

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku seseorang dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar merupakan proses untuk memperoleh perubahan perilaku dari dalam individu. Belajar memegang peranan penting didalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan pemikiran individu. Suardi (2018, hlm. 11) menyatakan “Belajar secara umum dirumuskan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses hasil pengalaman yang dialami”.

Lefudin (2017, hlm. 4) menyatakan “belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang melibatkan seluruh indra yang mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Belajar juga merupakan suatu proses pengekplorasian terhadap suatu obyek yang dapat disintesis untuk menuju sempurna”. Fathurrohman (2017, hlm. 8) menyatakan

Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh penguasaan dan penyerapan informasi dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungan digunakan dengan mendeskripsikan perubahan potensi perilaku yang berasal dari pengalaman, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, perilaku maupun psikomotorik yang sifatnya permanen.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan definisi belajar adalah aktivitas atau proses yang melibatkan seluruh indra dari seseorang dengan memperoleh penguasaan dan penyerapan informasi dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungan sehingga mampu mengubah perilaku seseorang terhadap dirinya maupun orang lain dan lingkungan.

2. Unsur-Unsur Belajar

Suardi (2018, hlm. 14) menyatakan perilaku belajar merupakan perilaku yang kompleks, karena banyak unsur yang terlibat di dalamnya yaitu tujuan, pola respons dan kemampuan yang dimiliki, situasi belajar, penafsiran terhadap situasi, dan reaksi atau respons". Berikut penjelasan dari ke 5 perilaku belajar diatas, yaitu sebagai berikut:

a. Tujuan

Dasar dari aktivitas belajar yaitu sesuatu yang dirasakan oleh yang bersangkutan untuk memenuhi kebutuhan. Maka dari itu perilaku belajar memiliki tujuan untuk memecahkan persoalan yang dihadapi dalam rangka memenuhi kebutuhannya.

b. Pola respons dan kemampuan yang dimiliki

Setiap individu memiliki pola respons yang erat kaitannya dengan kesiapan saat menghadapi situasi belajar, ia akan memiliki cara merespons tersendiri. Kurangnya respons atau kesiapan dalam menghadapi situasi yang dihadapi dapat menyebabkannya gagal dalam mencapai tujuan.

c. Situasi belajar

Situasi yang dihadapi mengandung berbagai alternatif yang dapat dipilih. Alternatif yang dipilih dapat memberikan kepuasan atau tidak. Kadang-kadang situasi mengandung ancaman atau tantangan bagi individu dalam rangka mencapai tujuan.

d. Penafsiran terhadap situasi

Dalam menghadapi situasi, individu harus menentukan tindakan, mana yang akan diambil, mana yang harus dihindari dan mana yang paling aman. Mana yang akan diambil tentu saja didasarkan pada penafsiran yang bersangkutan terhadap situasi yang dihadapi. Andaikan dia salah dalam penafsiran situasi yang dihadapi, dia akan gagal mencapai tujuan yang ingin dicapainya.

e. Reaksi atau respons

Setelah pilihan dinyatakan, maka dapat dilakukan seseorang dalam memenuhi kebutuhannya.

Dari beberapa unsur di atas dapat disimpulkan unsur-unsur belajar merupakan hal-hal yang terlibat dalam kegiatan belajar diantaranya tujuan seseorang dalam

belajar, kemampuan yang dimiliki, situasi saat belajar, pemahaman dan penafsiran pada situasi saat belajar dan reaksi atau respon terhadap apa yang dirasakan.

3. Ciri-ciri Belajar

Baharudin dan Esa Nur Wahyuni (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 8) menyimpulkan ada beberapa ciri belajar, yaitu:

- a. Baharudin dan Esa Nur Wahyuni (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 8) menyatakan sebagai berikut

Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (change behavior). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, maka tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.

- b. Baharudin dan Esa Nur Wahyuni (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 9) menyatakan “Perubahan perilaku relatif permanent. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup”.
- c. Baharudin dan Esa Nur Wahyuni (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 9) menyatakan “Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial”.
- d. Baharudin dan Esa Nur Wahyuni (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 9) menyatakan “Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman”.
- e. Baharudin dan Esa Nur Wahyuni (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 9) menyatakan “Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku”.

Noethi Nasution (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 11)) mengungkapkan bahwa ciri-ciri kegiatan belajar dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Noethi Nasution (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 11)) menyatakan “Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual maupun potensial”.
- b. Noethi Nasution (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 11)) menyatakan “Perubahan itu pada dasarnya berupa didapatkannya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama”.
- c. Noethi Nasution (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 11)) menyatakan “Perubahan itu terjadi karena usaha”.

Suardi (2018, hlm. 12) mengatakan ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- a. Suardi (2018, hlm. 12) menyatakan “Perubahan yang bersifat fungsional. Perubahan yang terjadi pada aspek kepribadian seseorang mempunyai dampak terhadap perubahan selanjutnya. Karena belajar anak dapat membaca, karena membaca pengetahuan bertambah, karena pengetahuannya bertambah akan mempengaruhi sikap dan perilakunya”.
- b. Suardi (2018, hlm. 12) menyatakan “Belajar adalah perbuatan yang sudah mungkin sewaktu terjadinya prioritas. Yang bersangkutan tidak begitu menyadarinya namun demikian paling tidak dia menyadari setelah peristiwa itu berlangsung. Dia menjadi sadar apa yang dialaminya dan apa dampaknya”.
- c. Suardi (2018, hlm. 13) menyatakan “Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual. Belajar hanya terjadi apabila dialami sendiri oleh yang bersangkutan, dan tidak dapat digantikan oleh orang lain. Cara memahami dan menerapkan bersifat individualistik, yang pada gilirannya juga akan menimbulkan hasil yang bersifat pribadi”.
- d. Suardi (2018, hlm. 13) menyatakan “Perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan terintegrasi. Yang berubah bukan bagian-bagian dari diri seseorang, namun yang berubah adalah kepribadiannya. Kepandaian menulis bukan dilokalisasi tempat saja. Tetapi menyangkut aspek kepribadian lainnya, dan pengaruhnya akan terdapat pada perubahan yang bersangkutan”.
- e. Suardi (2018, hlm. 13) menyatakan sebagai berikut
Belajar adalah proses interaksi. Belajar bukanlah proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari yang bersangkutan. Apa yang diajarkan guru belum tentu menyebabkan terjadinya perubahan,

apabila yang belajar tidak melibatkan diri dalam situasi tersebut. Perubahan akan terjadi kalau yang bersangkutan memberikan reaksi terhadap situasi yang dihadapi.

- f. Suardi (2018, hlm. 13) menyatakan “Perubahan berlangsung dari yang sederhana ke arah yang lebih kompleks. Seorang anak baru akan dapat melakukan operasi bilangan kalau yang bersangkutan sedang menguasai simbol-simbol yang berkaitan dengan operasi tersebut”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri belajar adalah bagaimana seseorang berubah sifat dan perilakunya setelah mendapatkan pengalaman atau setelah melakukan usaha-usaha yang telah dijalani. Perubahan tersebut biasanya akan bersifat permanen dan bisa dilakukan ketika memiliki kebutuhan atau keinginan yang mengharuskan seseorang belajar untuk mencapai keinginan atau memenuhi kebutuhannya.

4. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar adalah konsep-konsep yang harus diterapkan di dalam proses belajar mengajar. Supaya seorang pendidik bisa melaksanakan tugasnya dengan baik dan mencapai tujuan yang diinginkan, maka seorang pendidik harus menerapkan cara mengajar yang sesuai dengan prinsip-prinsip belajar. Soekamto (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 12) menyatakan beberapa prinsip dalam belajar, yaitu:

- a. Soekamto (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 12) menyatakan “Apapun yang dipelajari peserta didik, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu, peserta didiklah yang harus bertindak aktif”.
- b. Soekamto (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 12) menyatakan “Setiap peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya”.
- c. Soekamto (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 12) menyatakan “Peserta didik akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar”.
- d. Soekamto (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 12) menyatakan “Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan peserta didik akan membuat proses belajar lebih berarti”.

- e. Soekamto (dalam Fathurrohman (2017, hlm. 12) menyatakan “Motivasi belajar peserta didik akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya”.

Bruce Weil (dalam Rusman (2017, hlm.94)) menyatakan sebagai berikut

ada tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif peserta didik, berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari. Pengetahuan tersebut adalah pengetahuan fisis, sosial dan logika, dan dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial.

Dari beberapa prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah bagaimana konsep-konsep atau tahapan dalam proses pembelajaran dapat sampai dan dipahami oleh peserta didik sehingga membentuk atau mengubah struktur kognitif peserta didik yang berhubungan dengan pengetahuan yang harus di pelajari dan melibatkan lingkungan sosial.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai aktifitas menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Dimiyati dan Mudjiono (dalam Lefudin (2017, hlm. 13) mengatakan “Pembelajaran adalah kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Azhar (dalam Pohan (2020, hlm. 1)) menyatakan “Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik”.

Sagala (dalam Pohan (2020, hlm. 2)) menyatakan “Pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidik. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak pendidik sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik”. Rusman (2017, hlm. 85) menyatakan:

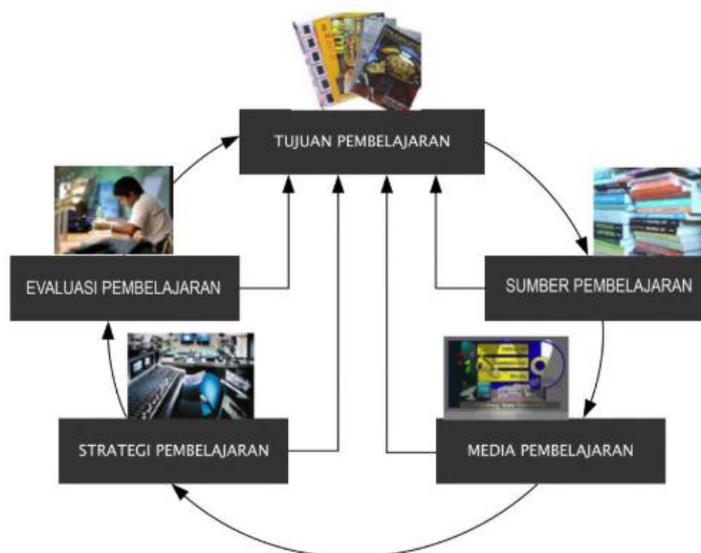
Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, pendidik dan peserta didik. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan

menggunakan media, dimana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan tentunya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan aktifitas menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik dengan melakukan interaksi komunikasi baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media dengan harapan peserta didik mampu memahami informasi yang di berikan.

2. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran merupakan unsur-unsur yang dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran, dalam lingkungan sekolah ciri dari pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara peserta didik dan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, alat dan media pembelajaran, atau sumber-sumber belajar yang lain. Rusman (2017, hlm. 88) menyatakan “Komponen-komponen didalam pembelajaran adalah sebagai berikut: tujuan, bahan atau materi, strategi, media dan evaluasi pembelajaran”.



Gambar 2.1 Hubungan antar Komponen Pembelajaran

Sumber : Rusman (2017, hlm.89)

Rusman (2017, hlm. 89) menyatakan penjelasan mengenai komponen-komponen pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Tujuan,

Rusman (2017, hlm. 89) menyatakan “tujuan pendidikan sendiri adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta

keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dengan kata lain, pendidikan merupakan peran sentral dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia”.

b. Sumber belajar,

Rusman (2017, hlm. 89) menyatakan “sumber belajar diartikan segala bentuk atau segala sesuatu yang ada diluar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik, apapun bentuknya, apapun bendanya, asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar, maka benda itu bisa dikatakan sebagai sumber belajar”.

c. Strategi pembelajaran,

Rusman (2017, hlm. 90) menyatakan “strategi pembelajaran adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus. Strategi pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan peserta didik”.

d. Media pembelajaran,

Rusman (2017, hlm. 89) menyatakan “media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar”.

e. Evaluasi pembelajaran,

Rusman (2017, hlm. 90) menyatakan “evaluasi pembelajaran merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas”.

Fathurrohman (2017, hlm. 42) menyatakan kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen, yaitu sebagai berikut:

- a. Fathurrohman (2017, hlm. 42) menyatakan “Peserta didik, seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan”.
- b. Fathurrohman (2017, hlm. 43) menyatakan “Pendidik, seorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif”.
- c. Fathurrohman (2017, hlm. 43) menyatakan “Tujuan, pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran”.
- d. Fathurrohman (2017, hlm. 43) menyatakan “Materi pelajaran, segala informasi berupa fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan”.
- e. Fathurrohman (2017, hlm. 43) menyatakan “Metode, cara teratu untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan”.
- f. Fathurrohman (2017, hlm. 43) menyatakan “Media, bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada peserta didik”.
- g. Fathurrohman (2017, hlm. 43) menyatakan “Evaluasi, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya”.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa komponen pembelajaran merupakan unsur-unsur yang dapat membantu memudahkan proses pembelajaran dan dapat mendorong peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran diantaranya sumber belajar, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran supaya dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Lefudin (2017, hlm.16) menyatakan beberapa prinsip pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku

Lefudin (2017, hlm.16) menyatakan “Ciri utama dalam proses pembelajaran yaitu perubahan dalam diri individu. Artinya seseorang akan mengalami

perubahan perilaku setelah seseorang itu mengalami pembelajaran. Tetapi tidak semua perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran”. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Perubahan perilaku yang disadari.
- 2) Perubahan perilaku yang bersifat kontinu.
- 3) Perubahan perilaku yang bersifat fungsional.
- 4) Perubahan perilaku yang bersifat positif.
- 5) Perubahan perilaku yang bersifat aktif.
- 6) Perubahan perilaku yang bersifat permanen
- 7) Perubahan perilaku yang bertujuan dan terarah.

b. Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan

Lefudin (2017, hlm.17) menyatakan “Prinsip ini mengandung makna bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu aspek atau dua aspek saja. Perubahan perilaku itu meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, konatif dan motorik”.

c. Pembelajaran merupakan suatu proses

Lefudin (2017, hlm.17) menyatakan “Prinsip ketiga ini mengandung makna bahwa pembelajaran itu merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan. Di dalam aktivitas itu terjadi adanya tahapan-tahapan aktivitas yang sistematis dan terarah”.

d. Proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan ada sesuatu tujuan yang hendak dicapai.

Lefudin (2017, hlm.17) menyatakan “Prinsip ini mengandung makna bahwa aktivitas pembelajaran terjadinya karena adanya kebutuhan yang harus dipuaskan, dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Atas dasar prinsip ini, maka pembelajaran akan terjadi apabila individu merasakan adanya kebutuhan yang mendorong dan ada sesuatu yang perlu dicapai untuk memenuhi kebutuhannya”.

e. Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman

Lefudin (2017, hlm.18) menyatakan sebagai berikut

Pengalaman pada dasarnya adalah kehidupan melalui situasi yang nyata dengan tujuan tertentu. Pembelajaran merupakan bentuk interaksi individu dengan lingkungannya sehingga banyak memberikan pengalaman pada situasi nyata. Perubahan perilaku yang diperoleh dari pembelajaran, pada dasarnya merupakan pengalaman.

Ini berarti bahwa selama individu dalam proses pembelajaran hendaknya tercipta suatu situasi kehidupan yang menyenangkan sehingga memberikan pengalaman yang berarti.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang dapat membantu kegiatan pembelajaran untuk tercapainya tujuan dari belajar. Penggunaan media sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan dampak positif seperti materi yang lebih mudah dipahami peserta didik, adanya umpan balik dalam pembelajaran dan kegiatan pembelajaran diharapkan akan lebih nyaman bagi peserta didik karena dengan menggunakan media dalam belajar dapat menarik minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar pun akan baik. Mais (2018, hlm. 9) menyatakan “Media Pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara pendidik dan peserta didik agar tujuan pengajaran tercapai”.

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”. Guslinda dan Kurnia (2018, hlm.3) menyatakan sebagai berikut:

Media pembelajaran yaitu suatu bentuk peralatan, metode atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pengajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi murid atau peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dalam hal ini penerima pesan adalah peserta didik, sebaiknya dalam setiap pembelajaran tidak lepas dari penggunaan media.

Selain merupakan alat atau perantara media pembelajaran juga digunakan oleh pendidik sebagai alat untuk mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dari penggunaan media sebagai bantuan kegiatan pembelajaran, dengan penggunaan media yang tepat dalam kegiatan belajar tentu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 4) menyatakan sebagai berikut:

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 pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Berdasarkan definisi media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu memudahkan proses pembelajaran yang dapat berupa software atau hardware yang digunakan sebagai perantara penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Sadiman, dkk (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 6)) menyatakan fungsi media (media pendidikan) secara umum, sebagai berikut:

- a. Sadiman, dkk (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 6)) menyatakan “Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual”.
- b. Sadiman, dkk (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 6)) menyatakan “Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, *slide*, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai”.
- c. Sadiman, dkk (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 6)) menyatakan “Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif peserta didik”.
- d. Sadiman, dkk (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 6)) menyatakan “Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran”.

Sumiharsono dan Hasanah (2018, hlm. 11) menyatakan terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- a. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.

- c. Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pengajaran.
- d. Media belajar dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
- e. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang diberikan pendidik.
- f. Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan membuat peserta didik nyaman dan tertarik untuk belajar.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Mais (2018, hlm. 12) menyatakan sebagai berikut

Manfaat umum media pembelajaran yaitu menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, efisien waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, serta meningkatkan peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Mais (2018, hlm. 12) menyatakan sebagai berikut

Manfaat khusus media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis), mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, objek bisa besar atau kecil, gerak bisa cepat atau lambat, kejadian masa lalu, objek yang kompleks, konsep bisa luas atau sempit, mengatasi sikap pasif peserta, menciptakan persamaan pengalaman, dan persepsi peserta yang heterogen.

Sudjana dan Rivai (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 7)) menyatakan manfaat media dalam proses pembelajaran peserta didik yaitu sebagai berikut:

- a. Sudjana dan Rivai (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 7)) menyatakan “Dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka”.
- b. Sudjana dan Rivai (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 7)) menyatakan “Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami

peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran”.

- c. Sudjana dan Rivai (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 7)) menyatakan “Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata”.
- d. Sudjana dan Rivai (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 7)) menyatakan “Peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan”.

Berdasarkan manfaat media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan banyak manfaat diantaranya adalah peserta didik akan tertarik dan lebih nyaman dalam belajar, materi atau informasi lebih mudah dipahami, efektifitas waktu, mendorong komunikasi antar pendidik dan peserta didik dan memperluas sumber informasi yang bisa di dapatkan oleh peserta didik.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Media pembelajaran terus mengalami perkembangan salah satunya perkembangan teknologi. Dengan demikian pemanfaatan media pembelajaran terus tampil dalam berbagai jenis dan format dalam pendidikan, dengan beragam ciri dan kemampuan masing-masing. Sehingga muncul usaha-usaha dalam mengklasifikasi atau pengelompokan media dengan tujuan pembuatan taksonomi media pembelajaran. Bretz (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 11)) menyatakan media menurut taksonomi dikelompokkan menjadi 8 kategori yaitu sebagai berikut: media audiovisual gerak, media audiovisual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, media cetak”

Edgar Dale (dalam Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 12)) mengklasifikasi “media menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak dan dinamakan dengan kerucut pengalaman (*cone experience*)”



Gambar 2.2 Klasifikasi Media Menurut Edgar Dale

Sumber : Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 12)

Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 12) menyatakan dari kerucut pengalaman Edgar Dale`s dapat dijelaskan, sebagai berikut :

- a. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 12) menyatakan “Pengalaman langsung. Peserta didik pada tahap ini perlu berhubungan langsung dengan keadaan dan kejadian yang sebenarnya”.
- b. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 13) menyatakan “Pengalaman melalui tiruan. Membuat tiruan dari kejadian-kejadian atau peristiwa atau benda-benda sebenarnya yang sulit diperoleh untuk dibawa ke kelas”.
- c. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 13) menyatakan “Pengalaman melalui dramatisasi. Materi pengajaran disajikan dalam bentuk drama. Peran yang diperankan agar menarik peserta didik, sehingga isi pengajaran dapat diterima”.
- d. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 13) menyatakan “Pengalaman melalui percontohan/demonstrasi. Materi pengajaran disajikan dengan di demonstrasikan pada bagian-bagian tertentu”.
- e. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 13) menyatakan “Pengalaman melalui darmawisata. Dalam hal-hal tertentu, pengalaman yang diperoleh peserta didik melalui darmawisata/karyawisata ini sangat berarti, karyawisata untuk memperluas pengalaman belajar peserta didik”.

- f. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 13) menyatakan “Pengalaman melalui pameran. Dalam pengalaman melalui pameran, peserta didik dapat memperlihatkan dan memamerkan kemampuan serta kemajuan-kemajuan mereka secara individu atau kelompok”.
- g. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 13) menyatakan “Pengalaman melalui televisi. Televisi dalam program pendidikan, dalam era reformasi merupakan medium yang baik, karena minat peserta didik, di mana mereka dapat memperoleh informasi-informasi yang autentik, peristiwa terjadi atau yang sedang terjadi”.
- h. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 13) menyatakan “Pengalaman melalui gambar hidup. Peserta didik dapat memperoleh pengalaman melalui gambar hidup atau film”.
- i. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 13) menyatakan “Pengalaman melalui rekaman, gambar diam dan radio. Pengalaman anak melalui rekaman, radio dan kaset”.
- j. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 13) menyatakan “Pengalaman melalui lambang visual. Pengalaman melalui visualisasi benda-benda berdimensi dua, misalkan sketsa, lukisan dan karikatur”.
- k. Jalinus dan Ambiyar (2016, hlm. 13) menyatakan “Pengalaman melalui lambang kata. Tahap ini, anak didik sudah mampu memperoleh pengalaman belajar, atau mampu memperoleh pengetahuan hanya melalui lambang kata, yang diperoleh hanya dengan membaca buku”.

D. Gadget

1. Pengertian Gadget

Ariston dan Frahasimi (2018, hlm.87) menyatakan “*Gadget* adalah sebuah istilah bahasa inggris yang mengartikan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya”. Widiawati dan Sugiman (dalam Kurniawati (2020, hlm. 80) menyatakan “*Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan”. Pebriana (2017, hlm. 3)

menyatakan “*Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia”.

Berdasarkan definisi-definisi diatas *gadget* merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki keunikan dan merupakan media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Keunikan tersebut dapat membantu mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitasnya sehingga pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*.

Perkembangan teknologi khususnya *gadget*, memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia pada saat ini. Tidak hanya orang dewasa saja, tetapi anak usia sekolah pun sudah mempunyai *gadget*. *Gadget* memiliki banyak manfaat bagi penggunanya selain untuk alat komunikasi *gadget* juga digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan, menjadi media pembelajaran, mengisi waktu luang, bermain sosial media dan lain sebagainya.

2. Durasi Penggunaan *Gadget*

Pada saat menggunakan *gadget*, pengguna harus bisa memperhatikan durasi penggunaannya karena penggunaan *gadget* yang berlebih akan mengakibatkan dampak negatif. Christiany Judhita (dalam Rohmah (2017, hlm. 28) mengatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Christiany Judhita (dalam Rohmah (2017, hlm. 28) menyatakan “Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari”.
- b. Christiany Judhita (dalam Rohmah (2017, hlm. 28) menyatakan “Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari”.
- c. Christiany Judhita (dalam Rohmah (2017, hlm. 28) menyatakan “Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari”.

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%.

3. Pengarahan Penggunaan *Gadget* yang Baik Bagi Peserta Didik

Komunikasi dalam proses belajar disekolah sudah banyak yang sangat tergantung pada teknologi. Teknologi memacu pendidik untuk lebih

mengapresiasi dan memaksimalkan potensi pendidikan, hal ini mendorong berkembangnya proses pembelajaran berbasis internet, media yang digunakan salahsatunya adalah *gadget*. *Gadget* adalah barang yang bahaya untuk dimiliki anak-anak, tetapi jika penggunaannya dengan baik dan memiliki strategi tertentu maka *gadget* bisa menjadi solusi untuk pembelajaran peserta didik.

Penggunaan *gadget* yang baik tentu akan membantu dan memudahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan menggunakan *gadget*, maka peserta didik dapat mencari dan mendapatkan sumber pembelajaran yang lebih luas. Peran orang tua pun sangat dibutuhkan jika pembelajaran menggunakan *gadget* dilakukan di rumah agar penggunaan *gadget* pada peserta didik dapat tetap terpantau. Peserta didik dapat menggunakan *gadget* sebagai media dan pengetahuan dasar belajar membaca, menulis, menghitung, sejarah dan geografi yang lebih menarik karena tampilan yang memadukan hiburan dan belajar, terlebih jika pendidik menyampaikan materi dengan menggunakan video atau berupa *power point* yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang di sampaikan.

Subagijo (2020, hlm. 2) menjelaskan setidaknya ada tujuh peran yang dapat di ambil oleh pendidik dalam aturan penggunaan *gadget* sebagai berikut :

a. Pengawasan

Mengawasi peran peserta didik ketika sedang menggunakan *gadget* dalam rangka belajar. Hal ini termasuk mengawasi penggunaan jaringan di kelas, misalnya dengan mematikan *wi-fi* jika sudah tidak diperlukan untuk kegiatan belajar.

b. Aturan

Menetapkan aturan penonaktifan *gadget* selama proses belajar jika *gadget* tidak di perlukan dalam pembelajaran.

c. Bersikap Tegas

Memberikan hukuman bagi yang ketahuan melanggar aturan penggunaan *gadget* diruang kelas.

d. Informasi

Memberikan informasi dan arahan pada peserta didik terkait penggunaan *gadget* dan bahayanya.

e. Menyimpan *Gadget*

Kadang kala pendidik dapat juga mengumpulkan *gadget* di tempat tertentu (kotak atau lemari terkunci) dan hanya bisa di ambil dengan izin tertentu pada waktu-waktu yang disepakati sebagai waktu *no gadget* di kelas (misalnya saat ulangan harian atau penilaian akhir semester).

f. Diet dan Detoks *Gadget*

Melakukan bimbingan untuk diet dan detoks *gadget* bagi peserta didik agar terhindar dari kecanduan *gadget*. Jika kemudian ditemukan ada peserta didik yang sudah kecanduan *gadget*, pendidik dapat menghubungi terapis ahli atau pusat-pusat rehabilitasi kecanduan untuk penanganan peserta didik lebih lanjut.

g. Alternatif lain selain *gadget*

Penting bagi pendidik untuk juga mengajar dengan cara yang menarik dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Peserta didik pun dapat terfokus pada materi pembelajaran dan tidak teralihkan oleh hal lain seperti *gadget* selama kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dalam kegiatan pembelajaran peserta didik, sangat diperlukan adanya pengawasan dari pendidik, dan pendidik juga harus lebih tegas dalam menyikapi aturan tentang kapan waktu yang tepat untuk menggunakan *gadget* dan juga harus menggunakan alternatif lain yang menarik minat belajar peserta didik. Sehingga pembelajaran tidak akan membuat peserta didik merasa bosan, karena pembelajaran yang menarik adalah belajar sambil bermain.

4. Macam-macam *Gadget*

Iswidharmanjaya dan Agency (2014, hlm. 7) menyatakan ada beberapa macam gadget yang saat ini sering digunakan oleh anak-anak antara lain:

a. *Smartphone*

Smarrphone pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. *Smartphone* pada saat itu tidak secanggih seperti saat ini, *smartphone* pertama kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, serta mengirim faks juga permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *smartphone* buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun dilengkapi dengan

teknologi layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun untuk memencetnya masih menggunakan tongkat *stylus*.

b. Laptop

Alan Kay dapat dikatakan sebagai penemu *gadget* yang disebut dengan nama laptop. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia adalah seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit *software* dan bekerja di sebuah penerbitan buku Amerika.

Pada tahun 1981 laptop pertama diluncurkan ke pasaran dengan nama Osborne. Dari bentuknya mungkin komputer ini tampak aneh karena tabungnya cembung dengan berat hampir 12 kilogram, dan masih menggunakan sambungan listrik meskipun sudah dilengkapi baterai cadangan. Namun kini laptop telah mengalami kemajuan pesat dengan berbagai macam fitur pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.

c. Tablet PC

Elisa Grey disebut dengan penemu perangkat yang kini disebut PC tablet. Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali tulisan tangan. Namun alat itu bukan disebut sebagai PC Tablet tetapi Teleautograph. Pada tahun 1945 Vennear Bush mengembangkan temuan Elisa dengan perangkat yang diberi nama memex. Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar.

Mulai tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenalan tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena *stylush* yang melengkapi komputer. Lambat laun konsep-konsep semacam ini dikembangkan lagi oleh Bill Gates tepatnya di era tahun 2000-an hingga hasilnya adalah *gadget* yang disebut PC Tablet atau sering disingkat menjadi Tablet.

d. Video Game

Penemu game adalah Steven Russel pada tahun 1962. Ia memproduksi beberapa permainan yang terkenal adalah Star Wars. Delapan tahun kemudian, sekitaran tahun 1970-an muncul game yang cukup terkenal dikalangan *gamers* saat

itu, namanya game *Pong* dengan menggunakan sistem *disket* atau *cortridge*. Setelah itu pada tahun 1980-an muncul game yang cukup populer dengan basis teknologi IBM PC yakni game *Pacman*.

Di tahun 1993 tercipta game yang juga tidak kalah populernya dengan *Pacman* yakni game *Mortal Combat*. Game ini mengusung genre aksi dimana dua karakter akan saling beradu jurus dan ilmu untuk saling menjatuhkan. Lamia tahun kemudian munculah game *Doom* dengan desain yang lebih canggih karena teknologinya telah menggunakan basis 3D tetapi sederhana dan sistem suara yang masih terbatas.

Lalu ditahun 2000-an seiring perkembangan teknologi maka tampilan game berubah, mulai dari efek suara hingga gambar tampak lebih realistik. Hal ini juga di barengi perkembangan mesin game atau sering disebut konsol seperti Playstation atau X-box. Tak cukup itu kini game dapat dimainkan di *gadget* lain seperti *smartphone*, tablet ataupun laptop. Bahkan dengan adanya game online maka game akan selalu berkembang.

5. 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:

a. Dampak Negatif dari Gadget.

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

1) Menjadi pribadi yang tertutup

Peserta didik yang sudah kecanduan gadget akan merasa tidak nyaman jika mereka dijauhkan dari gadgetnya dan lebih cenderung tidak memperhatikan dan tidak mempedulikan apa yang ada disekitarnya. Dengan begitu maka akan

mengganggu komunikasi peserta didik dengan orang tua, lingkungan dan bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan terus memainkan gadget maka peserta didik akan menjadi pribadi yang tertutup dan akan merasa tidak nyaman jika harus bersosialisasi dengan keluarga, lingkungan masyarakat maupun teman sebayanya.

2) Kesehatan otak terganggu

Kecanduan *gadget* dapat mengganggu kesehatan otak, seperti pada saat peserta didik bermain *gadget* dan membuka informasi yang belum sepatutnya ia dapatkan seperti pornografi dan kekerasan, maka informasi tersebut akan terekam dalam memori ingatan peserta didik dan akan sulit di hapus dalam waktu yang lama. Bahaya dari kecanduan tersebut jika dibiarkan maka peserta didik akan terbiasa dan nyaman ketika mengakses atau membuka informasi mengenai pornografi ataupun kekerasan.

3) Kesehatan mata terganggu

Penggunaan *gadget* dengan waktu yang lama akan mengakibatkan kesehatan mata terganggu, terlebih jika peserta didik bermain game yang ada pada *gadget* dengan fokus dan tidak memperhatikan jarak pandang yang benar pada saat penggunaan *gadget*.

4) Kesehatan tangan terganggu

Kecanduan *gadget* seperti bermain game terlalu lama maka akan menyebabkan tangan pegal, karena peserta didik menggunakan keyboard atau tombol terlalu lama saat memainkan game pada *gadget* yang dapat menyebabkan kesehatan tangan terganggu apabila dilakukan terus menerus.

5) Gangguan tidur

Durasi penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi pada peserta didik akan menyebabkan peserta didik bebas memainkan *gadget* kapan saja, termasuk bermain *gadget* pada waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat. Jika waktu istirahatnya tidak terkontrol maka akan menyebabkan gangguan tidur, seperti penyakit insomnia atau sulit tidur.

6) Suka menyendiri

Ketika peserta didik merasa nyaman dan asyik saat bermain game pada *gadget*, maka akan cenderung tidak peduli dengan apa yang ada di lingkungan sekitarnya, sehingga ia akan lebih suka menyendiri dengan *gadget* yang

dimilikinya dari pada melakukan interaksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

7) Perilaku kekerasan

Pengawasan pada saat peserta didik menggunakan *gadget* sangatlah penting, karena jika mereka bebas mengakses informasi yang belum sepatutnya mereka dapatkan seperti informasi kekerasan dan merasa nyaman saat mengakses karena kurangnya pengawasan. Maka ketika dirinya merasa terganggu, ia akan bertindak sesuai dengan informasi apa yang ia dapatkan.

8) Pudarnya kreativitas

Pada saat usia sekolah dasar, peserta didik memiliki potensi yang bagus jika diberikan pelatihan dan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berkreasi, baik dalam bidang seni maupun mencari cara bagaimana menyelesaikan suatu masalah. Hal ini tidak akan terjadi apabila peserta didik memiliki sifat kecanduan pada *gadget*, karena jika mereka kecanduan *gadget*, akan timbul sifat malas untuk mengerjakan sesuatu karena mereka merasa lebih nyaman bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang lain.

9) Terpapar radiasi

Bahaya radiasi yang ada pada *gadget* sangat berbahaya terutama pada anak, pada umumnya anak tidak mempedulikan tentang aturan penggunaan *gadget* seperti jarak penggunaan *gadget* maupun batas waktu yang terbatas dalam penggunaannya. Sehingga apabila aturan penggunaannya tidak dipatuhi maka akan beresiko terpapar radiasi yang dapat mengganggu kesehatan tubuh.

10) Ancaman *cyberbullying*

Cyberbullying merupakan bentuk pelecehan atau *bullying* yang terjadi pada dunia maya, biasanya terjadi melalui jejaring media sosial. Salah satu bentuk pelecehannya adalah dengan menghina bentuk fisik yang dapat menyebabkan orang yang dilecehkan akan mengalami gangguan mental.

b. Dampak Positif dari *Gadget*

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

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

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Tolak ukur dari pembelajaran yang telah dilakukan merupakan hasil belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Mirdanda (2018, hlm.34) menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Nurhadi (dalam Syafaruddin, Supiono dan Burhanuddin. (2019, hlm. 80)) menyatakan “Hasil belajar adalah prestasi yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran”. Arikunto (dalam Syahputra (2020, hlm. 25) menyatakan “Hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan”.

Berdasarkan definisi beberapa ahli di atas mengenai hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat prestasi yang telah dicapai oleh peserta didik berdasarkan dari kemampuan-kemampuan yang dimilikinya dalam proses kegiatan pembelajaran.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hamalik (2013, hlm. 32) mengatakan tentang faktor kondisional yang mempengaruhi belajar efektif yaitu sebagai berikut:

Ada sepuluh faktor kondisional yang mempengaruhi belajar efektif yaitu, sebagai berikut : (1) faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan, (2) latihan, (3) kepuasan, (4) mengetahui berhasil atau tidak, (5) faktor asosiasi, (6) pengalaman masa lampau, (7) kesiapan belajar, (8) minat dan usaha, (9) faktor-faktor fisiologis, (10) intelegensi.

Di bawah ini adalah penjelasan dari sepuluh faktor kondisional, yaitu sebagai berikut:

- a. **Faktor kegiatan**, penggunaan dan ulangan, setelah memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik, pendidik juga perlu mengadakan ulangan agar pendidik mengetahui sejauh mana penguasaan materi dan hasil belajar dari peserta didik.
- b. **Belajar memerlukan latihan**, pelajaran yang telah diterima oleh peserta didik perlu dilakukannya latihan, agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
- c. **Kepuasan**, hasil belajar berupa nilai yang didapat oleh peserta didik dengan melakukan latihan dan ulangan dengan mengerjakan sesuai kemampuan peserta didik itu sendiri, terlepas dari baik atau buruknya nilai yang diterima.
- d. **Mengetahui berhasil atau tidak**, pada dasarnya tujuan dari belajar adalah bagaimana peserta didik mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik melalui berbagai macam media, maka dari itu dengan diadakannya ulangan sebagai tolak ukur dari berhasil atau tidaknya peserta didik memahami materi yang disampaikan.
- e. **Faktor asosiasi**, dalam kegiatan pembelajaran faktor asosiasi sangatlah penting dimana pendidik sebagai orang yang lebih dulu belajar dan mempunyai pengalaman memberikan pemahaman kepada peserta didik sehingga pendidik dan peserta didik memiliki pemahaman yang sama.
- f. **Pengalaman masa lampau**, kegiatan pembelajaran tidak hanya tentang materi yang diberikan oleh pendidik. Namun, pengalaman pribadi dari peserta didik dapat menjadi pembelajaran-pembelajaran dan pengertian baru bagi dirinya.

- g. Kesiapan belajar**, sebelum melakukan proses kegiatan belajar, kesiapan dari peserta didik menjadi salah satu syarat tercapainya tujuan pembelajaran. peserta didik yang sudah siap tentu akan lebih mudah memahami apa yang dipelajari berbeda dengan peserta didik yang tidak siap, akan sulit memahami apa yang dipelajari.
- h. Minat dan usaha**, setiap peserta didik memiliki minatnya masing-masing akan suatu hal. Salah satu contohnya seperti peserta didik yang memiliki minat berhitung akan lebih berusaha dalam pelajaran berhitung dan pelajaran lain yang berkaitan dengan perhitungan.
- i. Faktor fisiologis**, fisiologis atau kondisi badan sangat mempengaruhi dalam kegiatan pembelajaran dimana kondisi badan yang tidak baik akan membuat peserta didik sulit untuk fokus dalam kegiatan belajar sehingga kegiatan belajar pun tidak akan efektif.
- j. Faktor intelegensi**, keinginan peserta didik dalam mencari tahu segala hal. Peserta didik yang memiliki keingin tahuan yang tinggi akan cenderung lebih antusias dan mudah menangkap materi pembelajaran.

Slameto (2013, hlm. 54) mengemukakan “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal yang terdiri atas jasmaniah, psikologis dan kelelahan, dan faktor eksternal yang terdiri atas keluarga, sekolah dan masyarakat”. Berikut penjelasan mengenai faktor-faktor yang termasuk kedalam faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor jasmaniah, yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan keadaan fisik peserta didik seperti kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan dari diri peserta didik.
- 3) Faktor kelelahan, faktor ini dapat dibagi dua, pertama kelelahan jasmani yaitu kelelahan pada fisik dari peserta didik seperti keinginan untuk membaringkan tubuh pada saat kelelahan dalam kegiatan belajar, kedua kelelahan rohani (bersifat psikis) yaitu kelelahan seperti bermalasan

dalam belajar dan cenderung ceper bosan sehingga mempengaruhi minat dan dorongan dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor keluarga, meliputi cara orang tua dalam mendidik anak, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, sosial ekonomi keluarga, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, meliputi bagaimana metode mengajar, kurikulum, interaksi pendidik dan peserta didik, interaksi peserta didik dengan peserta didik lainnya, disiplin dalam belajar, media belajar, waktu belajar, standar pelajaran, keadaan sekolah, metode belajar dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, meliputi segala hal yang ada dalam lingkungan masyarakat seperti teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, dan kegiatan-kegiatan yang dapat mempengaruhi peserta didik.

3. 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:

a) 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.

b) 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”.

c) 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).