang 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 faktor-faktor tersebut menyebabkan anak 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 orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan *gadget*-nya. Bahkan tanpa disadari anak dapat bermain-main dengan *gadget*-nya sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.

³⁸ Julianto Simanjuntak, *Mengenali Monster Pribadi -- Seni Pemulihan Diri Sendiri dari Trauma, Emosi Negatif, dan Kebiasaan Buruk*, (Jakarta: Yayasan PELIKAN Indonesia, 2013)

4) Suka menyendiri

Anak yang senang bermain *gadget* akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang.

5) Ancaman cyberbullying

Cyberbullying merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. 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 sosial memungkinkan terjadinya cyberbullying lebih tinggi.³⁹

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adikasi, radiasi, dan tidak berkelanjutan. Dampak-dampak penggunaan *gadget* lebih lanjut didefinisikan sebagai berikut:

³⁹ Derry Iswidharmanjaya,. “*Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget.* (Google Book) 2014 hal 16.

1) Pertumbuhan otak yang terlalu cepat

Pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak termasuk dari gadget. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari *gadget* diketahui berhubungan dengan kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

2) Hambatan perkembangan

Saat menggunakan *gadget*, anak cenderung kurang bergerak, yang berdampak pada hambatan perkembangan.

3) Obesitas

Penggunaan *gadget* yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan resiko obesitas. Anak-anak diperbolehkan menggunakan gadget di kamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30%.

4) Gangguan tidur

Gangguan tidur yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* berdampak pula pada penurunan prestasi belajar mereka.

5) Penyakit mental

Penyakit mental yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.

6) Agresif

Tayangan-tayangan yang terpapar di *gadget* menyebabkan pengguna menjadi lebih agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.

7) Pikun digital

Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan resiko kurangnya perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan bagi pengguna *gadget*.

8) Adiksi

Kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula pada *gadget*), mengakibatkan anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka sendiri. Hal tersebut memicu adikasi sehingga mereka merasa seakan tidak bisa hidup tanpa *gadget*.

9) Radiasi

WHO mengategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami radiasi *gadget* lebih besar.

10) Tidak berkelanjutan sebuah penelitian membuktikan, edukasi yang berasal dari *gadget* tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak.⁴⁰

⁴⁰ Unoviana Kartika, *10 Alasan Anak Perlu Lepas dari Gadget. Diakses dari health.kompas.com/read/2014/05/12/1640161/10. Alasan. Anak. Perlu .Lepas. dari. Gadget pada tanggal 14 Desember 2018 pukul 12.30 WIB*

D. Perilaku Peserta didik

1. Pengertian Perilaku Peserta didik

Perilaku menurut Kamus Ilmiah Populer adalah “tindakan, perbuatan, sikap”. Perilaku dalam psikologi dipandang sebagai “reaksi yang dapat bersifat sederhana maupun bersifat kompleks”.⁴¹ Sedangkan kata perilaku mempunyai arti yang sangat luas, tidak hanya mencakup kegiatan motorik saja seperti berbicara, berjalan, bergerak, dan lain-lain. Akan tetapi juga membahas macam-macam fungsi seperti melihat, mendengar, mengingat, berpikir, pengenalan kembali emosi-emosi dalam bentuk tangis atau senyum dan seterusnya.⁴²

Individu memiliki satu ciri yang esensial, yaitu bahwa dia selalu berperilaku atau melakukan kegiatan. Individu adalah individu selama ia masih melakukan kegiatan atau berperilaku, apabila tidak maka ia bukan individu lagi. Mayat adalah suatu organisme yang tidak melakukan kegiatan atau tidak berperilaku. Menurut Veithzal Rivai, perilaku adalah “tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan”.⁴³ Muhibbin Syah dalam Psikologi Belajar menjelaskan bahwa perilaku adalah segala manifestasi hayati atau manifestasi hidup individu, yaitu semua ciri-ciri yang menyatakan bahwa individu manusia itu hidup. Perilaku ini bukan hanya

⁴¹ Saifuddin Azwar, *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*, (Yogyakarta: Liberty, 1988), hal. 6

⁴² Shalahuddin Mahfudz, *Pengantar Psikologi Umum*, (Surabaya: PT Bina Ilmu, 1986), hal. 54.

⁴³ Veithzal Rivai, *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2006), hal. 222.

mencakup hal-hal yang dapat diamati (*overt*) tetapi juga hal-hal yang tersembunyi (*covert*).⁴⁴

Menurut James P. Chaplin yang dikutip oleh Herri Zan Pieter dan Namora Lamongga Lubis perilaku adalah kumpulan dari reaksi, perbuatan, aktivitas, gabungan gerakan, tanggapan dan jawabanyang dilakukan seseorang, seperti proses berpikir, bekerja, hubungan seks dan sebagainya.⁴⁵ Menurut Kartini Kartono, perilaku adalah “proses mental dari reaksi seseorang yang sudah tampak dan yang belum tampak atau masih sebatas keinginan”.⁴⁶

Dapat disimpulkan pengertian di atas bahwa yang dimaksud dengan perilaku siswa adalah segala kegiatan siswa yang tidak kelihatan, yang disadari maupun tidak disadarinya. Termasuk di dalamnya berbicara, berjalan, cara ia melakukan sesuatu, caranya bereaksi terhadap segala sesuatu yang datang dari luar dirinya, maupun dari dalam dirinya. Diri memiliki bentuk seperti penyerangan, agresi tidak langsung, *irritability* (kesiapan untuk marah, temper yang cepat dan kekasaran), *negativisme* (sikap menantang, menolak bekerjasama, tidak patuh, dan membangkang), *resentment* (iri dan benci), kecurigaan pada pihak lain, dan *agresi verbal* (berdebat, berteriak, dan mengancam). Menurut Karl Buhler dan Schenk Danziger, dalam Nurani & Sujiono, perilaku anak itu saling kait mengkait atau saling mempengaruhi. Misalnya perilaku bermain adalah kegiatan

⁴⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 152.

⁴⁵ Herri Zan Pieter dan Namora Lamongga Lubis, *Psikologi untuk Kebidanan*, (Jakarta: Kencana Prenata Media Group, 2010), hal. 27

⁴⁶ *Ibid*, hal. 28.

yang menimbulkan kenikmatan, dan kenikmatan itulah yang akan menjadi stimulus bagi perilaku lainnya, misalnya perilaku sosialnya. Maka perilaku anak dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu keluarga, teman, sekolah, media (*gadget*) yang merubah kebiasaan, pemikiran dan membentuk perilaku anak.⁴⁷

2. Bentuk-bentuk perilaku peserta didik

a. Perilaku Keagamaan

Agama merupakan bagian yang cukup penting dalam jiwa siswa. Sebagian orang berpendapat bahwa “moral dan agama dapat mengendalikan tingkah laku anak yang beranjak pada usia remaja sehingga mereka tidak akan melakukan hal-hal yang merugikan kepada masyarakat atau bertentangan dengan norma-norma agama”.⁴⁸ Di sisi lain tidak adanya moral atau agama seringkali dianggap sebagai penyebab meningkatnya kenakalan siswa di kalangan masyarakat.

Pada dasarnya wujud perilaku keagamaan yaitu dengan melaksanakan semua perintah Tuhan dan menjauhi segala larangannya. Sebagai manusia makhluk ciptaan Tuhan harus berusaha semaksimal mungkin agar senantiasa dekat dengan Tuhannya.

b. Perilaku Sosial

Secara potensial (*fitrah*) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial. Namun, untuk mewujudkan potensi tersebut ia harus berada dalam interaksi dengan lingkungan manusia-manusia lain. Dalam

⁴⁷ Gagne, seperti dikutip oleh Gunarsa, S.D. & Gunarsa, Y.S., *Psikologi Anak*. (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2000), hal. 58.

⁴⁸ Panut Panuju & Ida Utami, *Psikologi Remaja*, (Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 1999), hal. 155

perkembangan sosial terjadi interaksi sosial yaitu “hubungan antara individu satu dengan individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat hubungan yang saling timbal balik”.⁴⁹

Secepat individu menyadari bahwa di luar dirinya itu ada orang lain, maka mulailah pula menyadari bahwa ia harus belajar apa yang seyogyanya ia perbuat seperti yang diharapkan orang lain. Proses belajar untuk menjadi makhluk sosial ini disebut sosialisasi.

c. Perilaku terhadap diri sendiri

Perilaku terhadap diri sendiri berarti kewajiban manusia untuk menjaga kehormatan dan dirinya sendiri agar tidak menjadi manusia yang hina. Perilaku terhadap dirinya sendiri antara lain:

- 1) Menjaga diri dan jiwa agar tidak terlempar dalam kehinaan dan dalam jurang kenistaan. Sebaliknya, berusaha sekuat kemampuan untuk mengangkat harga diri, nama baik, kesucian pribadi dan kehormatan.
- 2) Berupaya dan berlatih agar tetap mempunyai sifat-sifat terpuji: jujur, terpercaya, adil, menepati janji, ramah, sabar, disiplin, kerja keras, ikhlas, rendah hati, bersyukur atas nikmat yang ada.
- 3) Berusaha dan berlatih untuk meninggalkan dan menjauhi sifat-sifat yang tidak terpuji seperti: berdusta, khianat, pendendam, adu domba, mencari-cari kesalahan orang lain.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku Peserta didik

⁴⁹ Bimo Walgito, *Psikologi Sosial*, (Yogyakarta: ANDI, 2003), hal. 65.

- a. Emosi adalah reaksi kompleks yang berhubungan dengan kegiatan atau perubahan secara mendalam dan hasil pengalaman rangsangan eksternal dan keadaan fisiologis. Dengan emosi orang terangsang untuk memahami obyek yang akan mengubah perilaku seperti rasa marah, gembira, bahagia, sedih, cemas, takut, benci dan sebagainya.
- b. Persepsi adalah pengalaman yang dihasilkan oleh panca indera. Setiap orang memiliki persepsi yang berbeda, meskipun obyek persepsinya sama. Persepsi dipengaruhi oleh minat, kepentingan, kebiasaan yang dipelajari, bentuk dan latar belakang.
- c. Motivasi merupakan dorongan untuk bertindak guna mencapai tujuan tertentu. Dengan motivasi peserta didik terdorong untuk memenuhi kebutuhan fisiologis, psikologis, dan sosial.
- d. Belajar merupakan salah satu dasar untuk memahami perilaku peserta didik karena berkaitan dengan kematangan dan perkembangan fisik, emosi, motivasi, perilaku sosial dan kepribadian. Melalui belajar peserta didik mampu mengubah perilakunya sesuai dengan kebutuhannya.
- e. Intelegensi adalah kemampuan untuk mengkombinasikan obyek, berpikir abstrak, menentukan kemungkinan dalam perjuangan hidup. Intelegensi juga menggambarkan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan diri pada situasi yang baru secara cepat dan efektif serta memahami konsep abstrak.⁵⁰

⁵⁰ Siti Aisyah, *Perkembangan Peserta didik dan bimbingan belajar*, (Jakarta: CV Budi Utama, 2012), hal. 67.

E. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar dan Perilaku Peserta didik

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah memberikan dampak bagi kehidupan. Salah satu dampak yang ditimbulkan adalah munculnya perangkat elektronik seperti *gadget* yang memiliki banyak kemudahan bagi penggunanya. Generasi muda khususnya peserta didik begitu antusias dengan kepemilikan *gadget* saat ini.

Penggunaan *gadget* dalam lingkungan rumah perlu mendapat pengawasan yang ketat. Pengawasan ini bertujuan agar siswa tidak menggunakan *gadget* saat sedang mengerjakan tugas sekolah karena dapat mengganggu konsentrasi belajarnya hal ini dapat memicu timbulnya rasa kecanduan terhadap *gadget* dan menyebabkan kurangnya rasa ketertarikan terhadap proses pembelajaran. Hal tersebut juga akan mempengaruhi minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Perilaku peserta didik saat menggunakan *gadget* di rumah saat ini menjadikan mereka lalai dalam kewajibannya sebagai seorang pelajar ketika di sekolah. *Gadget* yang mereka miliki digunakan untuk hal-hal yang tidak baik, banyak peserta didik yang mempunyai *gadget* waktu luangnya banyak tersita untuk bermain game, Watshapp an dengan temannya atau sekedar Selfi dan mengupdate status di media sosial(FB, Instagram, dan Twitter) ketika proses pembelajaran di kelas peserta didik memilih sibuk dengan *gadget* mereka, dan bahkan ada sebagian peserta didik yang menggunakan *gadget* untuk tukar menukar jawaban saat ulangan. Mereka tidak menyadari

bahwasannya menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang seperti itu sangatlah merugikan diri sendiri, padahal dengan adanya *gadget* kita dapat memanfaatkannya dengan baik seperti halnya mencari materi dengan searching melalui *gadget* dimanapun mereka berada.

Hal ini dapat kita lihat dalam Al-Qur'an Surat Ar-Rahman ayat 33:

يَمْعَشَرُ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنَّ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ
وَالْأَرْضِ فَأَنْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ۝٣٣

Artinya: *Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, Maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan (QS. Ar Rahman: 33).*⁵¹

Ayat tersebut menjelaskan bahwa segala apapun yang dilakukan manusia, kehebatan apapun yang dimilikinya dan secanggih apapun teknologi yang dibuatnya itu semua karena atas izin dari Allah SWT dan manusia tidak akan bisa berbuat apaapa kecuali atas izin dari Allah. Begitupun dengan kemajuan teknologi saat ini. Kehadiran teknologi dengan segala kecanggihannya membuat manusia mudah untuk melakukan segala hal tetapi disisi lain juga berdampak bagi manusia, kemajuan iptek harus di imbangi dengan imtaq sehingga manusia tidak akan terbelenggu dengan kekuatan media saja dan bisa mengontrol serta mengetahui batasan penggunaannya

Pengamatan terhadap perilaku peserta didik saat menggunakan *gadget* ketika dirumah sangat menarik perhatian. Oleh karena itulah saya melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari

⁵¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Surabaya : CV Fajar Mulya, 2005), hal. 532.

penggunaan *gadget* saat ini bagi peserta didik di MI Roudlotut Thalibin Banjarejo

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Secara umum, telah banyak tulisan dan penelitian yang meneliti tentang Penggunaan *gadget* terhadap minat belajar dan perilaku Peserta didik, namun tidak ada yang sama persis dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan:

1. Maya Ferdiana Rozalia, dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang Tahun Pelajaran 2016/2017” hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hipotesis pada penelitian ini berbunyi H_0 tidak ada hubungan antara intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar siswa, H_a ada hubungan antara intensitas pemanfaatan *gadget*. Berdasarkan hasil pengujian korelasi pada tabel diatas, maka dihasilkan signifikan sebesar 0,632. Jika dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$, nilai signifikan lebih besar dari pada $\alpha = 0,05$. Artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi kesimpulan berdasarkan uji korelasi dan uji hipotesis, yaitu ada hubungan negatif yang tidak signifikan antara variabel intensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi

belajar siswa yang berarti semakin tinggi intensitas pemanfaatan *gadget*, maka prestasi siswa semakin menurun.⁵²

2. Ahmad Fadilah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi *Handphone* (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014” hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh positif dengan memperhatikan besarnya r_{xy} sebesar 0,808. Kemudian pada taraf signifikan 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,297 dan pada taraf signifikan 1% diperoleh nilai sebesar 0,361. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat korelasi positif yang kuat atau tinggi antara penggunaan alat komunikasi *handphone* (HP) terhadap aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 66 Jakarta.⁵³
3. Rasma B, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Hafalan Al-Qur’an Pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2018/2019” hasil penelitian menunjukkan bahwa: diperoleh hasil nilai r_{xy} sebesar 0,6 615 berada pada tingkat hubungan tinggi. Ini berarti terjadi hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan prestasi hafalan al-Qur’an pada kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar. Adapun hasil pengujian kontribusi variabel X

⁵² Maya Ferdiana Rozalia, Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang Tahun Pelajaran 2016/2017, (Malang: Skripsi tidak diterbitkan, 2017)

⁵³ Ahmad Fadilah, Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi *Handphone* (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014, (Jakarta Selatan: Skripsi tidak diterbitkan, 2014)

terhadap Y, diperoleh hasil 43,75%. Koefisien tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gadget memberikan pengaruh yang besar terhadap prestasi hafalan al-Qur'an pada kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar Selanjutnya, hasil analisis pada pengujian statistik yaitu uji t, diperoleh hasil uji hipotesis $t_{hitung} (t_0) = 40,83 >$ dari t_{tabel} yaitu 2,074. Jadi, H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini terbukti dengan teori yang dikemukakan Misbahuddin dan Iqbal yang mengatakan, jika t hitung lebih besar dari t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi hafalan al-qur'an pada kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar.⁵⁴

4. Chusna Oktia Rohmah, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018". Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh positif yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi ($R_{y(1,2)}$) sebesar 0,649 dan koefisien determinasi ($R^2_{y(1,2)}$) sebesar 0,421. Pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar terbukti signifikan dengan nilai Sig 0,000 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan distribusi

⁵⁴ Rasma B, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Hafalan AlQur'an Pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2017/2018, (Makassar: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

frekuensi kecendrungan minat belajar, ditunjukkan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas XI Kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta berada dalam kategori rendah yaitu 53,66%.⁵⁵

5. Kursiwi, dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Jakarta Tahun ajaran 2016/2017”. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget pada mahasiswa. Dampak positif meliputi: memudahkan mahasiswa memperoleh informasi secara cepat, dan dampak negatif meliputi: mahasiswa mengalami disfungsi nasional, mahasiswa jarang melakukan komunikasi langsung (tatap muka) dan mahasiswa menjadi konsumtif.⁵⁶

⁵⁵ Chusna Oktia Rohmah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”, (Jakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

⁵⁶ Kursiwi, dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Jakarta Tahun ajaran 2016/2017”, (Jakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2017)

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Maya Ferdiana Rozalia	Hubungan Intensitas Pemanfaatan <i>Gadget</i> dengan Prestasi Belajar Siswa kelas V SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang Tahun Ajaran 2016/2017	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan variabel pemanfaatan <i>gadget</i> dalam penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> Jenis pendekatan penelitian kuantitatif korelasional Subjek penelitian berbeda Lokasi penelitian berbeda
2.	Ahmad Fadilah	Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi <i>Handphone</i> (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan Tahun Ajaran 2013/2014	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan variabel Penggunaan alat komunikasi (<i>Handphone</i>) atau <i>Gadget</i> Jenis pendekatan penelitian Kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> Subjek penelitian berbeda Populasi penelitian berbeda Lokasi penelitian berbeda
3.	Rasma B	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Prestasi Hafalan AlQur'an Pada Kelas IX SMP Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2017/2018	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan variabel Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Subjek penelitian berbeda Jenis Penelitian <i>Ex Post Facto</i> Lokasi Penelitian berbeda
4.	Chusna Oktia Rohmah	Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> dan	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan variabel 	<ul style="list-style-type: none"> Subjek penelitian

		Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018	<p>Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis pendekatan penelitian Kuantitatif 	<p>berbeda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis Penelitian <i>Ex Post Facto</i> • Lokasi Penelitian berbeda
5.	Kursiwi	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Jakarta Tahun ajaran 2016/2017	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini mempunyai persamaan dalam tujuan yaitu untuk mengukur seberapa besar pengaruh Handphone terhadap Interaksi sosial remaja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam metodeologi menggunakan pendekatan Kualitatif deskriptif • Lokasi Penelitian berbeda

G. Kerangka Konseptual Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, dapat digambarkan alur pemikirannya pada gambar sebagai berikut:

