

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan pokok yang ada disekolah. Seorang pendidik pasti mengharapkan peserta didiknya selalu berhasil dalam pembelajaran yang sudah mereka terima. Keberhasilan proses belajar mengajar bisa dilihat dari usaha-usaha yang maksimal dari pendidik maupun peserta didiknya sendiri. Pendidik harus mengupayakan metode dan menggunakan media-media yang menarik dalam proses mengajar. Tujuannya yaitu agar peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik juga harus semangat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar.

Hamdani (2011, hlm. 20) menyatakan bahwa :

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain dan cita-cita.

Jadi, pada setiap proses pembelajaran berlangsung pasti ada suatu hal yang berubah didalam diri seseorang, baik dari perubahan ilmu pengetahuan, tingkah laku dan lain sebagainya. Misalkan seorang peserta didik telah mampu untuk membaca, menulis dan berhitung, maka peserta didik tersebut bisa dikatakan berhasil dalam belajarnya. Perubahan perilaku peserta didik dari yang tidak dapat membaca, menulis dan berhitung sampai akhirnya dapat membaca, menulis dan berhitung merupakan hasil dari belajar.

Susanto (2016, hlm. 5) mengemukakan “Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotrik sebagai hasil dari kegiatan belajar”. “Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan pada peserta didik” Susanto (2016, hlm. 6).

Dengan adanya penilaian, pendidik dapat mengukur tingkat pemahaman atau penguasaan peserta didik pada ilmu pengetahuan yang telah mereka pelajari. Tidak hanya ilmu pengetahuan saja tetapi juga sikap dan keterampilan peserta didik.

Dalam konteksnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor dorongan dari dalam diri individu, faktor ini merupakan atas kemauan diri sendiri tanpa paksaan dari pihak manapun atau bisa disebut motivasi. Sedangkan faktor eksternal merupakan dorongan dari luar yang meliputi lingkungan, orang tua, teman dan lain sebagainya. Misalnya seorang peserta didik memiliki kemauan untuk belajar lebih giat, kemudian ia didukung oleh orang tua, teman dan lingkungannya, maka orang tersebut akan lebih giat dalam belajarnya. Kedua faktor tersebut saling mendukung atau bisa disebut saling beriringan. Diluar dari kedua faktor tersebut terdapat faktor lain yang menjadi pengaruh dalam hasil belajar salah satunya yaitu faktor penggunaan *gadget*. Pada era globalisasi saat ini teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Masyarakat sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi super canggih dan bisa digunakan untuk mengakses informasi dengan mudah yang biasa disebut dengan *gadget*.

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia salah satunya terhadap hasil belajar, kehidupan yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikatakan semakin modern. Sari (2016, hlm. 72) menyatakan “*Gadget* merupakan perkembangan teknologi masa kini yang menyasar semua kalangan termasuk anak usia pra sekolah”. Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone* (*gadget*). Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur. “*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris, yang artinya sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus” Irawan dan Armayanti (2013, hlm. 32).

Tidak bisa dipungkiri bahwa anak sekolah dasar juga banyak terlibat dalam penggunaan *gadget*. Usia 7-11 tahun termasuk ke dalam kategori anak Sekolah

Dasar (SD). Tidak masalah jika *gadget* pada saat sekarang disukai oleh anak-anak, sebab *gadget* masa sekarang lebih menarik dibanding *gadget* masa dulu. Pada masa sekarang *gadget* telah berubah menjadi barang yang menarik dengan tampilan layar *touchscreen*. *Gadget* masa kini juga dilengkapi oleh aplikasi-aplikasi yang menarik perhatian, salah satunya aplikasi-aplikasi untuk pembelajaran di sekolah. Pada dasarnya orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena mereka berpikir bahwa *gadget* mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan lain sebagainya. Selain banyak aplikasi dan permainan edukatif yang dapat membuat anak semakin pintar, *gadget* juga diberikan agar anak tidak sering keluar rumah. Tetapi disisi lain terjadi hal yang berlawanan dalam artian kurang tepatnya pemanfaatan *gadget* pada fungsi yang sebenarnya.

Fenomena yang terjadi pada saat ini dengan adanya perangkat digital sangat berpengaruh besar dalam menjadikan anak matang semu karena dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang menarik, sehingga anak-anak rela menghabiskan waktunya bersama *gadget*. Terdapat beberapa alasan yang menyebabkan anak menjadi kecanduan *gadget* diantaranya *gadget* lebih menarik secara visual dan audio. Maraknya penggunaan *gadget* tidak hanya membuat kecanduan saja namun penggunaan yang tidak dibatasi dapat menimbulkan dampak negatif misalnya penggunaan *gadget* akan mengganggu konsentrasi anak. Penggunaan *gadget* dapat berdampak positif jika peserta didik menggunakannya untuk keperluan sekolah setelah selesai mereka kembali menyimpan *gadget* maka akan fokus terhadap materi yang dicarinya, namun jika di luar kebutuhan sekolah membuka situs yang tidak pantas maka akan berdampak negatif terhadap anak.

Berdasarkan hasil kajian dari jurnal Kurniawati (2020), Mafruhah, Sulistiani dan Mustafida (2019), Ginanjar, Kosasih dan Elan (2018), Harahap, Elly dan Safiah (2018), Rahmawati, Rede dan Jamhari (2017), Khaeriyah dan Mahmud (2016), peneliti memperoleh informasi bahwa rata-rata penelitian dan jurnal tersebut diawali dengan permasalahan yang sama yakni masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai nilai Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) dikarenakan penggunaan *gadget* yang tidak dimanfaatkan dengan baik. Dalam kajian jurnal diatas, untuk mencapai nilai yang telah ditentukan tentunya harus

bisa memanfaatkan penggunaan gadget dengan baik dan memperhatikan intensitas penggunaan gadget sehingga gadget bisa berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Di perkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Indiana Sunita dan Eva Mayasari (2017) membuktikan bahwa anak yang menggunakan *gadget* lebih dari dua jam perhari sebanyak 32% dan 68% kurang dari dua jam, sebagian besar *gadget* digunakan untuk bermain games 46%, menonton 30% dan belajar sambil bermain 24%. Efrizal (dalam Sunita (2017, hlm. 90) mengemukakan sebagai berikut:

Anak yang menghabiskan waktunya menggunakan gadget akan mengakibatkan aktivitas membaca dan menulisnya menurun karena gadget jauh lebih menarik untuk dilihat dan dimainkan. Selain itu dapat menyebabkan penurunan konsentrasi pada saat anak belajar karena mereka lebih senang berimajinasi dengan tokoh favorit mereka.

Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebih dapat berpengaruh negatif terhadap hasil belajar peserta didik, misalnya hasil belajar peserta didik akan menurun. Pada dasarnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri seseorang. Tetapi jika seseorang dapat menyesuaikan penggunaannya maka *gadget* juga memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. *Gadget* yang banyak digunakan oleh peserta didik sekolah dasar adalah jenis *handphone*. Sebagian besar peserta didik menggunakan *gadget*nya untuk hal yang tidak penting seperti bermain game, media sosial ataupun menonton youtube. Disini guru dan orang tua memiliki peran penting terhadap penggunaan *gadget*, guru harus memberi arahan bahwa menggunakan *gadget* hanya untuk hal yang penting seperti mengerjakan tugas dan orang tua juga sebaiknya membatasi penggunaan *gadget* pada saat di rumah. Dengan begitu dapat meminimalisir dampak penggunaan *gadget* yang berlebih. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *gadget* yang dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi (2014) yaitu :

Mempermudah komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (*Gadget* memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini,

anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain. Namun tak lepas dari sebuah proses pembelajaran yang harus dilakukan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sedang terjadi pada saat ini, yaitu maraknya penggunaan *gadget* pada anak-anak dan lamanya intensitas penggunaan *gadget*, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang **“Analisis Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah secara khusus, peneliti merumuskan masalah melalui pertanyaan peneliti:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* pada peserta didik sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik jika pembelajaran menggunakan *gadget*?
3. Bagaimana hubungan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

- a. Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* pada peserta didik sekolah dasar.
- b. Mengetahui hasil belajar peserta didik.
- c. Mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan terhadap penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik.

- a. Manfaat Teoritis

Mendorong pendidik berkembang secara profesional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik kelas dalam menerapkan berbagai strategi, metode dan teori dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul dikelasnya secara profesional.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik, dapat memberikan pengaruh positif terhadap penggunaan *gadget* sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar.
- 2) Bagi sekolah, memberikan masukan dan kontribusi yang bermanfaat dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan.
- 3) Bagi peneliti, dapat dijadikan temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut tentang pengaruh *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik di institut pendidikan lainnya.
- 4) Bagi peneliti lain, penelitian ini berguna sebagai salah satu masukan dan bahan yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitiannya berkenaan dengan pengaruh *gadget*.

D. Definisi Variabel

Untuk menghindari agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan dari istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, sebagai berikut :

1. Penggunaan *gadget* adalah suatu alat yang multifungsi untuk berkomunikasi dan juga dapat digunakan sebagai media belajar. Alat elektronik ini mempunyai dampak positif dan negatif sesuai dengan penggunaannya. Penggunaan *gadget* sudah dikenal oleh semua kalangan baik anak-anak maupun orang dewasa.
2. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang mana nilai tersebut tidak hanya teori saja, tetapi juga mencakup sikap dan keterampilan. Dalam arti lain, hasil belajar adalah perubahan diri seseorang dalam bentuk hasil nyata yang dicapai oleh peserta didik dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani yang ditinjau dari perubahan kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dapat diketahui melalui test yang diberikan oleh pendidik di sekolah.

Dengan demikian, skripsi yang berjudul Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar adalah pembelajaran yang akan menggunakan aplikasi *gadget* dalam proses pembelajaran. Sehingga *gadget* digunakan fungsinya secara benar oleh anak sekolah dasar melalui pengawasan pendidik. Dalam proses pembelajaran peserta

didik diarahkan untuk menggunakan *gadget* secara benar sehingga *gadget* yang awalnya berdampak negatif menjadi berdampak positif, karena pada dasarnya dengan adanya *gadget* peserta didik diharapkan dapat mengatasi keterbatasan ilmu pengetahuan dan informasi yang belum dapat dijelaskan oleh pendidik. Agar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

E. Landasan Teori dan atau Telaah Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut pengetahuan secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan, perubahan yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Nai (2017, hlm. 3) mengatakan “Belajar adalah proses ketika seseorang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap”. Hanafy (2014, hlm. 68) mengatakan “Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara”.

Slavin (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 1) mengatakan “Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Misalkan, seorang peserta pendidik telah mampu untuk menulis, membaca dan berhitung, maka peserta didik tersebut bisa dikatakan bahwa ia telah belajar. Belajar akan lebih efektif jika melakukannya dalam suasana hati yang menyenangkan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis sebagai suatu proses perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku pada diri seseorang akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon.

b. Prinsip-prinsip Belajar

Hasil belajar yang baik tidak lepas dari proses belajar yang benar, selain itu sangat penting untuk memperhatikan prinsip-prinsip belajar yang baik dan benar.

Hakim (2005, hlm. 2) mengatakan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas.

Kegiatan belajar dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dan juga tujuan yang diharapkan. Maka dari itu, ketika hendak belajar diperlukan tujuan yang jelas supaya kegiatan pembelajaran dapat terstruktur dengan baik sehingga semua yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran berorientasi pada tujuan.

- 2) Proses belajar akan terjadi bila seseorang dihadapkan pada situasi problematis.

Pada umumnya seseorang akan mengetahui suatu hal dari pengalaman hidupnya. Salah satu contoh proses belajar seseorang adalah ketika ia memiliki masalah didalam dirinya, sehingga ia terpacu untuk belajar bagaimana memecahkan masalah yang dimiliki.

- 3) Belajar dengan pengertian akan lebih bermakna daripada belajar dengan hafalan.

Belajar dengan pengertian akan membuat seseorang menjadi lebih kreatif dalam melakukan praktik belajarnya. Sedangkan, belajar dengan hafalan akan membuat seseorang cenderung terpaku pada apa yang ia hafal.

- 4) Belajar merupakan proses yang kontinu

Kegiatan belajar merupakan suatu proses yang memerlukan waktu karena manusia memiliki keterbatasan menyerap ilmu dalam jumlah banyak sekaligus, seseorang harus melakukan pembelajaran selama ia hidup karena dalam kehidupan akan terus berproses. Seseorang dikatakan berhenti belajar ketika ia sudah meninggal.

- 5) Belajar memerlukan kemauan yang kuat

Ketika seseorang dihadapkan pada suatu masalah (seperti ketika ia melihat oranglain dapat melakukan suatu hal yang belum bisa ia lakukan) ia akan memiliki kemauan belajar yang kuat supaya ia bisa melakukan apa yang belum bisa ia lakukan tersebut.

- 6) Keberhasilan belajar ditentukan oleh banyak faktor

Ada dua faktor yang dapat menentukan keberhasilan belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat di dalam diri individu itu sendiri seperti kesehatan jasmani dan rohani, kecerdasan, daya ingat, kemauan dan bakat. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar diri individu yang bersangkutan, seperti keadaan lingkungan rumah, sekolah, masyarakat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan lingkungan.

7) Belajar secara keseluruhan akan lebih berhasil daripada belajar secara terbagi-bagi.

Prinsip belajar ini telah lama diterapkan dalam proses pembelajaran. Misalnya didalam pembelajaran membaca, peserta didik akan langsung diperkenalkan pada satu kata untuk dibaca seperti kata ayah. Selanjutnya peserta didik diperkenalkan pada unsur-unsur yang membentuk kata ayah. Maka peserta didik akan mengerti bahwa kata ayah terdiri dari 3 huruf yaitu huruf a, y dan h. Memahami hubungan ketika huruf tersebut sampai dapat membentuk kata ayah.

8) Proses belajar memerlukan metode yang tepat

Metode belajar merupakan hal yang penting untuk mencapai tujuan proses belajar, dengan menggunakan metode belajar yang baik maka seseorang akan mampu belajar dengan efektif dan efisien, metode belajar yang tepat juga memungkinkan seseorang dapat lebih memahami pelajaran yang didapat.

9) Belajar memerlukan adanya kesesuaian antara pendidik dan peserta didik

Pendidik merupakan seorang yang menguasai banyak ilmu dan memiliki kewajiban untuk mendidik peserta didiknya menjadi banyak ilmu. Pada saat proses belajar, terkadang peserta didik merasa ada ketidaksesuaian dengan apa yang dilakukan pendidik saat proses belajar baik dari segi karakter, cara mengajar dan ilmu atau materi yang diberikan. Maka dari itu perlu adanya kesesuaian antara pendidik dengan peserta didik dari segala aspek yang disebutkan diatas.

10) Belajar memerlukan kemampuan dalam menangkap intisari pelajaran itu sendiri.

Proses belajar beragam dalam hal praktiknya, baik saat menulis, mendengarkan, membaca, menghafal, maupun mempraktikkan secara langsung. Untuk melakukan praktik belajar dengan baik maka materi yang diberikan kepada peserta didik harus sesuai dan mudah dipahami, dan bila perlu berikan

penjelasan nyata sesuai pengalaman atau lingkungannya supaya peserta didik lebih mudah dalam menangkap intisari materi yang diberikan.

Dari beberapa prinsip di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar memerlukan banyak faktor didalamnya, dimulai dari harus ada tujuan saat akan melakukan pembelajaran, memahami proses-proses saat melakukan pembelajaran, motivasi yang baik, penjelasan yang nyata dan bahkan kesesuaian antara pendidik dan peserta didik harus diperhatikan supaya proses belajar dapat berjalan dengan baik dan benar serta mendapatkan hasil dan tujuan yang diharapkan.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Suardi (2018, hlm. 7) menjelaskan tentang pengertian pembelajaran sebagai berikut:

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Hanafy (2014, hlm. 74) mengatakan “Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik”. Pane dan Dasopang (2017, hlm. 337) menarik kesimpulan tentang pengertian pembelajaran sebagai berikut:

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam kegiatannya pendidik memberikan bantuan atau bimbingan kepada peserta didik dalam proses belajar supaya terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik.

b. Komponen-komponen Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan yaitu membelajarkan peserta didik. Pane dan Dasopang (2017, hlm. 340) menjelaskan bahwa komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut:

1) Pendidik dan Peserta Didik

Pane dan Dasopang (2017, hlm. 341) mengatakan “Pendidik adalah pelaku utama yang merencanakan, mengarahkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam upaya memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peserta didik di sekolah”. Pendidik dan peserta didik harus bekerja sama dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

2) Tujuan Pembelajaran

Pane dan Dasopang (2017, hlm. 342) mengatakan “Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka pendidik memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar”. Dengan adanya tujuan pembelajaran maka kegiatan pembelajaran akan berjalan secara terarah. Maka dari itu seorang pendidik tidak dapat mengabaikan masalah perumusan tujuan pembelajaran.

3) Materi Pembelajaran

Pane dan Dasopang (2017, hlm. 343) mengatakan “Materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi proses belajar mengajar tidak akan berjalan”. Maka dari itu pendidik harus memahami terlebih dahulu materi pembelajaran sebelum memberikannya kepada peserta didik, karena materi pembelajaran merupakan satu sumber belajar bagi peserta didik.

4) Metode Pembelajaran

Pane dan Dasopang (2017, hlm. 345) mengatakan “Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Seorang pendidik harus bisa menyesuaikan metode pembelajaran dengan materi yang akan

dipelajari oleh peserta didik agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membuat peserta didik bosan.

5) Alat Pembelajaran

Pane dan Dasopang (2017, hlm. 349) mengatakan “Alat pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar penyelenggaraan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Roestiyah (dalam Pane dan Dasopang (2017, hlm.349) mengatakan “Jenis-jenis alat pembelajaran yaitu manusia, buku, media massa (majalah, surat kabar, radio, tv dan lain-lain), lingkungan, alat pengajaran (buku pengajaran, peta, gambar, kaset, *tape*, papan tulis, kapus, spidol dan sebagainya), museum (penyimpanan benda kuno)”. Tetapi tidak hanya itu saja, untuk saat ini seiring perkembangan teknologi alat pembelajaran lebih banyak lagi seperti LCD proyektor, *gadget (handphone, laptop)* dan lain sebagainya.

6) Evaluasi

Evaluasi sangatlah penting dalam proses belajar mengajar karena evaluasi merupakan langkah akhir untuk mengetahui apakah pembelajaran tersebut berhasil atau tidak.

Dari beberapa komponen di atas maka disimpulkan bahwa komponen-komponen yang ada didalam kegiatan pembelajaran harus saling terhubung menjadi sebuah sistem pembelajaran, dimana pendidik melakukan pengarahannya dan pengawasan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu pendidik juga harus memiliki tujuan yang jelas terhadap ilmu pengetahuan apa yang akan diberikan kepada peserta didik dan memberikan pemahaman serta informasi yang mudah dipahami oleh peserta didik, dengan melakukan beberapa metode yang efektif dan efisien seperti menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam memberikan ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Dan yang terakhir selalu lakukan evaluasi terhadap peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata

“*wasaaaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. H. Malik (dalam Sumiharsono dan Hasanah (2018, hlm. 10) mengatakan “Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 4) mengatakan:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Muhson (2010, hlm. 3) mengatakan “Media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” *software* yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu *hardware* agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada peserta didik”.

Berdasarkan definisi media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menjadi perantara bagi pendidik dalam kegiatannya memberikan pesan dan informasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dalam praktiknya media pembelajaran dapat berupa “perangkat lunak” dimana *software* berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan suatu peralatan *hardware* agar pesan atau informasi tersebut dapat sampai dan di mengerti oleh peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

R.M. Soelarko (dalam Sumiharsono dan Hasanah (2018, hlm. 10) mengatakan “Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang”. Secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar

- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai perantara bagi pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara memvisualisasikan dan dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik sehingga dapat lebih mudah dipahami.

4. Gadget

a. Pengertian Gadget

Irawan dan Armayanti (2013, hlm. 32) menyatakan “*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. Widiawati (2014, hlm. 106) menyatakan “*Gadget* juga dapat diartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia, perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. Selain fungsi tersebut, sekarang *gadget* khususnya *handphone* sudah sangat canggih dan lengkap aplikasinya. Tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan saja, *handphone* zaman sekarang dapat juga digunakan untuk mendengarkan musik, mencari informasi dari seluruh dunia, game online maupun offline, bahkan *handphone* dengan merk tertentu dapat digunakan sebagai pengganti *remote control*.

Saat ini *handphone* sudah memiliki aplikasi canggih seperti Instagram, Facebook, WhatsApp, IMO, Telegram, Messenger dan aplikasi-aplikasi lainnya. Kustiawan (2016, hlm. 148) mengatakan “*Handphone* adalah alat komunikasi, baik jarak dekat maupun jarak jauh. Alat ini merupakan komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja”.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa, *gadget* yaitu nama lain dari perangkat elektronik yang memiliki fungsi untuk membantu kinerja manusia, dengan beberapa aplikasi dan fitur yang canggih *gadget* dapat mempermudah seseorang mendapatkan informasi yang baru dan dapat berkomunikasi dengan

banyak orang. *Gadget* pada umumnya di kenal di kalangan masyarakat berupa *handphone* yang dapat dengan mudah di bawa kemana-mana.

b. Aplikasi Gadget

Aplikasi *gadget* yaitu sebuah fitur yang terdapat pada setiap *gadget* jenis *handphone* yang mempermudah pengguna untuk menggunakannya, adalah sebagai berikut:

1) Aplikasi Jejaring Sosial

Aplikasi jejaring sosial yaitu aplikasi yang bisa menghubungkan kita dengan orang lain, aplikasi tersebut yaitu sebagai berikut:

a) Facebook

Facebook memiliki kelebihan dibandingkan jejaring sosial lainnya yaitu kemampuan agar tetap terhubung serta mencari teman yang sudah lama tidak bertemu.

b) Twitter

Aziz (2012, hlm. 93) menyatakan bahwa :

Situs jejaring sosial karya Jack Dorsey ini sangat unik. Salah satu keunikan tersebut adalah perihal *follower* (pengikut) dan *following* (mengikuti). Twitter adalah media sosial yang masuk dalam ranah microblogging atau ngeblog singkat. Update status hanya bisa dituliskan dalam 160 karakter atau kurang. Berbicara masalah pengguna, tidak sedikit artis, seniman, figur terkenal, olahragawan dan politisi yang memiliki akun twitter.

c) Instagram

Instagram yaitu sebuah aplikasi yang memiliki fitur untuk berbagi foto maupun cerita. Salbino (2013, hlm. 47) mengemukakan “Yang menjadi salah satu ciri menarik dari instagram adalah bahwa ada batas foto berbentuk persegi, mirip dengan gambar kodak instamatic dan polaroid, yang sangat berbeda dengan rasio aspek 16:9 sekarang, yang biasanya digunakan oleh kamera ponsel”.

d) Whatsapp

Aplikasi whatsapp messenger yaitu aplikasi chat dengan orang-orang yang nomornya sudah tersimpan di ponsel kita. Whatsapp memiliki menu yang sangat banyak contohnya kita bisa berbagi foto dengan mudah, kirim suara, memiliki emoticon sangat banyak serta kita bisa video call. “Mengirim file video, photo, musik bisa langsung klik dibagian atas yang menunjukkan dengan adanya

pengiriman file. Selain itu kita bisa mengirim lokasi kepada seseorang” Salbino (2013, hlm. 45).

Dari aplikasi jejaring sosial di atas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi jejaring sosial merupakan sebuah media aplikasi tambahan dari sebuah *gadget* yang memiliki banyak kegunaan dan dapat membantu suatu pekerjaan, bahkan dapat memecahkan suatu masalah. Inti dari fungsi aplikasi jejaring sosial adalah mempermudah seseorang dalam berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus bertemu secara langsung.

2) Aplikasi Browsing

Aplikasi browsing adalah aplikasi untuk mencari informasi, yaitu sebagai berikut:

a) UC Browser

Salbino (2013, hlm. 43) menyatakan “UC Browser memiliki akselerasi penjajahan yang cepat, mekanisme siap pakai untuk mempercepat penjelajahan, perlindungan dari penipuan, serta perlindungan dari unduhan yang jahat”.

b) Opera Mini

Salbino (2013, hlm. 41) menyatakan “Opera mini adalah merupakan web browser yang cukup terbilang sederhana, fitur-fiturnya pun telah mampu mewakili kebutuhan-kebutuhan para penggunanya. Aplikasi opera mini dikemas secara sederhana dan mudah”.

c) Google

Google adalah mesin pencari yang paling sering dipakai oleh pengguna internet. Aziz (2012, hlm. 28) mengemukakan “Pada awal lahirnya google ditahun 1997, mesin pencari ini kurang diminati oleh para pengguna internet. Ketika mencari sesuatu di internet, mereka lebih percaya dengan nama-nama besar seperti Yahoo, Altavista, Hotbot, Exct, Infoseek dan Lycos”. Lambat laun google mampu bersaing dan kini menjadi mesin pencari nomor satu di dunia. Fitur-fitur yang ditawarkan sangat beragam. Tak hanya pencari situs namun juga gambar, berita, video, buku, lokasi, blog, diskusi dan masih banyak lagi.

Dari aplikasi browsing diatas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi browsing merupakan salah satu aplikasi dari *gadget* yang dapat memungkinkan

pengguna *gadget* untuk mendapatkan informasi dengan mudah, untuk dapat menggunakannya diperlukan jaringan internet agar terhubung dengan browsing.

3) Aplikasi Berbasis Android Yang Mendukung Pelajaran Sekolah Dasar

Android merupakan *gadget* jenis *handphone* yang paling mudah dibawa juga sangat banyak dimanfaatkan sebagai alat komunikasi dan mencari sumber berita. Aplikasi android yang sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran bagi Sekolah Dasar, yaitu:

a) Pintar Cerdas Matematika



Gambar 1.1 Pintar Cerdas Matematika

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang sangat cocok untuk anak sekolah dasar yang butuh media belajar matematika.

b) Jarimatika Untuk Anak-anak



Gambar 1.2 Jarimatika Untuk Anak-anak

Aplikasi ini mengajarkan cara berhitung yang praktis menggunakan jari. Tetapi aplikasi ini membutuhkan bimbingan orang tua atau guru untuk membacakan dan mempraktekannya secara langsung didepan anak.

c) Cara Cepat Belajar Berhitung dan Membaca



Gambar 1.3 Cara Cepat Belajar Berhitung dan Membaca

Aplikasi ini memiliki banyak *tools* menarik. Beberapa *tools* menarik yang terdapat pada aplikasi ini salah satunya belajar membaca, belajar berhitung, lagu anak Indonesia, tebak kata, latihan berhitung dan masih banyak lagi. Tampilan tema yang penuh warna juga membuat aplikasi ini sangat menarik perhatian anak-anak untuk bermain sambil belajar.

d) Kahoot!



Gambar 1.4 Kahoot

Kahoot! adalah permainan berbasis *platform* pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. Kahoot! juga merupakan sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan heboh di dalam kelas. Dengan bermain Kahoot! pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti.

Dari aplikasi berbasis android yang mendukung pelajaran sekolah dasar di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi tersebut, maka akan dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi perlu adanya bimbingan dari pendidik dalam hal penggunaannya dan memberikan pengarahan tentang bagaimana menggunakan aplikasi tersebut dengan baik dan benar.

c. Dampak Penggunaan Gadget

Rohmah (2017, hlm. 31) mengatakan “Dalam hal ini, dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* pun semakin beragam mulai dari aspek

kesehatan, sampai sosial”. Dibawah ini merupakan dampak penggunaan *gadget*, yaitu sebagai berikut:

1) Dampak Negatif dari Gadget.

Penggunaan *gadget* memiliki beberapa dampak negatif terhadap peserta didik. Iswidharmanjaya dan Agency (2014, hlm. 15) menyatakan “Dampak negatif dari *gadget* yaitu menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi dan ancaman *cyberbullying*”.

2) Dampak Positif dari Gadget

Penggunaan *gadget* memiliki beberapa dampak positif terhadap peserta didik, diantaranya:

- a) *Gadget* dapat membantu mereka untuk merangsang indera dan imajinasi mereka. Selain itu, *gadget* juga dapat membantu kemampuan mendengarkan, belajar suara dan juga kemampuan berbicara.
- b) Berbagai perangkat *gadget* dan aneka aplikasi permainan mendorong kognitif dan pengembangan keterampilan anak.
- c) Membantu dalam mengembangkan potensi kreativitas anak-anak.
- d) Meningkatkan minat belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.
- e) Dengan penggunaan *gadget* proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan lebih mudah.
- f) Memberi kebebasan untuk berkomunikasi dengan cepat dan memberikan peserta didik kemampuan untuk mencari informasi

Dari uraian mengenai dampak penggunaan *gadget* diatas dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* sangatlah beragam. Penggunaan *gadget* bagi peserta didik sebagai media belajar memang sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik juga dapat termotivasi karena adanya aplikasi yang canggih didalam *gadget* sehingga membuat mereka tidak bosan. Namun jika penggunaan *gadget* oleh peserta didik tanpa di awasi oleh pendidik, akan bisa berdampak negatif baik secara fisik maupun mental. Maka dari itu pendidik harus mengawasi penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran pada peserta didik

supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan benar dan dapat mencapai tujuan yang baik.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Inti dari kegiatan pendidikan di sekolah yaitu pelaksanaan proses belajar mengajar. Susanto (2016, hlm. 5) mengatakan “Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”. Sudjana (dalam Rachmawati, dkk (2017, hlm. 17)) mengatakan “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Hasil belajar yang sering disebut dengan istilah “*Shcolastic Achievement*” atau “*Academic Achievement*” adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar disekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan test hasil belajar. Rachmawati, dkk (2017, hlm. 17) mendefinisikan “hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang diakibatkan oleh kegiatan belajar yang dilakukannya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan dari segi perilaku peserta didik dan dari segi ilmu pengetahuan”.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah seluruh pencapaian peserta didik dari hasil proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan dari segi perilaku dan dari segi ilmu pengetahuan. Di dalam lingkungan sekolah hasil belajar dapat dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai dari test hasil belajar peserta didik.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Slamet (2003, hlm. 275) menyatakan “Hasil belajar dapat dipandang dari sisi peserta didik dan pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor”. Dimiyati dan Mudjiono (dalam Rachmawati, dkk (2017, hlm. 17)) mengatakan “hasil belajar merupakan hasil

dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar”.

Hasil belajar dapat dilihat dari 3 aspek, yaitu sebagai berikut:

1) Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif)

Bloom (dalam Susanto (2016, hlm. 6)) mengatakan “Pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari”. Pemahaman menurut bloom diatas yaitu seberapa besar peserta didik mampu menerima materi yang diberikan oleh peserta didik atau sejauh mana peserta didik memahami materi tersebut. Susanto (2016, hlm. 8) mengatakan “Konsep merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian”.

Untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang berupa pemahaman konsep seorang pendidik dapat melakukan evaluasi produk. Evaluasi produk dilaksanakan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik berupa tes tertulis maupun tes lisan. Untuk evaluasi produk untuk anak sekolah dasar dapat berupa ulangan harian, ulangan tengah semester ataupun ulangan akhir semester.

2) Keterampilan Proses (Aspek Psikomotor)

Usman dan Setiawati (dalam Susanto (2016, hlm. 9) mengatakan “Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu peserta didik.” Susanto (2016, hlm. 9) mengatakan “Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan”.

3) Sikap (Aspek Afektif)

Sudirman (dalam Susanto (2016, hlm. 11) mengatakan “Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku atau tindakan seseorang”.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari 3 aspek yaitu aspek kognitif (pemahaman konsep), aspek psikomotor (keterampilan proses) dan aspek afektif (sikap).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu disebagai berikut:

1) Faktor Internal

Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi faktor belajarnya. Faktor belajar ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik dan kesehatan peserta didik.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

F. Metode Penelitian

Efendi dan Johnny (2018, hlm. 3) mengatakan “Metode penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode ilmiah”. Aminah dan Roikan (2019, hlm. 65) mengatakan “Metode penelitian adalah metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian. Jenis metode penelitian meliputi survei, wawancara, studi kasus, observasi, eksperimen, dan lain-lain”.

Sugiono (2015, hlm. 6) menyatakan “Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan”.

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis penelitian

Fitrah dan Lutfhiyah (2017, hlm. 138) menyatakan “Kajian Pustaka adalah kegiatan mendalami, mencermati, menelaah, dan mengidentifikasi pengetahuan. Kajian pustaka lebih akan mengarahkan pada pandangan kritis terhadap

penelitian-penelitian yang telah dilakukan yang signifikan dengan penelitian yang sedang atau akan kita lakukan”. Muslim, dkk (2018, hlm. 16) mengatakan “Studi pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian”. Siregar dan Haraphap (2019, hlm. 48) menarik kesimpulan sebagai berikut:

Studi kepustakaan (*literatur review*) berisi uraian tentang teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian. Uraian dalam *literatur review* ini diarahkan untuk menyusun kerangka pemikiran yang jelas tentang pemecahan masalah yang sudah diuraikan dalam sebelumnya pada rumusan masalah.

Studi pustaka merupakan langkah yang penting dimana setelah peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya yaitu melakukan kajian yang berkaitan dengan teori penelitian. Informasi di kumpulkan sebanyak-banyaknya oleh peneliti dari kepustakaan yang berkaitan dengan teori. Sumber-sumber pustaka dapat diperoleh dari buku-buku, jurnal, catatan, laporan, ensklopedia, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber lain yang relevan. Oleh karena itu, studi kepustakaan meliputi proses umum seperti mengidentifikasi teori secara sistematis, penemuan pustaka dan analisis dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan topik penelitian.

b. Pendekatan Penelitian

Hermawan (2019, hlm. 100) mengatakan “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis”. Denzin dan Lincoln (dalam Anggito dan Setiawan (2018, hlm. 7)) mengatakan “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada”. Iskandar (dalam Hermawan (2019, hlm. 100) mengatakan “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berpegang kepada paradigma *naturalistik* atau *fenomenologi*. Ini karena penelitian kualitatif senantiasa dilakukan dalam *setting* alamiah terhadap suatu fenomena”.

Penelitian kualitatif menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan penelitian kuantitatif, perlu

dilakukan analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif dapat memberikan gambaran dan keterangan secara jelas, objektif, sistematis, analitis dan kritis mengenai penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik. Penulis menggunakan analisis deskriptif karena penelitian ini mempunyai tujuan untuk memperoleh jawaban yang terkait dengan pendapat, tanggapan atau persepsi seseorang sehingga pembahasannya harus secara kualitatif atau menggunakan kata-kata.

Analisis deskriptif mengenal berbagai bentuk yang dapat dikategorikan yaitu survei, kausal-komparatif, kajian korelasi, studi kasus, studi pustaka dan lain-lain. Setiap bentuk analisis deskriptif mempunyai fungsi dan tujuan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, sedangkan analisis deskriptif ini termasuk kedalam kategori studi kasus pustaka.

2. Sumber Data

Purhantara (2010, hlm. 79) mengatakan “Sumber data terdiri dari 2 sumber yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, dalam hal ini peneliti memperoleh data atau informasi langsung dengan menggunakan instrumen-instrumen yang telah ditetapkan. Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Pengumpulan data primer merupakan bagian internal dari proses penelitian dan yang seringkali diperlukan untuk tujuan pengambilan keputusan. Indriantoro dan Supono (dalam Purhantara (2010, hlm. 79)) mengatakan “Data primer dianggap lebih akurat, karena data ini disajikan secara terperinci”.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang telah tersedia dalam berbagai bentuk. Data primer merupakan referensi-referensi pendukung dan pelengkap bagi sumber primer. Pada penelitian sumber data primer diperoleh dari buku, jurnal, artikel, majalah, surat kabar dan lain sebagainya yang berkaitan dengan judul penelitian.

Fitrah dan Luthfiyah (2017, hlm. 146) menyatakan sumber-sumber kajian pustaka :

a. Sumber Primer

Sumber primer adalah deskripsi langsung dari suatu kejadian oleh seseorang yang benar-benar mengamati atau menyaksikan peristiwa-peristiwa tersebut. Sumber primer berasal dari karangan asli yang ditulis oleh orang yang mengalami, megamati atau mengerjakan sendiri. Ibnu, dkk (dalam Fitrah dan Luthfiyah (2017, hlm. 147)) menyatakan “contoh sumber primer yaitu buku harian, tesis/disertasi, laporan penelitian hasil wawancara”. Howard dan Sharp (dalam Fitrah dan Luthfiyah (2017, hlm. 147)) mengatakan “yang merupakan sumber primer yaitu artikel jurnal, laporan, publikasi dari pemerintah dan katalog”.

b. Sumber Sekunder

Sumber sekunder adalah setiap publikasi yang ditulis oleh pengarang yang bukan merupakan hasil pengamatan langsung dari peristiwa-peristiwa yang dilukiskan. Ibnu, dkk (dalam Fitrah dan Luthfiyah (2017, hlm. 147)) menyatakan “contoh sumber sekunder yaitu ensiklopedia, *textbooks*, kamus dan buku pegangan. Howard dan Sharp (dalam Fitrah dan Luthfiyah (2017, hlm. 147)) mengatakan “yang merupakan sumber sekunder yaitu buku teks, *review* dari jurnal dan indeks publikasi”.

c. Sumber Tersier

Sumber tersier bisa digunakan sebagai informasi awal dan untuk penelusuran lebih lanjut. Ibnu, dkk (dalam Fitrah dan Luthfiyah (2017, hlm. 147)) menyatakan “contoh sumber tersier yaitu indeks, abstrak dan bibliografi (sejenis daftar pustaka)”. Howard dan Sharp (dalam Fitrah dan Luthfiyah (2017, hlm. 147)) mengatakan “yang merupakan sumber tersier berupa *handbooks*, bibliografi dan ensiklopedia”.

3. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa macam teknik pengumpulan data yang biasa dipakai dalam penelitian. Penelitian merupakan penelitian kepustakaan, oleh karena itu teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengumpulan data literer. Arikunto (1990, hlm. 24) mengatakan “Pengumpulan data literer yaitu referensi-referensi

yang koheren dengan objek-objek pembahasan yang akan diteliti”. Teknik pengumpulan data pada penelitian studi kepustakaan tersebut dikumpulkan dan diolah dengan cara *editing*, *organizing* dan *finding*. Berikut adalah penjelasan dari beberapa cara teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

- a. *Editing*, yaitu pemeriksaan kembali data yang telah diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna dan keselarasan makna antara yang satu dengan yang lain.
- b. *Orgaizing*, yaitu mengorganisasi data yang telah diperoleh dengan kerangka yang sudah diperlukan.
- c. *Finding*, yaitu melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori dan metode yang telah ditentukan sehingga ditemukan kesimpulan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan yang sudah ditentukan.

4. Analisis Data

Sugiyono (dalam Wijaya (2018, hlm. 52) menyatakan analisis data sebagai berikut:

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh data hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data digunakan dalam rangka untuk mencari jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan. Peneliti berusaha untuk menganalisis data dengan sebaik mungkin dan berusaha untuk memaksimalkan mengkaji dari berbagai literatur yang ada. Penelitian ini pada hakikatnya berupaya memahami penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian analisis data yang digunakan biasanya dengan metode deduktif, induktif, dan komparatif untuk menganalisis data-data yang ada. Metode deduktif yaitu pemikiran yang bertolak pada fakta-fakta yang umum kemudian ditarik pada suatu kesimpulan yang bersifat khusus. Induktif yaitu mengambil suatu konklusi atau kesimpulan yang kongkrit menuju pada hal-hal yang abstrak atau dari pengertian yang khusus menuju pengertian yang bersifat

umum. Sedangkan Komparatif yaitu membandingkan objek penelitian dengan konsep pembandingan.

G. Sistematika Pembahasan

Bagian ini memuat sistematika pembahasan, yang membentuk sebuah kerangka utuh, seperti dibawah ini.

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi ini terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi terdiri dari 5 bab yang memiliki fungsi berbeda-beda diantaranya sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan ini adalah pernyataan mengenai masalah penelitian. Bagian-bagian dari pendahuluan diantaranya latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi variabel, landasan teori dan atau telaah pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

b. Bab II Kajian Pustaka

c. Bab III Metode Penelitian

d. Bab IV Pembahasan

e. Bab V Penutup

Pada Bab V terdapat kesimpulan dan saran. Simpulan disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada peneliti berikutnya.