BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Strategi Guru

1. Pengertian Strategi

Pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan peperangan. Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, method of activities designed a particular educantional goal,* yakni perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.[1]

Istilah strategi *(strategy)* berasal dari "kata benda" dan "kata kerja" dalam bahasa Yunani. Sebagai kata benda, strategos merupakan gabungan dari kata *stratos* (militer) dengan *ago* (memimpin). Sebagai kata kerja, stratego berarti merencanakan. Mintzberg dan Waters, mengemukakan bahwa strategi adalah pola umum tentang keputusan atau tindakan *(strategies are realized as patterns in stream of decisions or action)*.[2]

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, "strategi merupakan sebuah cara atau sebuah metode, sedangkan secara umum strategi memiliki pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.[3] Strategi hampir sama dengan kata taktik, siasat atau politik, adalah suatu penataan potensi dan

---

[1] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hal. 126.

[2] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 3.

[3] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 5.

sumber daya agar dapat efisien memperoleh hasil suatu rancangan. Siasat merupakan pemanfaatan optimal situasi dan kondisi untuk menjangkau sasaran. Dalam militer strategi digunakan untuk memenangkan suatu peperangan, sedang taktik digunakan untuk memenangkan pertempuran.[4]

Namun jika dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan guru murid dalam perwujudan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.[5]

Strategi dasar dalam konteks pendidikan dapat dibedakan menjadi 4 bagian yaitu:

a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
b. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif, sehingga dapat di jadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
d. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteriaserta standar keberhasilan, sehingga dapat di jadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan

---

[4] Noeng Muhajir, *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial: Teori Pendidikan Pelaku Sosial Kreatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000), hal. 138-139.

[5] Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), hal. 11.

belajar mengajar yang evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan system intruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.[6]

Dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik diharapkan mengerti dan paham tentang strategi pembelajaran. Pengertian strategi pembelajaran dapat dikaji dari dua kata bentuknya, yaitu strategi dan pembelajaran. Kata strategi berarti cara dan seni menggunakan sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu.[7]

Dengan demikian, strategi pembelajaran berarti cara dan seni untuk menggunakan semua sumber belajar dalam upaya pembelajaran siswa.[8]Menurut pendapat Muhaimin, pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar kegiatan ini mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara yang lebih efektif dan efisien.[9]

Strategi belajar dapat digambarkan sebagai sifat dan tingkah laku. Oxford mendefinisikan strategi belajar sebagai tingkah laku yang dipakai oleh pembelajar agar pembelajaran bahasa berhasil, terarah, dan menyenangkan. Strategi belajar mengacu pada perilaku dan proses berfikir yang digunakan serta mempengaruhi apa yang dipelajari.

Strategi belajar menurut Huda, antara lain:

1. Strategi Utama dan Strategi Pendukung.

---

[6] Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 5.

[7] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 2.

[8]*Ibid*., hal. 177.

[9] Matin, *Dasar-dasar Perencanaan Pendidikan*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), hal. 44-45.

Strategi utama dipakai secara langsung dalam mencerna materi pembelajaran. Strategi pendukung dipakai untuk mengembangkan sikap belajar dan membantu pembelajar dalam mengatasi masalah seperti gangguan, kelelahan, frustasi, dan lain sebagainya.

2. Strategi Kognitif dan Strategi Metakognitif.

   Strategi kognitif dipakai untuk mengelola materi pembelajaran agar dapat diingat untuk waktu yang lama. Strategi metakognitif adalah langkah yang dipakai untuk mempertimbangkan proses kognitif, seperti monitoring diri sendiri, dan penguatan diri sendiri.

3. Strategi Sintaksis dan Strategi Semantik.

   Strategi sintaksis adalah kata fungsi, awalan, akhiran, dan penggolongan kata. Strategi semantik adalah berhubungan dengan objek nyata, situasi, dan kejadian.[10]

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan awal dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki tolak ukur untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dan pengajaran yang berlangsung di dalamnya.

Agar dalam setiap proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal, maka diperlukan sebuah rangkaian kegiatan yang sudah di rencanakan sejak awal, hal ini guna untuk mencapai tujuan dari pada strategi pembelajaran yang dilaksanakan. Untuk melaksanakan sebuah

---

[10] Fatimah dan Ratna Dewi K.S, *Strategi Belajar dan Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa*, dalam https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi diakses pada 30 Desember 2019 pukul 18:41

strategi pembelajaran, maka diperlukanlah seperangkat metode pengajaran.

Adapun dalam hal ini, menurut Nurfadilah, Badru Zaman, dkk. Strategi guru untuk menanggulangi dampak negatif penggunaan gadget meliputi

a. Bersikap tegas dengan melarang peserta didik apabila menggunakan gadget berlebihan,
b. Tidak mencontohkan menggunakan gadget di depan peserta didik sehingga harus bersembunyi saat menggunakan gadget,
c. Mengajak peserta didik bermain di luar kelas dan berinteraksi dengan peserta didik yang lain dan mengalihkan perhatiannya dengan kegiatan yang lain,
d. Memberhentikan akses wifi di sekolah.[11]

2. Pengertian Guru

Istilah kata guru/pendidik mungkin sudah tidak asing lagi didengar oleh khalayak pada umumnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah guru/pendidik merupakan orang yang mendidik.[12] Sedangkan dalam pandangan Islam, guru/pendidik dalam Islam ialah siapa saja yang bertanggung jawab terhadap perkembangan anak didik.[13] Guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan

---

[11] Nurfadilah, Badru Zaman, dkk., *Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget, Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, diakses 16 November 2020 pukul 19:53

[12] Daryanto S.S., *Kamus Lengkap Bahasa Indoneisa*, (Surabaya: Apollo, 1998), hal. 156.

[13] Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 74.

kepada anak didik. Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan ditempat tertentu, tidak mesti di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, surau, mushola, rumah, dan sebagainya.[14] Beberapa pengertian lain menyampaik bahwa, guru merupkan adalah unsur manusiawi dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan.

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa seorang guru dengan segala keilmuannya mampu mengembangkan potensi dari setiap anak didiknya. Guru dituntut untuk peka dan tanggap terhadap perubahan-perubahan, pembaharuan, serta ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang sejalan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman. Guru adalah seorang yang mempunyai gagasan yang harus diwujudkan untuk kepentingan anak didik, menunjang hubungan sebaiknya-baiknya, dalam kerangka menjunjung tinggi, mengembangkan dan menerapkan keutamaan yang menyangkut agama, kebudayaan dan keilmuan.

Adapun peran guru menurut Mulyasa dalam bukunya Permadi dkk. *The Smiling Teacher* sebagai berikut:[15]

1. Guru sebagai Pendidik

   Guru sebagai pendidik harus menjadi surau tauladan dan panutan peserta didik dan mampu menunjukkan etos kerja yang baik. Menurut Mulyasa dalam bukunya permadi dkk. The Smiling

[14] Syaiful Bahri Djamarah, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hal. 31.

[15] Permadi, dkk., *The Smiling Teacher*, (Bandung: Nuansa Mulia, 2010), hal. 8-9.

Teacher mengemukakan bahwa guru adalah pendidik yang menjadi tokoh panutan dan identifikasi bagi peserta didik dan lingkungannya.

2. Guru sebagai Pengajar

   Guru harus memiliki kemampuan akademik dan kemampuan mengembangkan profesinya dalam mengemas persiapan pembelajaran ang efektif dan efisien, terarah dan terpadu, memenuhi visi dan misis sekolah tersebut.

3. Guru sebagai Pengembang Kurikulum

   Guru adalah pengembang kurikulum yang dipergunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran di sekolah maupun luar sekolah, baik melalui jalur vertikal maupun horisontal yang berlandaskan spiritual, filosofis, sosiologis, dan psikologis dengan mengacu kepada standar nasional pendidikan.

4. Guru sebagai Pembimbing

   Guru sebagai pembimbing terhadap peserta didik harus menetapkan tujuan metode dan evaluasi terhadap hasil kegiatan dalam membimbing.

5. Guru sebagai Pembaharu (Inovator)

   Selama melaksankan tugasnya, guru sebagai pengajar handal senantiasa bergerak dinamis karena jika guru dalam melaksanakan pembelajaran bergerak statis atau tidak memiliki keinginan untuk mengubah penampilan dalam melaksanakan pembelajarannya, apalagi untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

6. Guru sebagai Model dan Teladan

   Guru harus menjadi panutan dan teladan dalam berbagai perilaku, ucapan dan penampilan, khususnya bagi peserta didik, teman sejawat, dan atasan.

7. Guru sebagai Peneliti

   Visi dan misi sekolah untuk membentuk guru yang profesional sangat tergantung pada perang aktif dan kreatif guru.

Dilihat dari segi penugasannya, tenaga pendidik (guru) disekolah dasar terdiri atas dua fungsi, yaitu:[16]

1. Guru kelas

   Menurut Zainal dalam Jurnal Nurhayati, guru sekolah dasar adalah guru kelas artinya guru harus dapat mengajarkan berbagai materi pelajaran. Guru tidak hanya dituntut untuk menyelesaikan bahan pelajaran yang telah ditetapkan, tetapi guru harus menguasai dan menghayati secara mendalam semua materi yang akan diajarkan.

   Guru kelas mempunyai tugas-tugas, diantaranya:

   a. Menciptakan iklim yang kondusif sehingga anak-anak merasa nyaman belajar di sekolah atau kelas.
   b. Menyusun dan melaksanakan asesmen pada semua anak untuk mengetahui kemampuan dan kebutuhannya.

[16] Nurhayati, Perbedaan Pengaruh Fungsi Guru (Guru Bidang Studi dengan Guru Kelas), *Jurnal Ilmu Pendidikan*, dalam http://media.neliti.com, diakses 31 Desember 2019 pukul 14:09

c. Menyusun Program Pengajaran Individu (PPI) bersama guru-guru pendidikan khusus.
d. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan mengadakan penilaian kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.
e. Memberikan program perbaikan (*remidial teaching*), pengayaan atau percepatan bagi siswa yang membutuhkan.
f. Melaksanakan administrasi kelas sesuai dengan bidang tugasnya.

2. Guru Bidang Studi

Guru bidang studi adalah guru yang mengajar mata pelajaran tertentu sesuai klasifikasi yang dipersyaratkan. Guru mata pelajaran kedudukan di sekolah yang ditetapkan berdasarkan kualifikasi sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan oleh sekolah. Jadi guru bidang studi adalah guru yang mengajar mata pelajaran tertentu sesuai dengan keahliannya.

Tugas guru mata pelajaran (guru bidang studi) antara lain sebagai berikut:

a. Menciptakan iklim belajar yang kondusif sehingga anak-anak merasa nyaman di kelas atau belajar di sekolah.
b. Menyusun dan melaksanakan asesmen pada semua anak untuk mengetahui kemampuan dan kebutuhannya.
c. Menyusun Program Pengajaran Individu (PPI) bersama guru-guru pendidikan khusus.

d. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan mengadakan penilaian kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.
e. Memberikan program perbaikan (*remedial teaching*), pengayaan atau percepatan bagi siswa yang membutuhkan.
f. Menyusun program pengajaran selama kurun tertentu secara berkelanjutan.

Dengan demikian, dalam pelaksanaan belajar mengajar guru memiliki tugas dan peran yang sangat kuat mempengaruhi sebagal bentuk situasi interaksional anatar guru dan murid, baik secara situasi formal dalam kelas maupun situasi informal, di luar kelas. Dengan kata lain, sebagai seorang pendidik dituntut untuk mampu menguasai sumber belajar, materi pembelajaran, kondisi kelas, lingkungan sekolah, media pendidikan, dan waktu yang tersedia. Sehingga, jika seorang pendidik tersebut dapat melaksanakan beberapa hal tersebut di atas, maka akan sangat menguntungkan bagi seorang pendidik tersebut untuk melakukan rangkaian awal kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan dari pada strategi pembelajaran yang akan diterapkan olehnya. Karena pada dasarnya, jika diperhatikan lebih seksama antara seorang pendidik dan peserta didik memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu, hal ini sangat akan menguntungkan dalam proses strategi pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang pendidik.

B. Dampak

1. Pengertian Dampak

Pengertian dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagi pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Seorang pemimpin yang handal sudah selayaknya bisa memprediksi jenis dampak yang akan terjadi atas sebuah keputusan yang akan diambil.

Dampak sosial sendiri dapat berasal dari internal dan eksternal masyarakat. Dampak internal adalah dampak yang disebabkan karena faktor dari dalam masyarakat itu sendiri, sementara dampak eksternal adalah dampak yang berasal dari luar masyarakat.[17] Dari penjabaran diatas maka kita dapat membagi dampak ke dalam dua pengertian yaitu dampak positif dan dampak negatif.

---

[17]Martin Hadari Nawawi, *Instrumen penelitian bidang sosial,*(Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1995), hal. 30.

2. Pengertian Dampak Positif

Dampak adalah keinginan untuk mebujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hl-hal yang baik. Positif adalah suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan dari pada kesedihan, optimisme dari pada pesimisme.

Positif adalah keadaan jiwa seseorang yang dipertahankan melalui usaha-usaha yang sadar bila sesuatu terjadi pada dirinya supaya tidak membelokkan fokus mental sesorang pada yang negatif. Bagi orang yang berpikiran positif mengetahui bahwa dirinya sudah berpikir buruk maka ia akan segera memulihkan dirinya.[18] Jadi dapat disimpulkan pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.

1. Dampak positifnya secara umum yaitu:
   a. Sebagai media komunikasi

      Gadget dapat digunakan untuk menghubungi keluarga, kerabat, atau teman yang berjarak jauh dari kita. Dengan begitu,

[18] Lisdiani Aritonang, (2018), *Dampak Implementasi Kebijakan Larangan Alat Tangkap Cantrang/Pukat Terkait Kesejahteraan Sosial Nelayan di Desa Pasar Sorkan Kecamatan Sorkam Barat Kabupaten Tapanuli Tengah, Skripsi Sumatera Utara, Online,* Tersedia: http://repository.usu.ac.id/ diakses pada 1 Desember 2019, pukul 10:44

kita tidak perlu bersusah payah mengirim surat yang akan membutuhkan waktu yang lama untuk sampai ke tujuannya.

b. Sebagai media informasi

Dengan adanya internet, gadget akan bisa mengakses berbagai hal yang dapat memberikan kita informasi penting atau berharga. Informasi tersebut juga dapat meningkatkan pengetahuan kita.

c. Sebagai media pembelajaran

Sekarang tugas-tugas yang diberikan pada peserta didik sangatlah banyak. Gadget dapat membantu peserta didik mengerjakan tugas-tugas tersebut dengan bantuan internet yang sudah tersedia di gadget. Jadi, siswa dengan mudah dapat belajar melalui internet dengan memanfaatkan gadget tersebut.

d. Sebagai media hiburan

Di dalam gadget terdapat berbagai aplikasi yang bersifat menghibur. Saat kita sedang bosan, kita dapat memainkan aplikasi tersebut seperti halnya mendengarkan mp3, bermain game dan lain sebagainya.

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 gadget akan lebih mudah untuk dibawanya kemana-mana.[19]

3. Pengertian Dampak Negatif

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya, berdasarkan beberapa penelitian dapat disimpulkan bahwa negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya.[20]

Jadi dapat disimpulkan pengertian dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

2. Dampak negatifnya secara umum yaitu:

a. Membuat siswa malas belajar

Anak-anak yang sudah kecanduan gadget, maka setiap saatnya hanya bermain gadget dan gadget. Mereka tidak lagi berfikir pada hal yang lain. Bagi mereka gadget merupakan teman setia yang setiap ke mana-mana selalu dibawa, rasanya tidak lengkap tanpa gadget di genggamannya. Keberadaan

---

[19] Beatus Mendelson Laka, *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Belajar Peserta Didik, Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan Vol 7, No 2*. Diakses 31 Desember 2019, pukul 14:42, hal. 3.

[20] Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Yogyakarta: Balai Pustaka, 1997), hal. 65.

gadget memang sangat penting bagi kehidupan di jaman era globalisasi seperti sekarang ini. Tapi jika ternyata gadget di salah gunakan maka akan berdampak negatif dan dapat mengganggu proses belajar dan menurunkan prestasi belajar siswa.

b. Mengganggu konsentrasi belajar siswa

Konsentrasi adalah tingkat perhatian kita terhadap sesuatu, dalam konteks belajar berarti tngkat perhatian siswa terpusat terhadap segala penjelasan atau bimbingan yang diberikan guru. Seharusnya ketika seorang guru sedang memberikan materi pelajaran seluruh perhatian siswa harus terfokus kepada penjelasan guru tersebut. Akan tetapi sering sekali gadget yang mereka punya menjadi salah satu penyebab konsentrasi siswa menurun.

c. Melupakan tugas dan kewajiban

Gadget sebenarnya sangatlah bermanfaat jika dipergunakan sebagaimana mestinya. Tetapi yang terjadi khususnya para pelajar menyalahgunakan gadget tersebut untuk keperluan lain. Mereka tidak lagi memperhatikan tugas dan kewajibannya sebab disibukkan oleh gadget yang mereka punya. Akibatnya siswa tidak menguasai materi belajarnya dan tidak sedikit siswa yang lupa mengerjakan tugas dari guru karena sibuk memainkan gadget.

d. Mengganggu perkembangan anak

Dengan perkembangan alat komunikasi gadget maka tercipta feature canggih yang tersedia di gadget seperti yang telah disebutkan sebelumnya akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah, tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, sms, misscall dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri. Kalau hal tersebut dibiarkan maka generasi yang kita harapkan akan menjadi rusak dan perkembangan teknologi yang kita banggakan kehadirannya dapat berdampak buruk untuk perkembangan dan masa depan.

e. Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku

Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua. Alat komunikasi gadget bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur porno dan sebagainya yang sama sekali tidak layak dilihat seorang pelajar dan pada akhirnya sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku.[21]

C. Gadget

1. Pengertian Gadget

Menurut Syerif Nurhakim, *Gadget* (Handphone) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensial saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon

[21] Uswatun, *Dampak Positif dan Negatif Hp bagi Pelajar*, melalui http://www.edukasi.kompasiana.com diakses 31 Desember 2019 pukul 15:34

menggunakan kabel.[22]Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Telepon pertama kali diciptakan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1876. Alat ini merupakan sarana komunikasi yang praktis sehingga berkembang dengan pesat.[23] Sedangkan penemu telepon genggam adalah Martin Cooper yang bekerja di Motorolla, Cooper memiliki ide untuk membuat alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian.[24]Dapat disimpulkan bahwa handphone merupakan alat komunikasi multifungsi yang berukuran kecil dan praktis sehingga dapat dibawa kemana - mana.

Handphone tersebut, merupakan perkembangan teknologi telepon yang dari masa ke masa mengalami perubahan, dimana perangkat handphone tersebut dapat digunakan sebagai sarana komunikasi baik itu berupa lisan, maupun tulisan, untuk penyampaian informasi atau pesan dari suatu pihak kepihak lainnya secara efektif dan efesien karena perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai dimana saja.

2. Penggunaan Gadget

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga

---

[22] Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi dan Gadget*, (Jakarta: Bestari, 2015), hal. 41.

[23]Kasiyanto Kaseim, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*,(Jakarta : Prenada Group, 2015), hal. 7.

[24]Ibid, hal. 42.

orang dewasa. Dan sekarang ini aplikasi yang ada di gadget sudah berkembang banyak seperti game, whatsapp, instagram, dan lain-lain. Namun gadget yang digunakan ini hanya sebagai media dalam melaksanakan ujian akhir sekolah (UAS).

Dalam melaksanakan ujian akhir sekolah ini juga terdapat aplikasi tersendiri yaitu namanya CBT-K3MI. Jadi setiap siswa khususnya kelas 4 dan 5 harus mempunyai aplikasi tersebut jika tidak mereka tidak bisa mengerjakan ujian. Ketika sudah selesai mengerjakan soal seorang guru harus bisa mengontrol kegunaan gadget ketika selesai melaksanakan ujian akhir sekolah. Terkadang anak-anak masih menggunakannya ketika istirahat, entah digunakan dalam bermain game atau yang lain, itu bisa membuat anak-anak menjadi malas untuk belajar lagi.

Semakin berkembangnya zaman semakin baru pula teknologi untuk digunakan, seperti halnya dalam Ujian Akhir Sekolah di MI Nasyatut Tholibin ini. Terkadang teknologi yang digunakan dalam melaksanakan Ujian itu adalah laptop atau komputer tetapi di sekolah ini baru pertama kali menggunakan gadget dan itupun digunakan dalam Ujian Akhir Sekolah. Oleh karena itu peneliti sangat ingin meneliti bagaimana kegunaan gadget ketika ujian berlangsung.

Gadget juga memiliki bentuk-bentuk penggunaan yang lain, yang relatif dengan penggunaannya. Bentuk-bentuk penggunaan gadget secara umum di antaranya :

a. Sebagai Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

b. Sebagai Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Sebagai Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun selalui gadget kita dapat dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.[25]

[25] Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, Jurnal Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan Vol. 17, No. 2*, Diakses Pada Tanggal 16 November 2020, pukul 19:06.

D. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai test atau angka yang diberikan oleh guru. Istilah prestasi belajar Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang biasanya ditunjukkan dengan tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.[26] Secara etimologis belajar memiliki arti "berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu". Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandain atau ilmu.[27] Jadi bisa disimpulkan bahwa prestasi belajar itu tergantung bagaimana penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dapat dikembangkan oleh mata pelajaran dan itupun juga terdapat dalam nilai tes atau pun angka.

Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirannya tentang "belajar". Seringkali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda satu sama lain. Dalam uraian ini kita akan berkenalan dengan beberapa perumusan saja, guna melengkapi dan memperluas pandangan kita tentang mengajar.

---

[26] Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 2004), hal. 75.

[27] Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 13.

1. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman *(learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing).*

   Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

2. Sejalan dengan perumusan di atas, ada pula tafsiarn lain tentang belajar yang menyatakan, bahwa belajar afalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Di dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar. William Burton, mengemukakan, bahwa: *A good learning situation consist of a rich and varied series of learning experiences unified around a vigorous purpose* and *arried on in interaction with a rich, varied and propocative anvironment.*[28]

Hasil belajar dibagi menjadi empat golongan yaitu :

a. Pengetahuan, yaitu dalam bentuk bahan informasi, fakta, gagasan, keyakinan, prosedur, hukum, kaidah, standar, dan konsep lainya.
b. Kemampuan, yaitu dalam bentuk kemampuan untuk menganalisis, mereproduksi, mencipta, mengatur, merangkum, membuat generalisasi, berfikir rasional dan menyesuaikan.
c. Kebiasaan dan keterampilan, yaitu dalam bentuk kebiasaan perilaku dan keterampilan dalam menggunakan semua kemampuan.

[28] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hal. 27-28.

d. Sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan dan selera.[29]

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha siswa yang dapat dicapai berupa penguasan pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil tes. Prestasi belajar merupakan suatu hal yang dibutuhkan siswa untuk mengetahui kemampuan yang diperolehnya dari suatu kegiatan yang disebut belajar.

2. Tujuan Belajar

Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan belajar yaitu membentuk makna, makna diciptakan para pembelajar dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.[30]Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatanbelajar, sebagaimana pendapat yang lain bahwa tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu :[31]

a. Untuk mendapatkan pengetahuan (kognitif), Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, karena antara kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berpikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.

---

[29] Hutabarat E.P, *Cara Belajar Sebagai Pedoman Praktis Untuk Belajar Secara Efisien dan efektif*, (Jakarta: Penerbit BPK Gunung Agung, 1995), hal. 11-12.

[30] Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 127.

[31] A.M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajagrafindo, 2011), hal. 26-28.

b. Penanaman konsep dan keterampilan (psikomotorik), Penanaman konsep memerlukan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu konsep.

c. Pembentukan sikap (afektif), Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, dengan dilandasi nilai, anak didik akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikan segala sesuatu yang sudah dipelajarinya.

Dalam menyusun suatu tujuan belajar yang harus dicapai oleh seseorang yang belajar, sehingga terjadi perubahan dalam dirinya. Perubahan terjadi pada tiga ranah, yaitu:[32]

a. Ranah Kognitif, tentang hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Terdiri dari : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisa, sintesa dan evaluasi.

[32] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian dan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 180-182.

b. Ranah Afektif, tentang hasil belajar yang berhubungan dengan perasaan sikap, minat, dan nilai. Terdiri dari : penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
c. Ranah Psikomotorik, tentang kemampuan fisik seperti ketrampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Terdiri dari : persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan yang komplek, dan kreativitas.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, aktual, dan terukur sesuai yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu.

3. Ciri-ciri Prestasi Belajar

Tujuan belajar merupakan perubahan tingkah laku, hal ini dapat diidentifikasikan melalui ciri-ciri belajar, sebagaimana ada beberapa elemen penting yang menggambarkan ciri-ciri belajar :[33]

a. Dalam belajar ada perubahan tingkah laku, baik tingkah laku yang dapat diamati maupun tingkah laku yang tidak dapat diamati secara langsung.
b. Dalam belajar, perubahan tingkah laku meliputi tingkah laku kognitif, afektif, psikomotor dan campuran.

[33] Sri Rumini, dkk. *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Unit Percetakan dan Penerbitan UNY, 1995), hal. 60.

c. Dalam belajar, perubahan tingkah laku yang terjadi karena mukjizat, hipnosa, hal-hal yang gaib, proses pertumbuhan, kematangan, penyakit ataupun kerusakan fisik, tidak dianggap sebagai hasil belajar.
d. Dalam belajar, perubahan tingkah laku menjadi sesuatu yang relatif menetap. Bila seseorang dengan belajar menjadi dapat membaca, maka kemampuan membaca tersebut akan tetap dimilliiki.
e. Belajar merupakan suatu proses usaha, yang artinya belajar berlangsung dalam kurun waktu cuukup lama. Hasil belajar yang berupa tingkah laku kadang-kadang dapat diamati, tetapi proses belajar itu sendiri tidak dapat diamati secara langsung.
f. Belajar terjadi karena ada interaksi dengan lingkungan.

Adapun ciri-ciri lain dari perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar adalah :

a. perubahan secara sadar
b. perubahan bersifat kontinyu dan fungsional
c. perubahan bersifat positif dan aktif
d. perubahan bukan bersikap sementara
e. perubahan bertujuan dan terarah, serta
f. perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.[34]

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar adalah perubahan secara sadar yang meliputi seluruh aspek tingkah laku ke

[34] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 3.

arah yang lebih baik, belajar sebagai hasil dari latihan dan pengalaman serta perubahan yang terjadi relatif menetap.

4. Prinsip-prinsip Belajar

Di dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memerhatikan beberapa prinsip belajar berikut :

a. Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu, siswalah yang harus bertindak aktif.
b. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
c. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
e. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.[35]

5. Unsur-unsur Belajar

Unsur-unsur belajar adalah faktor-faktor yang menjadi indikator keerlangsungan proses belajar. Setiap ahli pendidikan sesuai dengan aliran teori belajar yang dianutnya memberikan aksentuasi senidri tentang hal-hal apa yang penting dipahami dan dilakukan agar belajar benar-benar belajar. Ada tujuh unsur utama dalam proses belajar menurut Cronbach, yang meliputi :

[35]*Ibid.*, hal. 16.

a. Tujuan. Belajar dimulai karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini muncul karena adanya sesuatu kebutuhan. Perbuatan belajar atau pengalaman belajar akan efektif bila diarahakan kepada tujuan yang jelas dan bermakna bagi individu.
b. Kesiapan. Agar mampu melaksanakan perbuatan belajar dengan baik, anak perlu memiliki kesiapan, baik kesiapan fisik, psikis, maupun kesiapan yang berupa kematangan untuk melakukan sesuatu yang terkait dengan pengalaman belajar.
c. Situasi. Kegiatan belajar berlangsung dalam situasi belajar. Adapun yang dimaksud situasi belajar ini adalah tempat, lingkungan sekitar, alat dan bahan yang dipelajari, guru, kepala sekolah, pegawai administrasi, dan seluruh warga sekolah yang lain.
d. Interpretasi. Disini anak melakukan interpretasi yaitu melihat hubungan diantara komponen-komponen situasi belajar, melihat makna dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan.
e. Respon. Berlandaskan hasil interpretasi tentang kemungkinannya dalam mencapai tujuan belajar, maka anak membuat respon. Respon ini dapat berupa usaha yang terencana dan sistematis, baik juga berupa usaha coba-coba, (*trial and error*).
f. Konsekuensi. Berupa hasil, dapat hasil positif (keberhasilan) maupun hasil negatif (kegagalan) sebagai konsekuensi respon yang dipilih siswa.

g. Reaksi terhadap kegagalan. Kegagalan dapat menurunkan semangat motivasi, memperkecil usaha-usaha belajar selanjutnya. Namun dapat juga membangkitkan siswa karena dia mau belajar dari kegagalannya.

Sementara itu para konstruktivis memaknai unsur-unsur belajar sebagi berikut.

a. Tujuan Belajar.

   Tujuan belajar yaitu membentuk makna. Makna diciptakan para pembelajar dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami. Konstruksi makna dipengaruhi oleh pengertian terdahulu yang telah dimiliki siswa.

b. Proses belajar adalah proses konstruksi makna yang berlangsung terus menerus, setiap kali berhadapan dengan fenomena atau pengalaman baru diadakan rekonstruksi, baik secara kuat atau lemah. Proses belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, melainkan lebih sebagai pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, melainkan perkembangan itu sendiri.

   Proses belajar yang sebenarnya terjadi pada waktu skema seseorang dalam keraguan (disonansi kognitif) yang merangsang pemikiran lebih lanjut. Situasi tidak keseimbangan (disekuilibrium) adalah situasi yang baik untuk memacu belajar.

c. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman pelajar sebagai hasil interaksi dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung kepada apa yang telah diketahui pembelajar,

konsep-konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari.[36]

E. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian M.Hafiz Al-Ayouby (2017) yang berjudul "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung)". Fokus penelitian dalam penulisan skripsi adalah: (1) Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD dan TK.Handayani? (2) Bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani?. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan gadget pada anak usia dini yang meliputi aplikasi penggunaan gadget (game, browsing, komunikasi, dan lainnya), Intensitas penggunaan gadget (tinggi, sedang, rendah). (2) Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. a. Dampak positif yaitu melatih imajinasi, melatih kepekaan, kecerdasan anak. b. Dampak negatif yaitu menurunkan konsentrasi belajar, penurunan dalam bersosialisasi, menghambat kemampuan berbahasa, kecanduan.
2. Penelitian Sa'adah (2015) yang berjudul "Dampak Penggunaan*Gadget*Terhadap Perilaku Sosial SiswaDi MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon". Fokus penelitian dalam penulisan skripsi adalah: (1) Bagaimana respon siswa di MAN Cirebon 1 terhadap teknologi informasi*gadget* yang berkembang saat ini? (2). Bagaimana

[36]*Ibid.*, hal. 126-127.

penggunaan *gadget* di kalangan siswa MAN Cirebon 1? (3). Apa saja dampak penggunaan teknologi informasi *gadget* dikalangan siswa terhadap perilaku sosial di MAN Cirebon 1?. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Respon siswa terhadap perkembangan teknologi informasi *gadget* sudah terlihat dari pemahaman terhadap perkembangan teknologi *gadget*, perkembangan teknologi di lingkungan MAN Cirebon 1, dan keberadaan teknologi *gadget* di lingkungan MAN Cirebon 1. (2) Penggunaan teknologi informasi *gadget* dilakukan secara intens, tanpa mengenal ruang dan waktu. Penggunaanya ketika pembelajaran, waktu istirahat dan pulang sekolah. Bentuk *gadget* yang digunakan oleh siswa di lingkungan MAN Cirebon 1 adalah tablet, laptop dan Hp. Penggunaan teknologi *gadget* juga didukung oleh penyediaan fasilitas hostpot serta aturan yang diberikan oleh sekolah dalam penggunaan teknologi *gadget*. (3) Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial memang benar adanya. Dengan adanya penggunaan yang intens menyebabkan perubahan-perubahan dalam diri siswa khususnya dalam hal perilaku sosial. Dampak yang ditimbulkan dalam bentuk positif dan negative. a. Dampak positif 1) Memperbanyak teman 2) Memudahkan dalam berinteraksi jarak jauh b. Dampak negatif 1) Kehilangan makna interaksi secara *face to face* 2) Tidak terjalinnya kerjasama antar teman 3) Hidup secara individualis, dan 4) Hidup dengan dunia maya.

3. Penelitian Rahma Istifadah (2018) yang berjudul “Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik di SMA Piri

Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan". Fokus penelitian pada penulisan skripsi adalah sebagai berikut: Bagaimana dampak dari penggunaan handphone terhadap perilaku peserta didik di SMA PIRI Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan?. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) dampak positifnya adalah: sebagai media komunikasi, sebagai media informasi, sebagai media pembelajaran, sebagai media hiburan, dunia kerja dan bisnis, aspek keagamaan. (2) dampak negatifnya adalah: membuat peserta didik malas belajar, mengganggu konsentrasi belajar peserta didik, mengganggu perkembangan anak, sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku, pemborosan.

4. Penelitian Mirna Intan Sari (2018) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang". Fokus penelitian pada penulisan skripsi adalah sebagai berikut : (1) Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V di MI Thoriqatussa'adah Pujon Kabupaten Malang?. (2) Bagaimana prestasi belajar siswa kelas V di MI Thariqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang?. (3) Bagaimana intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Thariqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang?. (4) Seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Thariqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang?. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Motivasi siswa kelas V MI Thariqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi

dengan hasil yang diperoleh sebanyak 47,5%. (2) Hasil belajar siswa kelas V MI Thariqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria sedang dengan hasil yang diperoleh sebanyak 55%. (3) Intensitas penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thariqotussa'adah Pujon termasuk pada kriteria tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%. (4) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MI Thariqotussa'adah Pujon dengan hasil 0,707 > 0,05 (pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar) dan hasil 0,244 > 0,05 (pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar).

5. Penelitian Chusna Oktia Rohmah (2017) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta". Fokus penelitian pada penulisan skripsi adalah sebagai berikut : (1) Seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta?. (2) Seberapa besar pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta?. (3) Seberapa besar pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar secara bersama-sama terhadap minat belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta?. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Pengaruh penggunaan gadget

terhadap minat belajar sebesar 23,3%, terdapat pengaruh positif dengan nilai r_{x1y}sebesar 0,483, terbukti signifikan dengan nilai Sig. Sebesar 0,001 < 0,05 dan penggunaan gadget berada dalam kategori tinggi sebsar 58,54%; (2) Pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar sebesar 14,9%, terdapat pengaruh positif dengan nilai rx2y sebesar 0,366, terbukti signifikan dengan nilai Sig. Sebesar 0,013 < 0,05 dan lingkungan belajar berada dalam kategori rendah sebesar 58,54%; (3) Pengaruh penggunaan gadget dan lingkungan belajar secara bersama-sama 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%.

Tabel 1.1

Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	perbedaan
1	M.Hafiz Al-Ayouby	Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung	Sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan gadget dan juga terjadi pada anak-	Di penelitian ini meneliti dampak penggunaan gadget pada anak TK/PAUD tetapi yang

			anak	saya teliti itu sudah anak pendidikan dasar atau memasuki sekolah dasar
2	Sa'adah	Dampak Penggunaan*Gadget* Terhadap Perilaku Sosial SiswaDi MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon	Dalam penelitian ini sama-sama meneliti tentang penggunaan gadget pada anak	Di penelitian ini berfokus pada perilaku anak disekolah namun yang saya teliti yaitu hasil prestasi belajar siswa pada ujian akhir sekolah
3	Rahma Istifadah	Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik di SMA Piri Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung	Dalam penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak

		Selatan	dampak penggunaan gadget terhadap anak sekolah	pada perilaku siswa disekolah SMA dan sedangkan yang saya teliti berdampak pada prestasi belajar siswa
4	Mirna Intan Sari	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang.	Sama-sama meneliti penggunaan gadget	Penelitian ini menggunakan jenis kuantitaif sedangkan penelitian yang saya gunakan menggunakan kualitatif
5	Chusna Oktia Rohmah	Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar	Sama-sama meneliti penggunaan gadget	Meneliti di sekolah SMK sedangkan yang saya

		Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta		teliti di sekolah MI

F. Paradigma Penelitian

Paradigma adalah pedoman yang menjadi dasar bagi para saintis dan peneliti didalam mencari fakta-fakta melalui kegiatan penelitian yang dilakukannya.[37] Sedangkan menurut Bogdan dan Biklen dalam buku Tahir paradigma adalah sekumpulan anggapan dasar mengenai pokok permasalahan, tujuan, dan sifat dasar bahan kajian yang akan diteliti.[38] Jadi paradigma adalah hal pokok yang dijadikan dasar untuk penelitian yang akan dilakukan.

Gadget adalah alat komunikasi yang digunakan oleh 2 orang dengan jarak jauh untuk memberikan informasi ataupun kabar. Gadget ini sudah dapat digunakan oleh kalangan anak-anak ataupun dewasa, dan gadget ini sudah memiliki kualitas yang sangat jauh lebih baik, karena semakin berkembangnya zaman teknologi ini terus diperbaruhi setiap aplikasi yang ada. Namun dalam menggunakan gadget tentunya harus

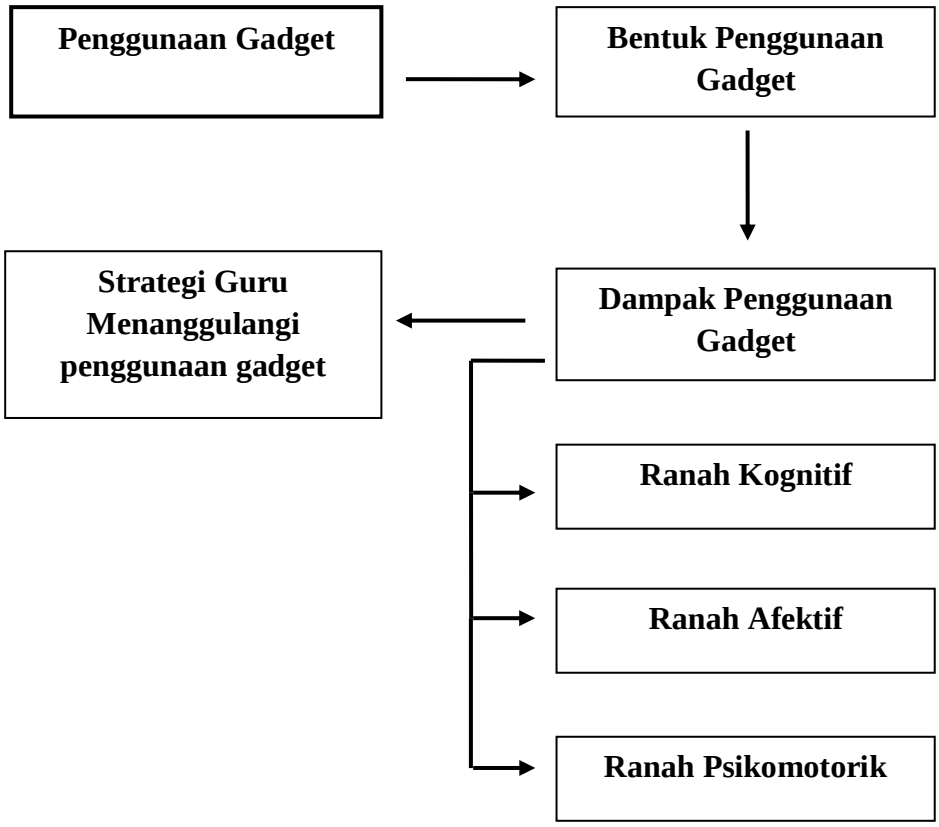
[37] Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: Rosdakarya, 2012), hal. 146.

[38] Muh. Tahir, *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Makasar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2011), hal. 59.

dengan hati-hati, karena kebanyakan anak yang masih usianya belum mencukupi terkadang dapat kecanduan dengan gadget yang memiliki batas waktu penggunaan yang lebih. Gadget yang digunakan ini hanya untuk memfasilitasi penggunaan dalam Ujian Akhir Sekolah, jadi siswa diwajibkan membawa gadget sendiri untuk digunakan dalam mengerjakan soal.

Paradigma penelitian sangat berguna bagi seorang peneliti sebelum melakukan penelitian. Paradigma ini menjadi dasar pokok yang dijadikan acuan penelitian. Apalagi dalam suatu penelitian kualitatif mengkaji gejala sosial yang memang terjadi pada suatu kenyataan yang ada. Oleh karena itulah peneliti ingin menggali apa saja yang ada pada dampak penggunaan gadget sebagai media ujian akhir sekolah pada prestasi belajar siswa kelas 4 dan 5 MI Nasyatut Tholibin Kec. Garum Kab. Blitar.

Adapun bagan atau kerangka teori penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.2

Kerangka Berfikir

Dengan bagan diatas dapat diketahui bahwa dalam penggunaan gadget itu perlu adanya strategi guru dalam menanggulangi bentuk penggunaan gadget jika terdapat dampak negatif dalam penggunaannya. Dengan demikian guru harus

memberikan strategi yang dapat membuat peserta didik tidak menggunakan gadget secara berlebihan yang nantinya dapat memberikan dampak negatif.