

BAB II

LANDASAN TEORI

A. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu digunakan sebagai alat pembandingan serta acuan. Selain itu agar terhindar dari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Pada bab ini peneliti menampilkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Hasil Penelitian Nelli (2018)

Judul dari penelitian Nelli adalah “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Tingkah Laku Siswa Kelas VI SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018”. Metode yang digunakan oleh Nelli adalah metode kuantitatif. Tujuan penelitian adalah pertama untuk mendapatkan pengetahuan tentang aktivitas penggunaan *gadget* di kalangan siswa. Kedua untuk mengetahui bagaimanakah penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh siswa hingga membentuk tingkah laku siswa. Ketiga untuk mengetahui tentang dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget* terhadap tingkah laku siswa. Kesimpulan dari penelitian yaitu pertama aktivitas penggunaan *gadget* pada siswa adalah untuk belajar, mengerjakan tugas sekolah, untuk bersosial media dan untuk mencari informasi tentang kebijakan sekolah, kedua *gadget* yang dapat membentuk tingkah laku siswa di antaranya adalah disiplin siswa dan penerapan peraturan sekolah, ketiga dampak positif yang ditimbulkan *gadget* adalah rajin belajar, fokus ketika proses belajar, disiplin di kelas sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan oleh

gadget adalah mengantuk, bermain ketika kegiatan belajar mengajar, ribut dalam kelas dan teledor ketika mengerjakan tugas.

Perbedaan dan persamaan penelitian yang kami lakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nelli. Persamaan penelitian yang akan kami lakukan dengan penelitian nelli adalah sam-sama meneliti anak-anak usia sekolah dasar, kedua sama-sama meneliti dampak atau pengaruh penggunaan *gadget*. Perbedaannya adalah pertama waktu penelitian, penelitian nelli dilakukan sebelum diwajibkannya pembelajaran *online*, kedua penelitian nelli lebih berfokus pada perubahan tingkah laku ini berbeda dengan penelitian yang akan kami lakukan yang lebih berfokus kepada perilaku belajar siswa.

2. Hasil Penelitian Khisbiyatul Khulwia (2018)

Judul dari penelitian Khisbiyatul Khulwia adalah “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 13 Malang”. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2018. Tujuan penelitian adalah pertama untuk menerangkan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang, kedua menerangkan tentang pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang, ketiga menerangkan pengaruh *gadget* dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 13 Malang. Hasil penelitian adalah siswa harus tetap mengontrol

penggunaan *gadget* agar dapat membawa pengaruh baik dalam aktivitas belajar supaya dapat mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang kami lakukan dengan penelitian Khisbiyatul Khulwiah. Persamaan penelitian dilakukan penulis dengan Khisbiyatul adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget*. Perbedaannya adalah pertama siswa yang menjadi objek penelitian Khisbiyatul melakukan penelitian untuk siswa usia SMP sedangkan penelitian yang akan kami lakukan untuk siswa usia sekolah dasar, kedua Khisbiyatul juga meneliti tentang lingkungan belajar dan hasil belajar sedangkan pada penelitian kami tidak meneliti tentang hal tersebut, ketiga waktu penelitian penelitian Khisbiyatul dilakukan sebelum adanya kewajiban pembelajaran *online*.

3. Hasil penelitian Yulia Trinika

Judul dari penelitian Yulia Trinika adalah “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) Di Tk Swasta Kristen Immanuel TahunAjaran 2014-2015”. Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan pengetahuan tentang pengaruh *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Pontianak tahun ajaran 2014-2015. Hasil penelitian adalah penggunaan *gadget* pada siswa di TK Kristen Immanuel adalah 57,9% dengan persentase seperti itu paparan penggunaan *gadget* dikategorikan rendah. Sedangkan tingkat perkembangan psikososial siswa dikategorikan baik dengan prosentase

58,9% pada rentan usia siswa 3 sampai 6 tahun, pada usia prasekolah (3-6) apabila anak menggunakan *gadget* maka dapat berpengaruh pada psikososialnya.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang kami lakukan dengan penelitian Yulia Trinika. Persamaan adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh *gadget*. Perbedaannya adalah pertama objek penelitian Yulia meneliti anak usia dini usia 3-6 tahun sedangkan penelitian kami meneliti anak usia sekolah dasar usia 7-12 tahun, kedua penelitian Yulia lebih berfokus pada psikososial anak sedangkan penelitian saya berfokus pada perilaku belajar.

Penelitian yang penulis lakukan adalah berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Berkelanjutan pada Masa Pandemi Terhadap Perilaku Belajar Siswa kelas III dan IV MI Ma’arif Syuhada’ Ngunut Babadan Ponorogo”**.

Metode kuantitatif adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. dan bertujuan untuk menelaah tentang pengaruh penggunaan *gadget* secara berkelanjutan terhadap perubahan perilaku belajar di MI Ma’arif Syuhada’.

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari sekolah dan siswa. Peneliti untuk mendapatkan datanya akan melakukan dengan pengisian angket, wawancara (dilakukan hanya sebagai pendukung) dan dokumentasi untuk melihat lebih dalam aktivitas siswa pada penggunaan gadget dan perilaku belajar siswa.

B. PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH

Madrasah Ibtidaiyah merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setara dengan Sekolah Dasar. Madrasah Ibtidaiyah dikelola oleh Kementrian Agama.

Pendidikan dasar adalah pendidikan pertama selama 9 (sembilan) tahun selama masa sekolah anak-anak. Pendidikan dasar merupakan dasar untuk jenjang pendidikan menengah

Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab IV tentang pendidikan dasar pasal 17 :⁹

1. Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah.
2. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat.
3. Ketentuan mengenai pendidikan dasar sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan ayat (2) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.¹⁰

Menurut perundang-undangan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan dasar pada anak yang berusia dibawah 18 (delapan belas) tahun.

Visi pendidikan nasional adalah “mewujudkan sistem pendidikan indonesia sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa bertujuan untuk

⁹ Darman.hal 9.

¹⁰ Antonius SM Simamora, "Presepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Pendidikan Dasar di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung", 2016, hal 2.

memberdayakan semua Warga Negara Indonesia agar dapat berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah”.

Misi pendidikan nasional adalah :

1. Mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu bagi seluruh rakyat Indonesia.
2. Membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi anak bangsa secara utuh sejak usia dini sampai akhir hayat dalam rangka mewujudkan masyarakat belajar;
3. Meningkatkan kesiapan masukan dan kualitas proses pendidikan untuk mengoptimalkan pembentukan kepribadian yang bermoral.
4. Meningkatkan keprofesionalan dan akuntabilitas lembaga pendidikan sebagai pusat pembudayaan ilmu pengetahuan, keterampilan, pengalaman, sikap, dan nilai berdasarkan standar nasional dan global.
5. Memberdayakan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan berdasarkan prinsip otonomi dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia.

C. PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI BIDANG KOMUNIKASI

Perkembangan alat komunikasi sudah muncul sejak zaman prasejarah ditunjukkan dari aktivitas sekitar manusia 22.000 tahun sebelum masehi, aktivitas manusia tersebut adalah menggambar di gua-gua. Kemudian muncullah teknologi komunikasi baru, yaitu munculnya berbagai macam

teknologi yang berdasar pada teknologi elektronik. Alat komunikasi dibuat dengan bantuan elemen komputer yang terhubung menjadi jaringan dan didukung peralatan canggih seperti satelit. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi sudah ditemukan sejak dulu tetapi belum secanggih saat ini, kemudian seiring berkembangnya zaman alat komunikasi dan teknologi juga semakin canggih.

Perkembangan teknologi informasi dibagi menjadi dua yaitu perkembangan telepon seluler atau handphone dan Komputer berjaring.

1. Perkembangan Telepon selular

Telepon genggam atau telepon seluler (disingkat ponsel) atau handphone (disingkat HP) adalah alat telekomunikasi elektronik yang mempunyai fungsi dasar sama dengan telepon konvensional saluran tetap, tetapi perbedaannya telepon seluler ini dapat dibawa ke mana-mana (bahasa Inggris: portable atau mobile) sehingga tidak perlu menggunakan kabel jaringan telepon (jadi komunikasi nirkabel, bahasa Inggris: wireless communication). Sekarang, Indonesia memiliki dua jaringan telepon nirkabel yaitu sistem GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) dan sistem CDMA (*Code Division Multiple Access*). Asosiasi Telekomunikasi Seluler Indonesia (ATSI) adalah Badan yang mengatur telekomunikasi seluler Indonesia

Menurut Kasiyanto “Sejak pertengahan abad ke 90-an teknologi komunikasi dan informasi terutama teknologi selular sudah mulai berkembang yang bernama 1 G (generasi pertama) yang menggunakan

AMPS (*Advance Mobile Phone System*), militer Amerika Serikat alah pengguna pertama teknologi ini”.¹¹

Akhir tahun 90-an diciptakan 2G (generasi kedua). Pada generasi pertama 1 G menggunakan system sintem analog sedangkan 2G menggunakan system digital. Setelah generasi kedua 2G diciptakan perkembangan teknologi informasi semakin cepat. Kemudian lahirlah handphone yang mempunyai berbagai fitur menarik untuk memenuhi berbagai kebutuhan manusia dari segi informasi dan komunikasi.

2. Perkembangan ponsel/komputer berjaringan internet

Perkembangan komputer berbasis internet adalah hasil dari menghubungkan satu komputer dengan beberapa komputer sekaligus secara bersamaan dalam satu waktu.

D. GADGET

Pengertian *gadget* secara istilah dalam bahasa inggris adalah alat elektronik berbentuk kecil yang mempunyai beberapa fungsi khusus dalam bidang telekomunikasi dan informasi. “Gadget adalah sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia”.¹²

Gadget selalu menawarkan teknologi yang semakin canggih dan selalu melakukan pembaruan. Teknologi yang ditawarkan ini akan membuat para pengguna *gadget* menjadi semakin nyaman dan merasa lebih praktis dan efisien . Ada beberapa jenis *gadget* antara lain adalah sebagai berikut :

¹¹ Kasiyanto Kasemin, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi* (Jakarta: Prenadamea Group, 2015) hal 7.

¹² Iswidharmanjaya and Agency. hal 7.

1. Handphone dan Smartphone

Handphone adalah salah satu dari sekian banyak alat komunikasi yang bisa digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa harus menghubungkan dengan kabel, ini membuat handphone sangat praktis dan efisien.

Kata Handphone berasal dari bahasa Inggris. Hand artinya tangan dan phone artinya suara. Dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian handphone adalah telepon tangan atau telepon genggam. Handphone termasuk alat komunikasi yang digunakan untuk bertukar informasi dengan suara dengan jarak yang sangat jauh.

Saat ini handphone memiliki banyak sekali fasilitas-fasilitas baru yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya. Selain digunakan untuk sarana komunikasi dengan suara, sekarang handphone dapat digunakan untuk bertukar informasi menggunakan layanan sms.

Definisi Smartphone disebut juga dengan ponsel pintar (ponsel cerdas) adalah sebuah alat hasil dari teknologi canggih berupa telepon genggam versi modern terbaru yang mempunyai kelebihan spesifikasi software dan hardware lebih pintar, fungsi terbaru yang ditawarkan smartphone ini lebih cerdas dan fitur-fitur yang lebih smart dari ponsel versi biasa sebelumnya.

2. Laptop

Pengertian Laptop adalah komputer yang bisa dipindahkan dengan mudah. Ukuran laptop lebih kecil dan ringan dari pada personal

computer (PC), berat laptop sekitar 1-6 kg, tergantung dari besar kecil laptop, bahan, dan spesifikasi laptop tersebut. Dalam sebuah laptop terdapat beberapa alat seperti layar, keyboard, dan trackpad atau trackball yang berfungsi sebagai mouse, baterai, hardisk. Baterai laptop dapat diisi ulang melalui adaptor listrik.

Laptop dibuat berbeda dengan personal computer (PC), Personal Computer tidak bisa digunakan dengan cara berpindah-pindah tempat karena PC harus dihubungkan dengan kabel sedangkan Laptop dapat digunakan mana saja oleh karena itu Laptop disebut juga dengan komputer bergerak. Laptop memiliki baterai yang memungkinkan untuk beroperasi walau tidak terhubung ke stopkontak (sumber listrik). Laptop dilengkapi adaptor daya yang berguna untuk menghubungkan daya dari stop kontak dan mengisi kembali baterai.

3. Tablet Pc

PC Tablet adalah salah jenis *gadget* yang bentuknya seperti buku dan alat ini mempunyai layar sentuh dan menggunakan pulpen digital berfungsi seperti mouse dan keyboard.

E. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN TEKNOLOGI

Di zaman serba canggih seperti saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat mempengaruhi kebiasaan dan gaya hidup masyarakat. Saat ini manusia berlomba-lomba menciptakan peralatan canggih yang bertujuan untuk mempermudah dan membantu segala kebutuhan manusia. Berkembangnya teknologi membawa kelebihan dan kekurangan

bagi kehidupan manusia. Kelebihan dan kekurangan dari semakin pesatnya perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi adalah sebagai berikut.

1. Bidang pendidikan

Kelebihan :

- a. Dengan adanya teknologi informasi dapat dengan mudah mencari informasi dengan cepat tentu saja untuk kepentingan pendidikan.
- b. Dengan adanya teknologi informasi dapat menjalankan pembelajaran *online* (daring) yang akan mempermudah proses belajar mengajar.
- c. Mempermudah sistem administrasi pendidikan

Kekurangan :

- a. Kemudahan dalam mengakses data milik orang lain banyak digunakan oleh sebagian orang untuk kejahatan. Perkembangan teknologi informasi juga dapat menyebabkan banyaknya pelanggaran dalam hal Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI). Kemudahan dalam mencari data sehingga orang mudah untuk meniru karya orang lain dan mudah melakukan kecurangan.
- b. Peralatan hasil perkembangan teknologi seperti televisi, *gadget*, dan berbagai benda elektronik, bisa mempengaruhi karakter siswa menjadi malas belajar karena asik bermain dengan alat-alat tersebut.
- c. Siswa menjadi malas untuk membaca buku ini dikarenakan mudahnya mengakses berbagai macam informasi. Siswa lebih memilih mengakses melalui internet karena instan dan tidak merepotkan.

2. Bidang ekonomi

Kelebihan :

- a. Mempermudah dalam promosi dan iklan.
- b. Mempermudah dalam melakukan bisnis *online*.
- c. Membuka banyak lapangan pekerjaan yang berhubungan dengan teknologi informasi. contohnya seperti selebgram, youtuber, penjual *online* dan lain sebagainya.

Kekurangan :

- a. Perkembangan teknologi informasi dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk kejahatan seperti membobol rekening, meretas data perusahaan dan lain sebagainya tentu saja ini mengakibatkan kerugian finansial yang sangat besar.
- b. Mudahnya akses internet dimanfaatkan oleh pengedar obat-obat terlarang para pencuri kendaraan, penjual miras untuk transaksi terlarang.

3. Bidang Sosial

Kelebihan :

- a. Membantu komunikasi antar keluarga, saudara, teman, dan orang lain.

Kekurangan :

- a. Menimbulkan rasa malas berkunjung kepada sanak saudara dan teman karena menganggap lebih mudah berkomunikasi dengan sms, tetelon dan sebagainya. Ini bisa mengurangi jalinan silaturahmi antar sesama.

- b. Menjadikan manusia individualis karena mereka sibuk dengan urusan masing-masing.
- c. Hal-hal seperti pornografi, pornoaksi dan kekerasan akan sangat mudah diakses ini bisa mempengaruhi karakter pengguna internet.
- d. Menimbulkan kesenjangan sosial antara orang dengan ekonomi tinggi dan rendah.
- e. Banyaknya kejahatan yang terjadi di dunia maya seperti hacker.

F. DAMPAK BAGI PENGGUNA TEKNOLOGI

1. Dampak positif teknologi bagi pengguna antara lain:
 - a. Menambah wawasan.
 - b. Dapat membangun relasi, memperbanyak teman.
 - c. Mudah dalam mencari informasi.
 - d. Mudah dalam membangun kreatifitas.
2. Dampak negatif teknologi bagi pengguna:
 - a. Paparan radiasi yang tidak baik untuk kesehatan.
 - b. Membatasi aktifitas fisik.
 - c. Perkembangan otak kurang maksimal disebabkan stimulasi perkembangan tidak maksimal.
 - d. Indra penglihatan terganggu.
 - e. Terjadi masalah dalam konsentari.
 - f. Privasi terlalu mudah diakses oleh umum.

G. BERKELANJUTAN

Lanjut /lan·jut/ artinya tidak tanggung; terus: *dia berusaha agar sekolah anaknya --*,¹³

Berkelanjutan merupakan kata kerja dari dasar lanjut yang berarti berlangsung terus-menerus dan berkesinambungan.

Arti dari berkelanjutan adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang berulang-ulang setiap hari sehingga mempengaruhi kebiasaan sehari-hari termasuk kebiasaan dalam belajar.

Kegiatan yang dimaksud diatas adalah penggunaan *gadget* setiap hari yang pada awalnya digunakan untuk pembelajaran *online*. Dalam fungsinya sebagai alat pembelajaran *online*, *gadget* sangat bermanfaat bagi siswa terutama untuk menerima tugas- tugas dari guru dan menjadi salah satu referensi elektronik untuk menyelesaikan tugas. Di sisi lain banyak aplikasi diluar bidang pendidikan yang diciptakan sehingga membuat siswa semakin tertarik untuk bermain *gadget* seperti game *online*, tiktok, youtube dan masih banyak lagi dan terhubung dengan layanan internet. Oleh karena *gadget* dapat membantu pendidikan juga sebaliknya *gadget* juga dapat mengganggu pendidikan.

Penggunaan *gadget* berkelanjutan berarti menggunakan *gadget* secara berulang-ulang setiap hari dengan jangka waktu tertentu bisa satu jam, dua jam dan seterusnya. Apakah penggunaan *gadget* ini pada keseharian siswa dalam jangka waktu lama selama masa pandemi ini dapat mengubah perilaku belajar siswa?.

¹³ Ebta Setiawan, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)", <https://kbbi.web.id/lanjut> (diakses tgl 17-12-2020)

H. PANDEMI COVID-19

Menurut Nurul Anisa “Corona virus adalah virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia. Beberapa jenis corona virus diketahui dapat menyebabkan infeksi saluran nafas pada manusia mulai dari batuk pilek hingga yang lebih serius seperti Middle East Respiratory Syndrom (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrom (SARS)”.¹⁴ Sedangkan corona virus yang baru-baru ini ditemukan menyebabkan penyakit covid 19.

WHO (World Health Organization atau Badan Kesehatan Dunia) mengumumkan bahwa virus Corona (Covid-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020. Artinya, penyebaran virus Corona sudah meluas di seluruh penjuru dunia. Kesan yang ditimbulkan dari pengumuman pandemi begitu menakutkan dan tersebar diseluruh jejaring social. Sebenarnya pandemi tidak berkaitan dengan keganasan penyakit tapi lebih pada penyebarannya yang cepat. Virus ini mengakibatkan gejala yang ringan atau sedang, yaitu suhu tubuh meningkat, batuk dan sesak nafas. Sebagian besar Pasien penyakit corona ini bisa sembuh dalam 1 sampai 2 minggu dan akan sembuh lebih cepat apabila mempunyai daya tahan tubuh kuat. Tetapi ada sebagian orang yang berisiko tinggi apabila terkena penyakit ini mereka adalah kelompok lansia dan orang dengan penyakit kronis, seperti penyakit jantung, tekanan darah tinggi, dan diabetes, virus ini mengakibatkan masalah kesehatan yang serius bahkan bisa menyebabkan kematian. Sehingga banyak

¹⁴ Nurul Anisha, Fitri Yunari, Dkk, *Mengenal Covid-19* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hal 3.

korban meninggal berasal dari kelompok itu. Oleh karena itu diharapkan seluruh masyarakat untuk memahami bagaimana cara mengurangi risiko, mengetahui informasi terkini dan memahami apa yang harus dilakukan apabila mengalami gejala terjangkit virus corona. Agar kita bisa melindungi diri dan orang lain.

Pemerintah menginstruksikan kepada masyarakat untuk menjalankan kebiasaan baru (New normal). “New normal adalah kelaziman baru, kebiasaan baru yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan dalam arti ada perbedaan dengan kebiasaan hidup sebelumnya dikarenakan covid 19”.¹⁵

Virus Covid-19 menyebar melalui manusia ke manusia juga melalui hewan ke manusia dan sebaliknya, hal ini yang menyebabkan kita harus menjaga jarak. Pemerintah menghimbau seluruh warga Indonesia untuk mematuhi protokol kesehatan yaitu memakai masker, jaga jarak dan sering mencuci tangan dengan sabun.

Pandemi ini berdampak besar pada seluruh lini kehidupan manusia saat ini, termasuk dalam bidang pendidikan. Para tenaga pendidik tidak dibenarkan melakukan pembelajaran dengan tatap muka, ini untuk pencegahan penyebaran Covid-19 oleh karena itu pembelajaran dilakukan secara *online*.

Pembelajaran *online* dengan perangkat *gadget* dilakukan agar siswa tidak ketinggalan pelajaran pada masa pandemi ini. Disisi lain pandemi yang

¹⁵ Rosanita Tritias Utami and others, *New Normal Era Dalam Berbagai Aspek Kehidupan*, ed. by Dian Utami Sutikno and Ratnadewi, Cetakan I (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2021), hal 3.

begitu lama membuat siswa jenuh dan kurang kegiatan sehingga melampiaskan kejenuhannya dengan bermain game ataupun media sosial di *gadget*.

I. PERKEMBANGAN AKADEMIK

Prestasi akademik merupakan perpaduan dari beberapa penilaian yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif berkaitan dengan intelektual atau kecerdasan, aspek afektif berkaitan dengan minat, sikap dan aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik. Latihan soal atau tes prestasi lebih dominan pada pengukuran aspek kognitif sedangkan aspek afektif dan psikomotor bisa diukur melalui jenis tes yang lain. “Kemampuan akademik merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Variasi kemampuan akademik siswa di dalam kelas dapat diklasifikasikan menjadi siswa berkemampuan akademik atas, sedang dan rendah”.¹⁶

J. PRILAKU BELAJAR

Menurut Bandura “Perilaku adalah reaksi insting bawaan dari berbagai stimulus yang direseptor dalam otak dan akibat pengalaman belajar”¹⁷

“Belajar adalah sesuatu yang terjadi pada benak seseorang yaitu di dalam otaknya, belajar disebut sebagai suatu proses karena secara formal ia dapat dibandingkan dengan proses-proses organik lainnya seperti pencernaan

¹⁶ Wira Suciono, *Berfikir Kritis Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar Kemampuan Akademik Dan Efikasi Diri*, Cetakan 1 (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021), hal 10.

¹⁷ Siti Aisyah, *Perkembangan Peserta Didik & Bimbingan Belajar*, Cet. 1 (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal 1.

dan pernapasan”.¹⁸ Tujuan belajar agar manusia menjadi lebih maju, menyesuaikan diri dengan keadaan sekitar dan menyelesaikan berbagai masalah yang timbul. Ketika belajar tumbuhlah kesadaran manusia untuk memikirkan hal-hal yang menyangkut kepentingan umum.

Menurut R Gagne “belajar dapat diidentifikasi sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa lain saat pembelajaran”.¹⁹

Belajar menurut Margaret E. Bell Gredler adalah “proses orang memperoleh berbagai kecakapan, ketrampilan dan sikap”.²⁰

Menurut Elya Soffatunni'mah “Perilaku belajar merupakan kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan”.²¹

Siswa memiliki perilaku belajar yang berbeda-beda, perilaku ini diamati dari tingkah yang mereka tunjukkan. Perilaku tersebut meliputi lima hal yaitu:

1. Cara siswa dalam mengikuti pelajaran.
2. Cara siswa ketika belajar di rumah.

¹⁸ Dina Gasong, "*Belajar Dan Pembelajaran*" (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018), hal 8.

¹⁹ Ahmad Susanto, "*Teori Belajar Dan Pembelajaran*" (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal 1.

²⁰ I Putu Suka Arsa, "*Belajar Dan Pembelajaran Strategi Belajar Yang Menyenangkan*, Cetakan 1 (Yogyakarta: Media Akademia, 2015), hal 10.

²¹ Elya Soffatunni and Partono Thomas, 'Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Motivasi Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di Man 2 Semarang', *Economic Education Analysis Journal*, 6.2 (2017), hal 449.

3. Cara siswa belajar secara kelompok.
4. Cara belajar siswa mempelajari buku.
5. Cara belajar siswa menghadapi ujian.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku belajar:

1. Faktor internal

- a. Fisiologis

Termasuk tingkat kebugaran siswa, kesehatan organ-organ tubuh dan sendi-sendinya. Kesehatan dan kebugaran siswa ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas dalam mengikuti pelajaran.

Organ-organ tubuh yang kurang sehat dapat mempengaruhi semangat siswa ketika mengikuti kegiatan belajar. Misalnya ketika siswa sedang terserang flu maka siswa akan sulit untuk berkonsentrasi juga menurunkan kualitas rasa cipta.

- b. Psikologis

- 1) Intelegensi

Menurut Nurhadilah “Kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat”.²²

- 2) Sikap

“Sikap adalah keadaan internal yang terbentuk dan mempengaruhi pilihan tindakan pribadi terhadap kelompok benda, orang atau peristiwa”.²³

²² Nurhadilah, hal 17.

3) Bakat

Bakat merupakan potensi seseorang yang telah dibawa sejak lahir, potensi ini dapat digunakan untuk mencapai kesuksesan di masa depan. Ketika seorang siswa memiliki bakat pada suatu bidang maka siswa tersebut akan sangat mudah mempelajari bidang tersebut disbanding dengan siswa lain.

Misalnya siswa yang memiliki bakat menggambar dan melukis akan sangat mudah mengikuti pelajaran seni, berbeda dengan siswa yang memiliki bakat olah raga sulit mengikuti pelajaran seni dan lain begitu pula sebaliknya.

4) Minat

Kecenderungan dan keinginan besar siswa pada sesuatu.

5) Motivasi

Dorongan minat yang besar berasal dari dalam diri seseorang untuk mengapai impian, keinginan dan cita-cita

2. Faktor eksternal.

Faktor yang berasal dari luar diri siswa.

a. Lingkungan sosial

Yang termasuk lingkungan sosial adalah guru, teman orang tua tetangga, saudara, meraka adalah orang-orang yang dapat mempengaruhi semangat siswa dalam belajar.

b. Lingkungan non sosial

Lingkungan non sosial termasuk bangunan sekolah, rumah, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan lain sebagainya.

K. HIPOTESIS

Hipotesis adalah jawaban permasalahan yang didukung oleh teori dan proposisi yang dan diuji kebenarannya. Data yang diperoleh dilapangan akan diolah melalui berbagai macam uji supaya mendapatkan hipotesis dari suatu penelitian. Setiap penelitian terhadap suatu objek dilakukan dibawah tuntutan suatu hipotesis, yang berfungsi sebagai petunjuk yang masih harus dibuktikan kebenaran mepalui observasi dilapangan, percobaan atau praktek. Oleh sebab itu, setelah pengujian dilakukan akan disimpulkan suatu hepotesis akan diterima atau ditolak.²⁴

HO = Tidak ada pengaruh signifikan pada penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa.

HA = Ada pengaruh signifikan pada penggunaan *gadget* terhadap perilaku belajar siswa.

²⁴ Sinambela, Lijan Poltak. *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).