

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Intensitas Penggunaan *Gadget*

2.1.1. Pengertian *Gadget*

Menurut Wijanarko (2014) *gadget* adalah suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* baik laptop, ipad, *tablet*, atau *smartphone* adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Sedangkan menurut Derry (2014) *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. *Gadget* merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone, Iphone and Blackberry*” (Manumpil, 2015).

Penggunaan teknologi juga tentunya mempunyai hubungan dalam Islam seperti pada ayat dibawah ini:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحِصِنَكُمْ وَنَ بَأْسِكُمْ فَهَلْ
أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ﴿٨٠﴾

Artinya: Dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur kepada Allah. (Q.S. Al-Anbiya: 80).

Berdasarkan tafsir di atas Islam menganjurkan untuk menciptakan atau menggunakan alat yang dapat memudahkan pekerjaan kita. Itulah teknologi, dan ternyata ide pemanfaatan teknologi ini ada di dalam Al-Qur'an. Teknologi memang memiliki dua sisi, bisa bermanfaat jika digunakan dengan tujuan yang

baik dan bisa menjadi musuh jika digunakan untuk tujuan yang tidak baik (Susanto, 2012).

2.1.2. Fungsi Gadget

Menurut Eka (2019) fungsi utama penggunaan *gadget* adalah agar memudahkan pekerjaan kita. Contohnya seperti kemudahan dalam hal berkomunikasi, mencari informasi atau aktivitas lainnya. Adapun beberapa fungsi *gadget* yaitu : 1) media berkomunikasi; 2) akses informasi; 3) media hiburan; 4) gaya hidup.

2.1.3. Dampak Penggunaan Gadget

Menurut Rohman (2017) dampak positif penggunaan *gadget* ada empat yakni : 1) komunikasi menjadi lebih praktis; 2) anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif; 3) mudahnya melakukan akses ke luar negeri; 4) manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* (*smartphone*) yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik. Menurut Derry (2014) ada beberapa dampak buruk penggunaan *gadget* antara lain : 1) menjadi pribadi tertutup; 2) kesehatan otak terganggu; 3) kesehatan mata terganggu; 4) kesehatan tangan terganggu; 5) gangguan tidur; 6) suka menyendiri; 7) perilaku kekerasan; 8) pudarnya kreatifitas; 9) terpapar radiasi; 10) ancaman *cyberbullying*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* berdampak negatif pada perkembangan psikologi anak. Anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku seperti mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Pengaruhnya terhadap perkembangan moral berdampak pada kedisiplinan, anak

menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar (Syifa, 2019).

Dari uraian di atas maka dapat disintesis bahwa penggunaan *gadget* merupakan kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* sesuai dengan kebutuhannya dalam memenuhi dan menunjang aktivitasnya sehari-hari agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas, dengan indikator berikut:

1. Memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, karena dengan adanya *gadget* kita dapat melakukan komunikasi jarak jauh tanpa bersusah-susah menulis surat. Sebagian siswa menggunakan *gadget* di sekolah untuk berkomunikasi atau menelfon orang tua untuk menjemput pada saat pulang sekolah.
2. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, seperti mencari informasi menggunakan aplikasi *google* untuk mencari sumber informasi terutama terkait pembelajaran, dan dapat melihat berita-berita aktual yang sedang terjadi di jaman sekarang.
3. Durasi penggunaan *gadget*, sebenarnya *gadget* boleh digunakan oleh anak usia 6 tahun ke atas tetapi dengan waktu yang telah disepakati kedua orang tua misalnya 2 jam perhari. Waktu ideal penggunaan *gadget* untuk melakukan aktivitas online pada remaja adalah 4 jam dalam sehari.
4. Penggunaan *gadget* di sekolah, dapat dilihat dari sisi positif yaitu mempermudah kegiatan belajar mengajar, menambah wawasan tentang perkembangan teknologi, mempermudah interaksi siswa dengan guru, dan

gadget bisa digunakan dalam belajar sambil mendengarkan musik sehingga siswa lebih fokus.

5. Penggunaan *gadget* di rumah, boleh saja diberikan kepada anak untuk belajar dan berinteraksi, karena penggunaan *gadget* di rumah saat ini tidak dapat dihindari dengan syarat tetap berada dalam pantauan orang tua.
6. Dampak penggunaan *gadget*, apabila digunakan secara berlebihan maka akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak seperti menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, pudarnya kreativitas dan ancaman *cyberbullying* (Lubis, 2018).

2.2. Kedisiplinan Belajar

2.2.1. Pengertian Disiplin

Menurut Elly (2016) disiplin merupakan suatu sikap yang menunjukkan kesediaan untuk menepati atau mematuhi ketentuan, tata tertib, nilai serta kaidah-kaidah yang berlaku. Disiplin mengandung asas taat, yaitu kemampuan untuk bersikap dan bertindak secara konsisten berdasar pada suatu nilai tertentu. Kedisiplinan dapat menjadi alat yang bersifat preventif untuk mencegah dan menjaga hal-hal yang dapat mengganggu dan menghambat proses belajar. Menurut Gunarsa (2012) disiplin belajar merupakan ketaatan dan kepatuhan terhadap peraturan tertulis maupun tidak tertulis dalam proses perubahan perilaku yang menetap akibat praktik yang berupa pengalaman mengamati, membaca, menirukan, mencoba sesuatu, mendengarkan, serta mengikuti arahan. Disiplin belajar adalah hal yang berpengaruh terhadap keberhasilan siswa, dengan demikian dapat dipahami bahwa disiplin belajar adalah mentaati tata tertib, atau

kepatuhan dalam memanfaatkan waktu untuk belajar secara efektif dan efisien (Ardi, 2012).

Disiplin telah dijelaskan dalam Al-Qur'an agar kita lebih bersyukur atas apa yang telah dibrikan oleh Allah, seperti pada ayat dibawah ini:

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ
مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي
الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Artinya: Dan carilah (pahala) negeri akhirat dengan apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia dan berbuatbaiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berbuat kerusakan. (Q.S. Al-Qasas: 77).

Makna dan carilah upaya (pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepada kalian) berupa harta benda (kebahagiaan negeri akhirat) seumpamanya kamu menafkahnnya di jalan ketaatan kepada Allah (dan janganlah kamu melupakan) jangan kamu lupa (bagianmu dari kenikmatan duniawi) yakni hendaknya kamu beramal dengannya untuk mencapai pahala di akhirat (dan berbuat baiklah) kepada orang-orang dengan bersedekah kepada mereka (sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat mengadakan (kerusakan di muka bumi) dengan mengerjakan perbuatan-perbuatan maksiat. (Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan) maksudnya Allah pasti akan menghukum mereka (Khuzaeni, 2021).

Kedisiplinan belajar diartikan lebih khusus sebagai bentuk kesadaran tindakan mengikuti pelajaran, ketepatan dalam menyelesaikan tugas, kedisiplinan dalam mengikuti ujian, kedisiplinan dalam menepati jadwal belajar, kedisiplinan dalam mentaati tata tertib yang berpengaruh langsung terhadap cara dan teknik

peserta didik dalam belajar yang hasilnya dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai (Sholihat, 2016).

2.2.2. Tujuan Disiplin Belajar

Menurut Rachmawati (2015) ada beberapa tujuan disiplin yaitu: 1) memberikan dukungan agar tidak terjadi penyimpangan pada peserta didik; 2) mendorong siswa agar melakukan hal-hal baik dan benar serta tidak melanggar aturan atau norma yang sudah berlaku dan sudah ditetapkan; 3) membantu siswa untuk memahami serta menyesuaikan diri lingkungan sekolah serta menjauhi hal-hal yang dilarang oleh sekolah; 4) siswa diajarkan untuk hidup dengan pembiasaan dan kebiasaan yang baik serta bermanfaat bagi dirinya sendiri serta lingkungan sekitarnya.

Dari uraian di atas maka dapat disintesis bahwa kedisiplinan belajar adalah bentuk kepatuhan dan ketaatan siswa dalam menjalankan peraturan-peraturan yang telah ditetapkan oleh sekolah dan guru dalam proses pembelajaran karena didorong oleh kesadaran yang ada pada kata hatinya, kesadaran ini diperoleh karena melalui latihan-latihan, dengan indicator berikut:

1. Ketaatan terhadap tata tertib sekolah. Disiplin siswa dalam mematuhi tata tertib sekolah dituntut adanya ketepatan waktu dalam mengikuti pelajaran dan memberikan keterangan ketika tidak bisa mengikuti pelajaran.
2. Ketaatan dalam mengerjakan tugas-tugas pelajaran. Terkait dengan tanggung jawab, ketertiban, dan keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas pelajaran, serta ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas pelajaran.

3. Disiplin terhadap kegiatan belajar di sekolah. Terkait kedisiplinan siswa dalam belajar yang terlihat dari ketekunan dan ketertibannya pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah.
4. Disiplin terhadap kegiatan belajar di rumah. Siswa juga dituntut untuk disiplin dalam yang mencakup keteraturan, ketekunan, dan ketertiban dalam melaksanakan kegiatan belajar di rumah.
5. Perhatian terhadap materi pelajaran. Siswa akan lebih senang dan perhatian terhadap pelajaran apabila diterapkan hal-hal baru seperti belajar sambil bermain, belajar menggunakan perangkat teknologi, langsung praktek, menjalin interaksi yang aktif, belajar bersama teman, belajar dengan suasana humor dan teknis suara yang bagus.
6. Taat dan patuh terhadap peraturan sekolah. Siswa akan disebut telah mematuhi peraturan sekolah apabila tidak datang terlambat, tidak mencontek pada waktu ujian, menghormati guru, menyayangi teman, saling tolong menolong antar warga sekolah, menggunakan seragam sesuai aturan, tidak menggunakan perhiasan bagi perempuan, tidak gondrong bagi laki-laki dan menjaga lisan (Dinasyari, 2018).

2.3. Prestasi Belajar

2.3.1. Pengertian Belajar

Kegiatan belajar dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh

atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi (Pane, 2017).

2.3.2. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Djamarah (2012) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Pendapat lain dari Helmawati (2018) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Prestasi diperoleh dari evaluasi dan penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Prestasi yang diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan di evaluasi bisa saja rendah, sedang ataupun tinggi. Sependapat dengan ahli tersebut, Susanti (2019) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan menyelesaikan hal sulit, menguasai, mengungguli, menandingi dan melampaui mahasiswa atau siswa lain sekaligus mengatasi hambatan dan mencapai standar yang tinggi.

2.3.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Rosyid (2019) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu: faktor internal adalah faktor yang datangnya dari diri mahasiswa berupa faktor fisiologis (kesehatan dan keadaan tubuh), psikologis (minat, bakat, inteligensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar). Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar diri mahasiswa yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan alam.

Wahab (2016) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu:

1. Faktor Internal

- a. Faktor fisiologis, kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra.
- b. Faktor psikologis, kecerdasan intelegensi mahasiswa diartikan sebagai kemampuan psikofisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat.

2. Faktor Eksternal

- a. Lingkungan sosial, terdiri dari lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial keluarga, dan lingkungan sosial sekolah.
- b. Lingkungan nonsosial, meliputi lingkungan alamiah seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan terang, dan lingkungan instrumental belajar yaitu perangkat keras (gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar dan lapangan olahraga) dan perangkat lunak (kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan dan silabi).

Dari uraian di atas maka dapat disintesis bahwa prestasi belajar yaitu hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar, dengan indikator: 1) kognitif; 2) afektif; 3) psikomotorik.

2.4. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

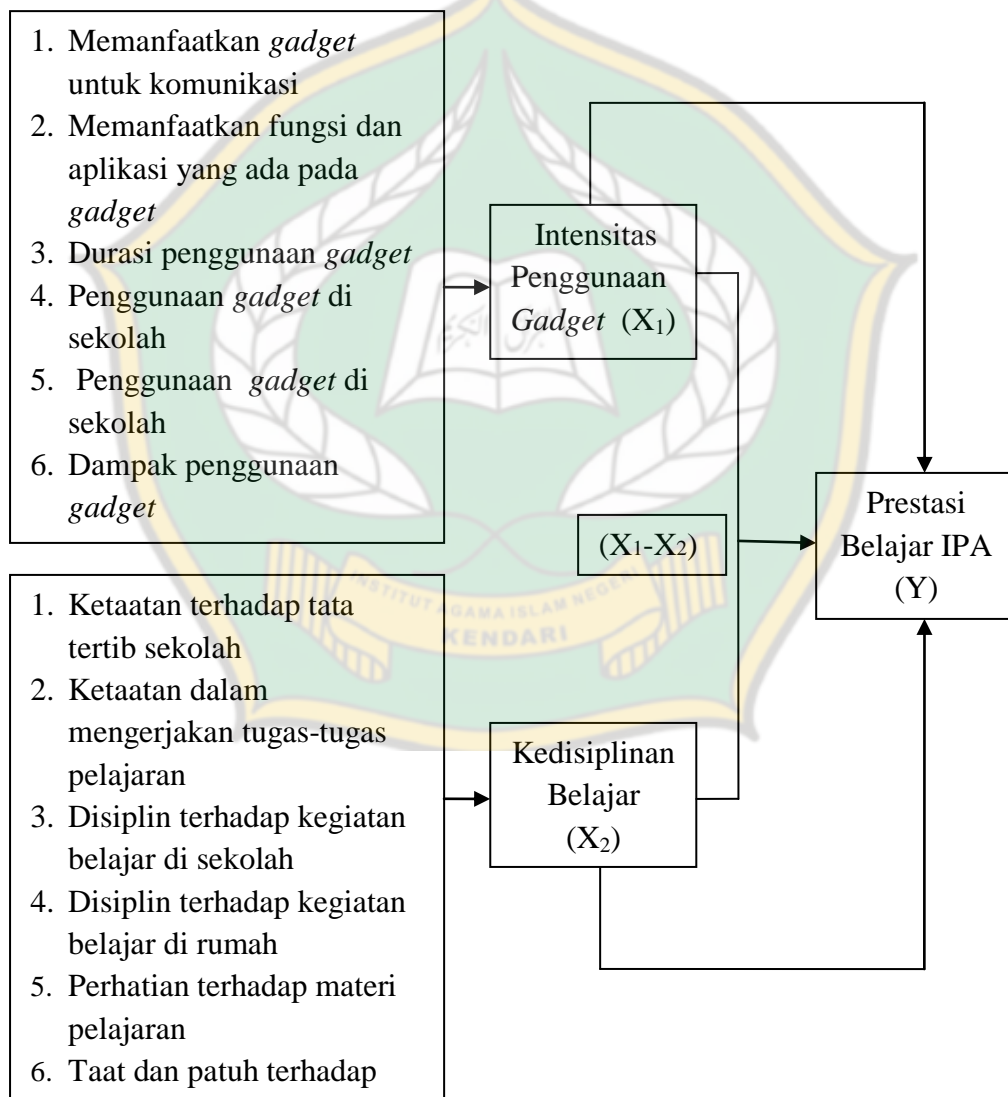
1. Jurnal Kedokteran Diponegoro yang dilakukan oleh Ahmad Ramadhan Asif, Farid Agung Rahmadi Volume 6, Nomor 2, April 2017 yang berjudul “Hubungan Tingkat Kecanduan *Gadget* Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun” hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.
2. Penelitian dilakukan oleh Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, Neneng Rini Haerani PEDAGOGIK Vol. VI, No. 1, Februari 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa lamanya durasi menggunakan *gadget* membuat anak kecanduan dan jika dilakukan setiap hari membuat anak berkembang kearah pribadi yang antisosial.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Jordan Efraim Palar, Franly Onibala, Wenda Oroh dalam jurnal keperawatan (e-Kp) Volume 6 Nomor 2, 2018 yang berjudul “Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan *Gadget* Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara” hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara peran keluarga dalam menghindari dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak dengan perilaku anak dalam penggunaan *gadget*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Tania Clara Dewanti, Widada, Triyono dalam jurnal *Kajian Bimbingan dan Konseling* Vol 1, No. 3, 2016, hlm. 126—131 yang berjudul “Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan *Gadget (Smartphone)* dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang” hasil penelitian menunjukkan ada korelasi sebesar $R = 0,769$, $p = 0,000 < 0,05$ artinya ada hubungan antara keterampilan sosial dan penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa SMA N 9 Malang.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, peneliti dapat melihat persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada variable prestasi belajar dan intensitas penggunaan *gadget*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel kedisiplinan belajar, mata pelajaran yang akan diteliti, dan lokasi sekolah tempat penelitian. Penelitian yang akan dilakukan terfokus pada mata pelajaran IPA siswa MTs Al-Munawwarah Pondidaha yang berlokasi di Desa Tirawuta, Kecamatan Pondidaha, Kabupaten Konawe. Kesimpulan yang dapat ditarik yaitu penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama meneliti sejauh mana intensitas penggunaan *gadget* dan bagaimana pengaruhnya terhadap hasil dan prestasi belajar siswa. Penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan peneliti juga masih memiliki beberapa perbedaan seperti jenis penelitian, tahun penelitian, jenjang pendidikan, lokasi pendidikan hingga variabel penelitian.

2.5. Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir pada penelitian ini yaitu Intensitas Penggunaan *Gadget* (X_1) dan Kedisiplinan Belajar (X_2) sebagai variabel bebas yang mempunyai pengaruh terhadap Prestasi Belajar (Y) sebagai variabel terikat. Keterkaitan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan kedisiplinan belajar terhadap prestasi belajar IPA siswa dapat digambarkan pada kerangka berpikir berikut:



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

2.6. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha. Dengan demikian untuk memberikan jawaban sementara atas pertanyaan dalam rumusan masalah, maka dapat ditarik hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh positif dan signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar IPA siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha.
2. Ada pengaruh positif dan signifikan kedisiplinan belajar terhadap prestasi belajar IPA siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha.
3. Ada pengaruh positif dan signifikan intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan belajar terhadap prestasi belajar IPA siswa di MTs Al-Munawwarah Pondidaha.

