

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Intensitas Penggunaan Gadget

1. Pengertian Gadget

Sebelum membahas lebih lanjut tentang intensitas penggunaan gadget, ada baiknya memahami arti gadget dan dampak penggunaan gadget terlebih dahulu. Gadget adalah sebuah serangkaian perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia.¹⁶

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi yang mutakhir yang disajikan dengan kemampuan dan fitur terbaru sehingga penggunaan gadget menjadi lebih praktis. Istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.¹⁷ Yang membedakan gadget dengan alat elektronik lainnya yaitu unsur -kebaruannya|| dari hari kehari gadget selalu muncul dengan model dan kecanggihan-kecanggihannya.¹⁸

Gadget terdiri dari berbagai macam perangkat elektronik seperti telepon pintar (*smartphone*), *iphone*, dan *blackberry* serta *notbook* yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Dari pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa gadget adalah sebuah alat elektronik yang memiliki fitur dan aplikasi untuk memudahkan manusia dalam menjalankan aktivitasnya.

¹⁶Subagijo, *Diet & Detoks Gadget*. 3.

¹⁷Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak* (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014).

¹⁸Puji Asmaul Chusna, -Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak,|| *Stit Al-Muslibun* 17, No. 2 (2017): 25.

2. Jenis-jenis gadget

Banyak sekali orang yang mengira bahwa gadget hanya sebatas *smartphone*, padahal *smartphone* hanyalah salah satu jenis dari pada gadget tersebut. ada banyak jenis gadget yang sering masyarakat gunakan yaitu¹⁹:

a. Handphone

Tidak dipungkiri lagi, handphone adalah salah satu alat yang sangat sering digunakan oleh masyarakat. Handphone adalah salah satu alat yang paling populer disemua kalangan masyarakat.

b. Laptop

Laptop adalah jenis gadget yang sering juga digunakan untuk berbagai keperluan, terutama dalam pekerjaan.

c. Gadget USB

Banyak yang tidak tahu USB ternyata juga termasuk gadget. Gadget ini sangat berguna dalam penggunaannya yang berfungsi untuk menyimpan ataupun mendokumentasikan moment-moment dan file-file penting contoh kongkrit yang sering digunakan adlah Flashdisk.

d. Gadget Music

Gadget music adalah salah satu jenis gadget yang banyak dimiliki setiap kalangan, beberapa contoh yang termasuk gadget music diantaranya Mp3 Player, spiker atau mungkin handphone.

e. Tablet dan Ipad

Gadget ini adalah jenis gadget yang paling besar dari handphone, tablet dan Ipad menampilkan layar lebih besar sehingga memberikan rasa

¹⁹Eka Anggraini, *Mengatasi Kecanduan Gadget* (Bandung: Serayu Publishing, 2018).5.

nyaman kepada penggunanya saat menonton video atau bermain game online

f. Kamera digital

Banyak yang tidak tau kalau kamera digital juga termasuk katagori dalam gadget. Kegunaan kamera digital adalah menangkap gambar suatu objek baik dalam bentuk foto maupun video.

3. Fungsi gadget

Ada banyak sekali fungsi yang akan diberikan gadget kepada para penggunanya salah satunya²⁰:

- a. Sebagai sarana komunikasi, tidak dipungkiri fungsi utama sebuah gadget adalah sebagai alat komunikasi.
- b. Sebagai Akses informasi, gadget adalah sebuah alat yang memudahkan penggunanya untuk mengakses berbagai informasi baik dalam negeri maupun luar negeri.
- c. Media hiburan, ada beberapa jenis gadget yang dibuat khusus untuk tujuan sebagai media hiburan saja seperti Mp3
- d. Gaya hidup, gadget sudah menjadi bagian terpenting pada kehidupan manusia. Dapat dikatakan pula gadget dapat mempengaruhi gaya hidup pada setiap penggunanya.

Gadget hadir dalam bentuk praktis agar bisa membantu manusia dalam mengerjakan banyak hal yang dibutuhkan. Bagi seorang pelajar kebutuhan utamanya adalah untuk mencari informasi mengenai pelajaran yang dibutuhkan. Jadi, banyak sekali manfaat yang diberikan oleh gadget, sebagai

²⁰Ibid.,3.

pengguna harus bisa mengatur penggunaannya. Jangan gunakan gadget seenaknya sendiri karena jika penggunaan gadget sesuai keinginan, gadget dapat menjadi bomerang yang bisa membawa masalah untuk penggunaannya. Penggunaan gadget yang semakin intens dapat menimbulkan sebuah ketergantungan dan kecanduan kepada diri seseorang.

4. Pengaruh negatif gadget pada berbagai jenis kemampuan

Penggunaan gadget bisa membuat anak memiliki kecerdasan logika, namun belum tentu dengan kecerdasan emosional anak. Berikut perincian pengaruh gadget pada berbagai jenis kemampuan anak:²¹

a. Kemampuan Kognitif-Akademik

Gadget dapat menjadi media sumber wawasan pengetahuan anak mengenai informasi terkini. Anak yang sudah kecanduan gadget akan muncul perilaku sulit untuk berkonsentrasi, sering berganti topik pembicaraan, kurang fokus, memiliki perhatian sendiri atau ide sendiri yang mudah berubah-ubah dalam hitungan menit.

Kesulitan konsentrasi menurut bunda Kireina, disebabkan karena anak sering menggunakan gadget. Bahkan anak akan sering mengandalkan dan ketergantungan dengan gadget dalam mengerjakan berbagai hal. Sulit berkonsentrasi dalam belajar akan berdampak penurunan prestasi pada anak. Keberadaan gadget membuat anak tidak memiliki tantangan dalam menganalisis dalam menanggapi permasalahan.

Linda Blair, seorang psikolog klinikal menyatakan bahwa menatap layar gadget terlalu lama dapat menurunkan level melantonin dan meningkatkan hormon kortisol, sehingga membuat tubuh kurang istirahat

²¹Jarot Wijamarko Dan Esther Setiawati, *Ayah Baik, Ibu Baik "Parenting Era Digital"* (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016)30.

dan menimbulkan stres. Stres dan kurang istirahat menimbulkan anak sulit berkonsentrasi.

b. Kemampuan Fisik-Motorik dan Kesehatan

Aplikasi edukasi yang terdapat pada gadget dianggap dapat membantu anak menjadi lebih pintar, namun banyak khalayak yang tidak sadar jika bermain gadget dapat menghambat perkembangan fisik anak. Gadget membuat anak-anak malas untuk bergerak aktif, anak-anak menjadi malas dan menghabiskan waktunya dengan duduk dan bermain gadget. Adapun yang menghambat fisik-motorik dan kesehatan anak diantaranya:

1) Motorik halus

Vera Itabiliana Hadiwijoyo seorang psikologi anak mengatakan, sebelum anak berusia 2 tahun sebaiknya tidak memberikan gadget. Gadget dapat menghambat stimulus atau motorik anak. Motorik halus penting dalam kemampuan grafis, seni dan pekerjaan yang membutuhkan ketelitian.

2) Mata

Bunda Kireina menyatakan gadget berpengaruh pada perkembangan mata. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memperberat kerja otot mata dalam mengatur fokus, sehingga menimbulkan ketegangan otot mata. Hal ini menimbulkan kelainan miopia (mata minus). Menatap gadget selama 4 jam sehari mampu menimbulkan pengaruh buruk pada mata.

3) Tulang belakang

Menurut Lorna Tylor seorang Fisioterapis mengatakan, sakit punggung dan leher merupakan dampak negatif peningkatan

penggunaan gadget dan perubahan gaya hidup. Untuk mengurangi dampak dari gadget, maka penggunaan 2 jam gadget harus diimbangi dengan 30 menit dengan berolah raga. Tubuh perlu bergerak walaupun dengan jalan kaki atau bersepeda.

c. Kemampuan Emosi-Sosial

Kecanduan gadget dapat mempengaruhi perkembangan mental-sosial dan aspek emosi-psikologis anak. Pemberian gadget dan televisi yang tidak terkontrol dapat merusak kemampuan anak dalam mengontrol diri (emosi-sosial). Anak-anak zaman sekarang sangat pandai dalam logika namun tanpa disadari dalam hal kemampuan emosi-sosial semakin berkurang.

5. Pengaruh positif gadget pada anak

Kehadiran gadget tidak hanya memberikan dampak negative saja, tidak dipungkiri gadget juga memberikan dampak positif bagi para penggunanya, hal tersebut sesuai dengan apa yang dinyatakan Mubashiroh bahwa salah satu contoh dampak positif yang didapat dalam penggunaan gadget adalah memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa mengeluarkan biaya yang mahal dan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi.

Selain itu pengguna gadget yang bisa terhubung ke jaringan internet juga memberikan tambahan kemudahan bagi penggunanya. Seperti yang telah diungkapkan oleh Akbar, bahwa saat ini proses pengajaran sudah banyak

sarana pembelajaran dari internet berupa portal belajar, ensiklopedia, game dan lainnya.²²

Budi (dalam Lusvitra, 2015) menyatakan dampak positif gadget bagi pendidikan yaitu:²³

1) Akses ke Sumber Informasi

Masalah yang dihadapi oleh pendidik adalah akses sumber informasi, akan tetapi buku-buku dan jurnal harus dibeli dengan harga mahal. Adanya gadget untuk akses internet menjadi sumber informasi yang sangat besar dari bidang apapun yang ingin dicari oleh siswa.

2) Akses ke pakar

Internet menghilangkan batas ruang dan waktu sehingga memungkinkan seorang siswa berkomunikasi dengan pakar ditempat lain. Misalnya pembelajaran yang dilakukan secara *online* yang dapat dilakukan dengan *video call*, dll.

3) Media Kerjasama

Kolaborasi atau kerjasama dengan pihak-pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan dapat terjadi dengan lebih mudah dan murah, karena kita tidak perlu membayar transportasi tambahan untuk datang kelokasi.

6. Pengertian intensitas penggunaan gadget

Kata intensitas berasal dari Bahasa Inggris yaitu *intense* yang berarti semangat, giat.²⁴ Menurut James P. Chaplin kamus lengkap psikologi

²² Akbar. *Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. (Yogyakarta: Gava Media,2006). 168

²³ Lusvitra Fitri. *Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone, Pemanfaatan E-Learning Dan Aktifitas Dalam Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 6 Malang*. (Malang: Skripsi Universitas Negeri Malang,2015)

²⁴ Jhon M. Echols. *Kamus Inggris Indonesia*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1997) .326

-intensitas adalah suatu kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap.²⁵ Intensitas dalam kamus bahasa inggris disebut *Intensity* yang artinya sesuatu yang bersifat kuantitatif. Intensitas disebut juga dengan sikap dan pengetahuan.²⁶

Intensitas penggunaan menurut (KBBI) keadaan tingkat atau ukuran intensitasnya dalam menggunakan sebuah alat. Dalam skripsi Ciciliya Sandy mengungkapkan, intensitas adalah tingkat kedalaman dan kekuatan dalam pemanfaatan fasilitas-fasilitas dengan memperhatikan waktu atau durasi dalam satu hari.²⁷ Menurut Athur S. Reber dan Emily S. Reber, intensitas ialah suatu kekuatan dari sebuah perilaku yang terpancar dari diri seseorang.²⁸

Menurut Mc Luhan dalam teori determinasi teknologi ditemukan adanya perubahan kebudayaan manusia yang disebabkan oleh adanya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Adanya perkembangan teknologi tersebut mengubah perilaku atau kebiasaan dari penggunanya.²⁹

Dalam jurnal pemikiran dan pengembangan dijelaskan, intensitas pemanfaatan gadget adalah kadar keseringan siswa dalam menggunakan gadget untuk berbagai macam fungsi dan tujuan.³⁰ Jadi, dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget adalah suatu tingkatan seseorang dalam melaksanakan sebuah aktivitas menggunakan atau memanfaatkan gadget sebagai media komunikasi dan mencari informasi.

²⁵James P. Caplin, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009). 254.

²⁶Luh Putu Shanti Sentika Pusanti, —Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa SMK Tunas Harapan Pati, *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula*, No. 2720–9148 (2019): 1342.

²⁷Ciciliya Sedy Setya Ardari, —Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Remaja Awal (Universitas Sanata Dharma, 2016).

²⁸Arthur S. Rober Dan Emily S. Rober, *Kamus Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010). 480.

²⁹Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: rajagrafindo persada, 2013), 185.

³⁰Maya Ferdina Rozali, —Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Pemikiran Dan Pengembangan Sd 5*, No. 2338–1140 (2017): 723.

7. Indikator intensitas penggunaan gadget

Untuk melihat ukuran atau intensitas penggunaan gadget terdapat 4 aspek yang perlu diperhatikan, diantaranya:³¹

a. Perhatian

Minat individu terhadap sesuatu. Perhatian yang sesuai dengan minatnya akan lebih menarik dan intensif jika dibandingkan dengan yang tidak terdapat minat dalam hal tersebut.

b. Penghayatan

Penghayatan yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung oleh usaha untuk memahami dan menyiapkan informasi sebagai pengetahuan.

c. Durasi

Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya individu dalam menjalankan kegiatan

d. Frekuensi

Yaitu banyaknya aktifitas dengan sesuatu yang dilakukan dengan berulang-ulang

B. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab jika seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajarnya. Sedangkan pengertian motivasi menurut Rehman dan Haider (2013), *-Motivation is a key factor for learning and achievement for*

³¹l. Ajizen, *Attitudes, Personality, and Behavior* (New York: Open University, 2005).

*students in school*³². Jadi motivasi adalah salah satu faktor kunci dalam pembelajaran dan prestasi siswa di sekolah. Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkahlaku, pada umumnya dengan berbagai faktor dan unsur yang mendukung.³³ Selanjutnya David Mc Clelland *et al* (1976)., berpendapat bahwa: *-A motive is the reintegration by a cue of a change in an affective situation* motif adalah sebuah keadaan dari hasil pertimbangan yang sudah dipelajari dan terjadi sebuah perubahan pada situasi afektif.³⁴

Dalam sebuah motivasi memiliki pengaruh positif terhadap kualitas pelajaran yang diberikan. Menurut Dahl dan Smimou (2011), *-The motivation is divided into two, they are: extrinsic motivation indicating that motivation orientation dimension affects students' judgments on their learning experiences in school, while intrinsic motivation indicates strong positive effect on students' teaching and evaluation quality*³⁵.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkahlaku, pada umumnya dengan berbagai faktor dan unsur yang mendukung.³⁶

2. Indikator motivasi

Hakikat motivasi belajar adalah adanya sebuah dorongan internal maupun eksternal yang dimiliki siswa yang sedang melaksanakan aktivitas belajar

³²Rehman And Haider, *-The Impact Of Motivation On Learning Of Scondaryschool Students In Karachi*, *Savapinternasional* 2 (2013): 139.

³³Hamzah B. Uno, *Teorimotivasi Dan Pengukuranya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008). 23.

³⁴Ibid.9.

³⁵Ignatius Jeffrey And Ade Zain, *-The Effects Of Achiefment Motivation Learning Discipline And Learning Facilities On Studentlearning Outcams*, *Ijdr* 07, No. 09 (2017): 15473.

³⁶Uno, *Teorimotivasi Dan Pengukuranya: Analisis Di Bidang Pendidikan*.

untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku secara umum dengan beberapa unsur atau indikator yang mendukung.³⁷

Hamzah B. Uno mengklasifikasikan indikator dalam motivasi belajar menjadi 6 diantaranya yaitu:³⁸

1. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
2. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

3. Faktor-faktor motivasi

Motivasi dibagi menjadi dua, diantaranya: motivasi ekstrinsik yang menunjukkan itu dimensi motivasi motivasi mempengaruhi penilaian siswa pada pengalaman belajar di sekolah, sementara intrinsik motivasi menunjukkan pengaruh positif yang kuat pada siswa kualitas pengajaran dan evaluasi.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan keinginan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang memiliki berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang giat dan semangat.³⁹

³⁷Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 23.

³⁸Ibid.

³⁹Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*.

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari sesuatu yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi dapat diartikan sebagai sebuah hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar yang telah dilakukan.⁴⁰ Menurut Gagne dan Dricoll, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati dari penampilan siswa (*learner's performenc*)⁴¹. Teori Nawawi dalam K. Ibrahim yang menyatakan bahwa prestasi belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.⁴²

Prestasi dalam belajar merupakan hasil dari sebuah pengukuran peserta didik tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang menyangkut pengetahuan atau ketrampilan yang dinyatakan setelah hasil penelitian.⁴³ Menurut Drs. H. Abu Ahmadi menjelaskan mengenai pengertian prestasi belajar sebagai berikut: secara teori bila sebuah kegiatan dapat memuaskan sebuah kebutuhan, maka ada kecenderungan besar untuk mengulangnya. Sumber penguat belajar secara ekstrinsik (nilai, pengakuan dan penghargaan) dan dapat secara ekstrinsik (kegairahan untuk menyelidiki, mengartikan situasi). Disamping itu

⁴⁰ Muhammad Fathurrahman & Sulistiyorini, *Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Terasa, 2012)118.

⁴¹Rudy Purwanto, -Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sitem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap Siswa Kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2020-2011, *l Pendidikan Dompot Dhuafa*, no. 1 (2011): 3.

⁴²Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media, 2015), 5.

⁴³ Moh. Zaiful Rosyid Dkk, *Prstasi Blajar* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019),8.

siswa harus menerima dan memerlukan umpan balik secara langsung derajat sukses pelaksanaan tugas (nilai rapor/nilai tes).⁴⁴

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang telah dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Hasil belajar merupakan sebuah perubahan yang dialami oleh diri siswa, baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar.⁴⁵ Dengan prestasi belajar, pendidik mampu mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang baik.⁴⁶

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai (dikerjakan, dilakukan), dalam hal ini prestasi belajar merupakan hasil pekerjaan, hasil penciptaan oleh seseorang yang diperoleh dengan ketelitian kerja dan perjuangan yang melibatkan pikiran.⁴⁷ Prestasi belajar sangat penting bagi anak usia sekolah karena berhubungan dengan kualitas SDM dimasa depan, karena anak merupakan generasi penerus yang akan menentukan kualitas bangsanya nantinya.

2. Fungsi prestasi belajar

Fungsi dari prestasi belajar yang diperoleh siswa siswa diantaranya yaitu:⁴⁸

- a. Prestasi sebagai indicator kualitas dan kuantitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa.

⁴⁴Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar* (Jakarta, 2013), 151.

⁴⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media, 2015), 5.

⁴⁶Iyam Mariam Sari Defia Sari, Susilawati, -Hubungan Pola Asuh Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Dan Sekolah Dasar Kelas II Dan III, *E-Journal* 8 (2017): 74.

⁴⁷Poerwodarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Bina Ilmu, 1991), 131.

⁴⁸Herwin, -Hubungan Tentang Intensitas Pendampingan Belajar Dari Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Kelas IV Di SDN Segugus 1 Desa Depok Kecamatan Panggul Trenggalek, *Universitas Negeri Malang*, 2015.

- b. Sebagai pemuas rasa ingin tahu kemampuan yang dimiliki
- c. Sebagai bahan informasi dalam pendidikan
- d. Sebagai indikator bagi instansi pendidikan
- e. Sebagai indikator terhadap daya serap siswa.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Terdapat banyak sekali faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, namun secara global hanya terdapat tiga faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa diantaranya:

- a. Faktor internal (dari dalam diri siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani atau rohani siswa.⁴⁹
- b. Faktor eksternal (dari luar diri siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.⁵⁰
- c. Faktor pendekatan belajar siswa, meliputi metode, strategi yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.⁵¹
- d. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi focus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pembelajaran.

4. Peran gadget terhadap prestasi belajar

Pada zaman melenial sekarang tidak ditolak bahwa gadget merupakan alat elektronik yang dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi. Gadget memiliki peran penting untuk memudahkan dalam segala pekerjaan,

⁴⁹Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 124

⁵⁰Sarlito W. Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), 185

⁵¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 120.

tak hanya untuk berkomunikasi, gadget juga memberikan kemudahan dalam memberi berbagai macam informasi, jual beli secara online, sarana hiburan, mencari dan membuat media pembelajaran.⁵² Apabila gadget dimanfaatkan untuk hal positif, tidak menutup kemungkinan mahasiswa yang memakai gadget akan memudahkan dalam belajar, maka prestasi belajar mereka akan bagus. Akan tetapi banyak juga siswa yang memanfaatkan gadget untuk sekedar mencari hiburan, game online, yang mengakibatkan kerusakan otak, dan dapat merusak diri sendiri bagi penggunanya.

Jadi, penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negative bagi para penggunanya. Sehingga para pengguna gadget harus dapat memilih baik dan buruk dalam penggunaan gadget.

⁵² Nurmalasari, Ulandari, -Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi Siswa SMPN Satu Atap Pakis Jaya Karawang, -*Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*|| ISSN: 2527-4864.Vol 3, No 2, 2017, hal10