

SKRIPSI

**DAMPAK PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA
(STUDI KASUS DI SMA N 1 GRINGSING)**

Disusun Guna Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S1)
dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan Tasawuf dan Psikoterapi



Oleh:

**VINA YUNIANTI
1504046037**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2022

DEKLARASI KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vina Yunianti

NIM : 1504046037

Jurusan : Tasawuf dan Psikoterapi

Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa
(Studi Kasus SMA N 1 Gringsing).

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk meraih gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan dalam pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu atau disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 12 Juni 2022

Penulis,

Vina Yunianti

NIM:1504046037

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi di bawah ini,

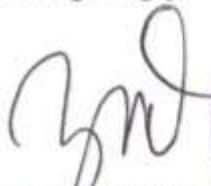
Nama : Vina Yunianti

Nim : 1504046037

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa
(Studi Kasus SMA N 1 Gringsing)

Telah dimunaqasyahkan oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang pada tanggal 6 Juli 2022 dan telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Agama dalam Ilmu Ushuluddin dan Humaniora.

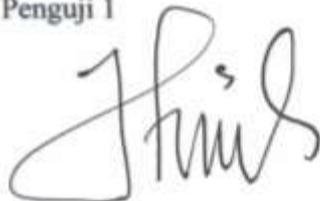
Ketua Sidang/Penguji



Fitriyati, S. Psi M.si, Psikolog

NIP.196907252005012002

Penguji 1

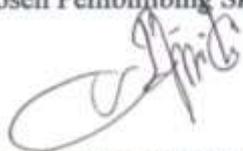


Hikmatun Balighoh Nur Fitriyati, S.Psi

M.Psikolog

NIP.198804142019032011

Dosen Pembimbing Skripsi



Bahroon Ansori, M.Ag.

NIP.19750503200604100

Sekretaris Sidang



H. Ulin Ni'am Maruri, M

NIP.197705022009011020

Penguji II



Ernawati, M.Stat

NIP.199310062019032025





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**

Kampus II Jl. Prof. Dr. Hamka Km.1, Ngaliyan-Semarang Telp. (024) 7601294
Website: www.fuhum.walisongo.ac.id; e-mail: fuhum@walisongo.ac.id

Nomor:
Lamp :
Hal : Acc Bimbingan Skripsi dan Nilai Bimbingan Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Walisongo Semarang

AssalamualaikumWr. Wb

Setelah melalui pengecekan softfile skripsi secara mendalam terhadap metodologi yang digunakan pada data di dalamnya maka kami memberikan ACC pada:

Nama : **Vina Yuniarti**
NIM : **1504046037**
Prodi : **Tasawuf dan Psikoterapi (TP)**
Judul Skripsi : **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA (STUDI KASUS DI SMA N 1 GRINGSING)**
Nilai : **77/3,7/B+**

Selanjutnya, kami mohon dengan hormat agar naskah skripsi yang sudah kami ACC tersebut dapat menjadi bukti bagi mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian yang dapat kami sampaikan dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih sebesar-besarnya.

WassalamualaikumWr. Wb.

Semarang, Senin, 09 Juni 2022
Dosen Pembimbing Skripsi

Bahroon Ansori, M.Ag.
NIP. 197505032006041001

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (7) فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ (٧) وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ (٨)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmu lah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah: 6-8)

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam penelitian ini menggunakan pedoman transliterasi dari keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987. Secara garis besar uraiannya adalah sebagai berikut:

A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em

ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah		Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Aarab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
....َ....	Fathah	A	A
.....ِ.....	Kasrah	I	I
....ُ.....	dhammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
....َ.....ي....	Fathah dan ya	Ai	a dan i
....َ.....و....	Fathah dan wau	Au	a dan u

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
....َ.....ي....ا...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
....ِ.....ي....	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
....ُ.....و....	Dhammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

قال	-	qāla
قيل	-	qīla
يقول	-	yaqūlu

D. Ta Marbutah

1. Transliterasi Ta' Marbutah hidup adalah "t"
2. Transliterasi Ta' Marbutah mati adalah "h"
3. Jika Ta' Marbutah diikuti kata yang menggunakan kata sandang "ال" (al) dan bacanya terpisah, maka Ta' Marbutah tersebut ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

روضة الاطفال	→	raudah al-aṭfāl
روضة الاطفال	→	raudatul aṭfāl
المدينة المنورة	→	al-Madīnah al-Munawwarah atau al-Madīnatul Munawwarah
طلحة	→	Ṭalḥah

E. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau tasydid dalam transliterasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah.

Contoh: ربنا : rabbanā

F. Kata Sandang

Transliterasi kata sandang dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Kata sandang syamsiyyah, yaitu kata sandang yang ditransliterasikan sesuai dengan huruf bunyinya.

Contoh: الشفاء – asy-syifā'

- b. Kata sandang qamariyah, yaitu kata sandang yang ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya huruf /I/.

Contoh: القلم – al-qalamu

G. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof, namun itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

تأخذون - ta' khuzūna

النوء - an-nau'

شئ - syai' un

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun harf, ditulis terpisah, hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazimnya dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh :

وإن الله لهو خير الرازقين - wa innallāha lahuwa khair arrāziqīn

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وما محمد إلا رسول - Wa mā Muḥammadun illā rasūl

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang, bahwa atas taufiq dan hidayah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi berjudul, **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA (STUDI KASUS DI SMA N1 GRINGSING)** disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana (S.I) Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran-saran dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor UIN Walisongo Semarang Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag atas perhatian dan kepeduliannya kepada para mahasiswa.
2. Bapak Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang Dr. Hasyim Muhammad, M.Ag atas perhatian dan kepeduliannya kepada para mahasiswa.
3. Ketua Jurusan dan Seketaris Jurusan Tasawuf dan Psikoterapi Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang Ibu Fitriyati, S.Psi, M.Si dan Bapak Ulin Ni'am Masruri, M.A yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dosen Pembimbing Skripsi bapak Bahroon Ansori, M.Ag atas bimbingan dan kesabarannya serta transefer ilmu-ilmunya yang sangat berguna bagi penulis.
5. Segenap jajaran dosen dan civitas akademik Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walsiongo Semarang terkhusus Jurusan Tasawuf dan Psikoterapi yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan kepada penulis hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini.

6. Kedua orang tua saya, Bapak Suroso dan Ibu Rahayu tercinta karena berkat doa dan perjuangan beliau menjaga, merawat, mendidik, memberikan ilmu serta kasih sayang yang begitu mulia dan berharga bagi kehidupan dan masa depan saya, sehingga dapat menempuh jalan pendidikan sampai menyelesaikan studi S1, dengan selesai ditulisnya skripsi ini. Semoga beliau berdua selalu dijaga, diberi hidayah, keselamatan, kebahagiaan, selalu mendapatkan rahmat dan pertolongan Allah di dunia sampai akhirat, amin.
7. Suami saya Nurul Afni tercinta yang selalu memberikan semangat atas segala dukungan, doa dan kasih sayang yang selalu menyertaiku.
8. Anakku tercinta Alesha Zahra disaat adek masih didalam kandungan bunda adek selalu ikut bunda bolak balik Batang Semarang buat mengurus bimbingan skripsi, dan saat menjelang H-1 mau Operasi Caesar bunda masih mengurus berkas buat Munaqosah, dan Alhamdulillah setelah adek lahir bunda menjalankan munaqosah secara Online dan ditemenin Adek. Semangat bunda dan ayah Alesha Zahra Anakku tercinta tersayang.
9. Kakak saya Dewi Irma S dan Noval Listriyanto atas doa dan dukungannya.
10. Terimakasih kepada responden penelitian atas kesediaan, dukungan dan kesabaran dalam mengikuti penelitian.
11. Teman-teman seperjuangan kelas TP B 2015 terima kasih banyak, semoga senantiasa diberikan kemudahan dalam menyelesaikan studi serta kemudahan dalam mencari rezeki.

Akhir kata penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini kedepannya.

Batang, 12 Juni 2022

Penulis

Vina Yunianti
NIM: 1504046037

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN DEKLARASI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN TRANSLITERASI	v
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH	vi
HALAMAN DAFTAR ISI	vii
HALAMAN ABSTRAK.....	ix
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pokok Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	8
D. Tinjauan Pustaka	8
E. Metode Penelitian	10
F. Sistematika Penulisan Skripsi	15
	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI.....	177
A. Gadget.....	177
B. Motivasi	25
BAB III PENYAJIAN DATA PENELITIAN	35
A. Profil SMAN 1 Gringsing.....	35
B. Data Penggunaan Gadget dan Temuan Lapangan	367
BAB IV ANALISIS DATA	43
A. Paparan Data Penelitian	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian	46

BAB V	PENUTUP	558
	A. Kesimpulan	558
	B. Saran-Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

ABSTRAK

Vina Yuniarti (1504046037) Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Di Sma N 1 Gringsing)

Smartphone bentuknya sederhana,, tidak repot guna dibawa, serta ditunjang banyak aplikasi yang mempermudah kehidupan. Bila awalnya spesifikasinya pas-pasan, saat ini smartphone memudahkan untuk bekerja berkat spesifikasinya yang mulai diatas komputer. Dampak buruk smartphone untuk remaja bisa membuat kepribadian siswa yang memakai gadget umumnya semakin pasif, seperti; individualis, tertutup, kurang peduli terhadap sekelilingnya serta rasa sosial dari anak berkurang. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui adanya dampak gadget terhadap motivasi belajar siswa dan sementara itu ciri khasnya yang mempunyai condong lebih apatis, pola pikir cenderung rasional, menemukan gampangya saja serta kurang memiliki simpati. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Gringsing. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi dan observasi lapangan. Akibat yang ditimbulkan pemakaian ponsel yang terjadi di SMAN 1 Gringsing yakni: 1) Dampak positifnya yakni pemakaian Gadget bisa menaikkan motivasi belajar siswa, sebab Gadget, materi bisa diakses secara lebih mudah tanpa banyak kendala yang membebani, sebab bisa diakses di manapun, asalkan ada jaringan yang mengkoneksikan dan HP-nya cukup canggih. Tetapi , itu cuma terjadi pada minoritas dari semua siswa yang ada di SMAN 1 Gringsing. 2) Dampak negatifnya yakni pemakaian HP justru mengurangi motivasi belajar peserta didik, sebab siswa akan cenderung untuk bermain HP dibanding belajar.

Kata kunci: Gadget, Motivasi, Dampak Pengguna

ABSTRACT

Vina Yunianti (1504046037) The Impact of Using Gadgets on Students' Learning Motivation (Studi Kasus Di Sma N 1 Gringsing)

Smartphones are simple in shape, easy to carry, and are supported by many applications that make life easier. If at first the specifications were mediocre, now smartphones make it easier to work thanks to the specifications that start on the computer. The bad impact of smartphones for teenagers can make the personality of students who use gadgets generally more passive, such as; individualistic, closed, less concerned about the surroundings and the social sense of the child is reduced. While the characteristics have a tendency to be more apathetic, the mindset tends to be irrational, find it easy and lack sympathy. This research is a qualitative descriptive research. The population in this study were students of SMAN 1 Gringsing. Data was collected by means of interviews, documentation and field observations. The consequences of using cellphones that occur at SMAN 1 Gringsing are: 1) The positive impact is that the use of gadgets can increase student learning motivation, because gadgets, materials can be accessed more easily without many burdensome obstacles, because they can be accessed anywhere, as long as there is a network. that connects and the HP is quite sophisticated. However , it only happened to a minority of all students at SMAN 1 Gringsing . 2) The negative impact is that the use of cellphones actually reduces students' learning motivation, because students will tend to play cellphones instead of studying.

Keywords: Gadget, Motivation, User Impact

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 SMA Negeri 1 Gringsing Tampak Depan..... 35

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman globalisasi diindikasikan dari adanya persaingan kualitas dan mutu, mengharuskan seluruh pihak pada banyak bidang dan sektor pembangunan guna selalu meng *upgrade* keahliannya. Hal diatas mendudukan krusialnya langkah peningkatan kualitas pendidikan, baik secara kuantitatif ataupun kualitatif yang harus dijalankan terus-menerus, sehingga pendidikan bisa dimanfaatkan untuk wahana dalam membangun watak bangsa (Mulyasa, 2007).¹

Di zaman yang sangat modern ini perkembangan teknologi terus berkembang, karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Banyak teknologi canggih yang telah di ciptakan, misalnya gadget. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar di kehidupan sosial.

Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan

¹. Mulyasa.2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), h. 17

untuk hal negatif. Banyak teknologi canggih yang telah di ciptakan, misalnya gadget. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan pengaruh yang begitu besar di kehidupan sosial.

Gadget merupakan perangkat media elektronik yang memiliki beragam fungsi dan kegunaan. Saat ini gadget memang sudah menjadi bagian dari kehidupan, bahkan gaya hidup manusia. Menurut Garini dalam Isna Nadhila (2013), “gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi”. gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunanya walaupun mungkin sehingga dinilai memudahkan. Jenis gadget sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti handphone, laptop, kamera digital, music player, jam digital canggih dan lain-lain (Garini, 2013).²

Gadget memang salah satu hal yang mampu mempercepat menyelesaikan berbagai macam tugas dan pekerjaan. Sehingga dunia ini penuh dengan peralatan gadget yang menjadi kebutuhan utama dalam dunia internet atau dunia informasi komunikasi dan teknologi terbaru saat ini. Manfaat dan kegunaan dari gadget sendiri sudah banyak diketahui manusia, seperti menelfon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan lain sebagainya.

Selain itu dampak negatif terhadap gadget juga berpengaruh pada sikap siswa yang akan cenderung menjadi pemalas dan menjadi lupa waktu, kesulitan beradaptasi dengan mata pelajaran, lebih mementingkan berkomunikasi dengan media sosial dibandingkan dengan belajar. Remaja yang ketergantungan terhadap gadget menimbulkan perilaku anti sosial. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi.

² Nadhila, Isna. 2013. *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*, (Jakarta: Penamadani), h. 13

Pendidikan pada hakikatnya sebagai usaha pewarisan nilai, yang akan jadi pembantu serta penentunya manusia ketika melaksanakan kehidupan, serta guna merubah nasib juga adab umat manusia. Tanpa pendidikan, sehingga di yakini, jika manusia saat ini ,tidak sama dari generasi manusia terdahulu, bahkan sangat tertinggal, baik secara kualitas kehidupannya ataupun secara proses-proses pemberdayaannya. Secara ekstrim bisa dinyatakan jika maju mundur atau baik jeleknya adab suatu rakyat, bangsa, akan dipengaruhi dari bagaimana pendidikan yang dilaksanakan oleh rakyat bangsa itu (Fathoni, 2020).³ Perkembangan dunia pendidikan saat ini cukup cepat. Seiring dari majunya teknologi dan globalisasi yang sangat cepat. Dunia pendidikan saat ini tengah diterpa oleh banyak perubahan berdasarkan dengan kewajiban serta kebutuhan rakyat, serta ditantang guna bisa merespon segala permasalahan lokal dan perubahan global yang ada sangat cepat (Mulyasa, 2007).⁴

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar, oleh karena itu siswa diharuskan memiliki motivasi belajar tersebut. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung untuk selalu berusaha mencapai apa yang diinginkan walaupun mengalami hambatan dan kesulitan dalam meraihnya.

Belajar mengajar ialah suatu hubungan yang bernilai normatif. Belajar mengajar yakni sebuah tahap yang dijalankan secara sadar dan tujuannya. Tujuan yakni selaku panduan ke arah mana akan dibawa proses pembelajaran. Proses belajar mengajar akan sukses jika hasilnya bisa memberikan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, terampil serta nilai-nilai pada diri siswa.

³Fathoni, A.H. 2020 “Pendidikan Islam Harus Mulai Berbenah diri” <http://www.penulislepas.com/v2/?p=206>, (diakses 26 Januari 2020)

⁴Mulyasa, 2020, *Standar Kompetensi Op.Cit*, ,h.3

(Djamarah, 2000).⁵ Maka di buku lain dinyatakan jika “ bila hakikat belajar ialah “perubahan”, maka hakikat mengajar yaitu proses “pengaturan” menuju perubahan yang dijalankan oleh guru” (Djamarah, 2006).⁶ Sempelnya, bisa disebutkan bahwa interaksi belajar mengajar yakni interaksi diantara siswa dan guru guna mengadakan perubahan dan aturan guna meraih tujuan.

Hubungan belajar mengajar dinyatakan bernilai normatif sebab di dalam terkandung beberapa nilai. Jadi adalah hal yang wajar bila hubungan tersebut nilainya edukatif. Dan disebut sebagai pendidikan tentunya Tuntutan dari sebuah proses belajar mengajar sebagai proses pendidikan tentunya harus membawa hasil yaitu didaptkannya perubahan pemahaman yang secara empiris dapat dilihat pada siswa melalui nilai atau prestasi yang terbentuk dari peran peserta. semua unsur peserta didik dan pendidik.

Pendidikan, sebagaimana diungkapkan oleh Djamarah, Pada unsur guru dan siswa wajib aktif bersama, tidak mungkin akan ada tahap hubungan pendidikan jika cuma satu unsur saja yang aktif. Aktif dalam arti sikap, mental dan tindakan, maka seluruh aspek dapat mendapat kesuksesan belajar yang lumayan baik.

Hasil belajar yang diraih siswa di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari lingkungannya misalnya; keadaan ruangan, pergaulan bersama siswa lain, dan proses belajar, dan faktor yang muncul dari diri siswa, seperti; kemampuannya siswa, baik intelegensinya ataupun emosinya, motivasi siswa, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis yang seluruhnya berdampak kepada hasil belajar siswa. Jika diamati secara detail, maka akan terlihat besar ternyata faktor-faktor tersebut mempunyai dampak antara satu terhadap yang lain, misalnya pada faktor hubungan atau pergaulan sesama siswa dengan motivasi belajar. Pergaulan

⁵ Djamarah, 2000. *Guru dan Siswa dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta), h. 12

⁶ Djamarah dan Zain, 2006, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta), h. 39

sesama siswa kadang bisa menimbulkan motivasi yang positif, kadang pula bisa menimbulkan motivasi negatif.

Di era globalisasi ini, pergaulan tidak hanya dijalankan dengan *face to face*, tetapi bisa juga lewat dunia maya. Banyak siswa yang berhubungan satu dengan yang lainnya melalui ponsel. Saat ini ponsel bukan sebagai barang mewah lagi, dan *eksistensinya* sudah menjamur tinggal kalangan-kalangan orang di bawah standar. Para siswa saat ini telah sangat jarang yang tidak memiliki ponsel dan keberadaan ponsel di era ini untuk para siswa tampaknya sebagai hal yang tidak tergantikan.

Negara Cina sebagai negara produsen terbesar *smartphone* di dunia dan menerapkan harga yang murah semakin memudahkan bagi para siswa untuk memilikinya. Cina sangat kuat dalam memproduksi *smartphone*, dan lebih dari 50 persen semua penduduk Negara Cina. memakai *smartphone* yang totalnya menyentuh 700 juta jiwa dan total itu merupakan jumlah paling besar diantara negara-negara lainnya, seperti; India, Amerika, Rusia, Brazil, Indonesia, Jepang, Jerman, Meksiko, dan Britania Raya.⁷

Perlu diketahui bahwa *smartphone* bukan hanya hadir pada berbagai sistem operasi juga desain yang disematkan fitur inovatif, *Smartphone* pin sudah mengubah cara hidup kebanyakan penggunannya. Hingga mampu menjadikan orang mudah terhubung ke dunia luar.

Smartphone bentuknya sederhana,, tidak repot guna dibawa, serta ditunjang banyak aplikasi yang mempermudah kehidupan. Bila awalnya spesifikasinya pas-pasan, saat ini *smartphone* memudahkan untuk bekerja berkat spesifikinya yang mulai diatas komputer. Dampak buruk *smartphone* untuk remaja bisa membuat kepribadian siswa yang memakai gadget umumnya semakin pasif, seperti; individualis, tertutup kurang peduli terhadap sekelilingnya serta rasa sosial dari anak berkurang. Sementara cirikhasnya

⁷ Abraham, 2020, <https://www.idntimes.com/tech/gadget/abraham-herdyanto/negara-dengan-jumlah-pengguna-smartphone-terbesar/full>. di akses pada tanggal 4 Februari 2020

mempunyai condong lebih apatis, pola pikir cenderung irasional, menemukan gampangnya saja serta kurang memiliki simpati.

Terdapat *statement* unik yang mengatakan "bagaimanapun bentuk teknologi tentulah ibarat pedang yang bermata dua". Hal tersebut nampaknya juga berlaku dalam penggunaan alat yang bernama gadget tersebut. Fenomena memperlihatkan bahwa gadget kadang bisa memberikan dampak yang positif, seperti rajin belajar, bisa mengetahui tugas sekolah. Namun juga tidak jarang ponsel tersebut mewariskan dampak yang negatif, seperti siswa menjadi malas belajar sebab gandrung dengan SMS, sering keluar malam guna kencan bersama pacarnya alhasil melupakan aktivitasnya menjadi siswa, hingga persoalan suka menghabiskan uang.

Maka dari itu, seorang siswa harus pandai-pandai menggunakan teknologi yang bernama gadget tersebut dengan baik. Gadget bahkan kadangkala bisa menaikkan motivasi belajar siswa. Memang hal tersebut biasanya terjadi secara tidak langsung, namun ponsel yang menjadi perantaranya. Misalnya dorongan untuk belajar yang diberikan oleh pacar atau orang tuanya ataupun semangat belajar yang ditunjukkannya karena rasa syukur mempunyai ponsel yang bagus.

Selain itu dampak negatif terhadap gadget juga berpengaruh pada sikap siswa yang akan cenderung menjadi pemalas dan menjadi lupa waktu, kesulitan beradaptasi dengan mata pelajaran, lebih mementingkan berkomunikasi dengan media sosial dibandingkan dengan belajar. Remaja yang ketergantungan terhadap gadget menimbulkan perilaku anti sosial. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi.

SMAN 1 Gringsing merupakan SMA yang terletak di kota Batang dan keberadaannya di perbatasan kota. Umumnya siswa di sekolah tersebut hampir keseluruhan mempunyai ponsel dengan berbagai tipe. Di samping itu, kompleksitas siswa juga terjadi di sekolah itu.

Fenomena yang terjadi pada siswa sekolah mengatakan bahwa rata-rata siswa yang mempunyai ponsel adalah siswa yang rajin, namun juga tidak menutup kemungkinan siswa yang ponselnya bagus adalah siswa yang malas belajar. Bahkan ada sebagian siswa yang menganggap bahwa ponsel merupakan kebutuhan bukan hanya pelengkap. Di sekolah tersebut ada siswa yang mengatakan bahwa ponsel mampu memberinya motivasi untuk belajar, karena dengan ponsel ia akan lebih semangat, sebab ia dapat berhubungan dengan pacarnya. Namun ada juga yang menyatakan jika ponsel memberikan dampak yang negatif terhadap kerajinan siswa atau motivasi belajar. Ponsel bersifat mengganggu proses belajar siswa tersebut dan sama sekali tidak mendukung kegiatan belajar. (Dari sebagian siswa SMAN 1 Gringsing)

Ada banyak faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar. Faktor-faktor itu berasal dari internal dan juga eksternal. Banyak kasus penyebab kegagalan studi disebabkan karena ketidaktahuan apa saja faktor yang dapat mengganggu belajar siswa. Motivasi belajar yang baik akan berpengaruh pada hasil belajar pula.

Berangkat dari kompleksitas tersebut di atas maka peneliti tertarik guna melakukan penelitian yang peneliti dokumentasikan pada skripsi dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus di SMAN 1 Gringsing)”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang dipaparkan di atas bisa dirumuskan masalah diantaranya:

1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget dikalangan siswa kelas X di SMAN 1 Gringsing Batang?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget bagi siswa kelas X di SMAN 1 Gringsing Batang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk penggunaan gadget dikalangan siswa kelas X di SMAN 1 Gringsing Batang.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negative dari penggunaan gadget bagi siswa kelas X di SMAN 1 Gringsing Batang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, besar harapan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Teoritis

Hasil penelitian harapannya bisa memberikan kontribusi akademis kepada upaya peningkatan motivasi belajar di sekolah serta menurunkan dampak negatif penggunaan ponsel.

2. Praktis

- Bermanfaat untuk lembaga pendidikan yang berkaitan khususnya SMAN 1 Gringsing dalam masalah peningkatan motivasi belajar .
- Bermanfaat untuk petunjuk, arahan, ataupun acuan serta bahan perhitungan untuk pengkaji berikutnya yang berkaitan atau berlandaskan hasil studi ini.

E. Tinjauan Pustaka

Gadget memang salah satu hal yang mampu mempercepat menyelesaikan berbagai macam tugas dan pekerjaan. Sehingga dunia ini penuh dengan peralatan gadget yang menjadi kebutuhan utama dalam dunia internet atau dunia informasi komunikasi dan teknologi terbaru saat ini. Manfaat dan kegunaan dari gadget sendiri sudah banyak diketahui manusia, seperti menelfon, merekam gambar, merekam video, merekam suara, memutar video, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan lain sebagainya.

Akan tetapi kajian tentang dampak gadget terhadap motivasi belajar ini masih sedikit. Meski begitu, penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan dampak gadget terhadap motivasi belajar dan bisa digunakan sebagai referensi penulis untuk menyelesaikan penulisan ini.

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	Chusna Okta Rohmah dari Universitas Negeri Yogyakarta.	Pengaruh Pengguna Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X1 kompetisi Keahlian administrasi perkantoran SMK Muh 2 Yogyakarta	Terhadap penggunaan gadeget dan lingkungan belajar	perbedaannya terletak pada pengumpulan data desain penelitian.	subjek penelitian yakni penggunaan gadget dan motivasi belajar
	Wahyu Widiyanto dari Universitas Sebelas Maret	Pengaruh Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi dan	Penggunaan gadget dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar	fokus pada prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran.	Pengaruh gadget

		Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Adm Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018			
	Sa'adah dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon 2015 M / 1436 H	Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon	Dampak dari penggunaan gadget	mengkaji pada dampak gadgetnya terhadap perilaku sosial siswa.	objek kajiannya yakni mengenai dampak gadget.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai yakni penelitian deskriptif kualitatif. Seperti sudah dijelaskan pada perumusan masalah dan tujuan penelitian. Metode kualitatif adalah sebuah metode terhadap prosedur penelitian menggunakan cara menguraikan pada bentuk kata-kata dan bahasa, dalam sebuah konteks khusus yang alamiah oleh subyek penelitian dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2002).⁸

⁸ Meleong, 2002, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 17

Penelitian ini tujuannya guna menggali atau mencari sumber data atau informasi berhubungan terhadap masalah penelitian, seputar dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar yang terjadi dikalangan siswa SMAN 1 Gringsing.

Populasi dan Sampel yang saya ambil dari Siswa kelas X SMA N 1 Gringsing. Untuk pengambilan sampel dilakukan secara observasi dengan pengambilan sampel yang berjumlah sampel 2 kelas X sejumlah 15 siswa.

2. Pendekatan Penelitian

Dalam pendekatan penelitian kualitatif, peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi. Eddles-Hirsch (dalam Creswell: 2015) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang tertarik untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengalaman sebuah fenomena individu dalam dunia sehari-hari (Katrina, 2015).⁹

Meski begitu, sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, mengungkap pengalaman pribadi mungkin sulit dilakukan oleh peneliti. Hal ini terjadi karena penafsiran terhadap data selalu melibatkan asumsi yang dibawa oleh peneliti ke dalam topik tersebut. Barangkali kita membutuhkan definisi baru tentang epoche atau pengurungan tersebut, misalnya menahan pemahaman reflektif yang menumbuhkan rasa ingin tahu. Dari sinilah peneliti harus memutuskan bagaimana dan dengan cara apa pemahaman pribadinya akan dimasukkan ke dalam studi tersebut (Cherless, 2015).¹⁰

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah Kec.Gringsing tepatnya di SMAN 1 Gringsing. Waktu diadakan penelitian yakni pada tanggal 22 Februari sampai dengan 23 Februari 2020.

⁹ Katrina,2015, "*Phenomenology and Educational Research*," International Journal of Advanced Research, Vol. 3 Issue 8, (Agustus), h. 7.

¹⁰Charless,2015, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset;Memilih di Antara Lima Pendekatan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), h. 114-115.

4. Data dan Sumber Data

a. Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan instrumen yang telah peneliti tetapkan sebelumnya (Supomo, 2010).¹¹ Yang dimaksud data primer dalam penelitian ini adalah objek siswa pada SMAN 1 Gringsing. Maka untuk menunjang kevalidan dari penelitian dengan cara mengumpulkan informasi dari siswa-siswi yang berkaitan langsung dengan sekolahan SMA N 1 Gringsing tersebut, seperti murid kelas X dan guru yang bersedia untuk diwawancarai.

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder atau sumber data tambahan adalah data yang telah tersedia dalam berbagai bentuk, seperti literatur, dokumen, dan statistik yang diambil dengan memperhatikan kesesuaian terhadap tema penelitian (Daniel, 2002).¹² Untuk mengenai sumber data sekunder, peneliti dapat memperoleh data dalam bentuk laporan historis maupun buku dan literatur-literatur yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter).

G. Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data, proses pengambilan dan pengumpulan data diperoleh baik yang berhubungan dengan stufi kepustakaan maupun data yang dihasilkan dari lapangan. Adapun metode pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti yaitu:

a. Metode Observasi

¹¹ Supomo2010, *Metodologi Penelitian Bisnis* (Yogyakarta: BPFE UGM), h. 45.

¹² Daniel,2002, *Metode Penelitian Sosial Ekonomi* (Jakarta: Bumi Aksara), h. 67.

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian apapun, termasuk penelitian kualitatif yang digunakan untuk memperoleh informasi atau data (Ahmadi, 2016).¹³ Peneliti mengamati secara langsung dan melakukan beberapa pencatatan secara sistematis dengan mengambil data-data tentang fenomena-fenomena yang diselidiki. Sehingga, dapat menghasilkan data dan informasi yang lebih akurat. Observasi ini dijalankan pada studi ini yakni dengan amatan langsung guna mengamati keadaan di SMAN 1 Gringsing. Untuk studi ini peneliti akan mengamati bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SMAN 1 Gringsing.

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik untuk menggali informasi dalam pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan (Fatoni, 2011).¹⁴ Untuk mendapatkan informasi yang lebih mendetail tentang fenomena atau pendidikan yang diteliti, peneliti menggunakan wawancara mendalam atau in-depth interview. Wawancara jenis ini pula bertujuan untuk mendapatkan “sesuatu” dari yang belum terlihat.

c. Metode Dokumentasi

¹³ Ahmadi, 2016, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar- Ruzz Media), h. 161.

¹⁴ Fatoni, 2011, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta.), h.104.

Metode dokumentasi dalam teknik pengumpulan data lebih menekankan pada catatan-catatan ataupun foto, video, dan rekaman mengenai data pribadi responden (Fatoni, 2011).¹⁵

Ketika melaksanakan studi, pengkaji memakai alat bantu yang kamera. Kamera yang ada dipakai guna menarik gambar yang ada di lapangan dan gambar yang sudah ditarik bisa dipakai pelaku dokumentasi pada studi ini. Untuk gambar yang diambil yakni gambar yang berkaitan terhadap masalah yang terdapat pada penelitian.

H. Metode Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, menilah-nilah, mengorganisasikan dan menjadikan data itu menjadi satuan yang dapat dikelola, mensitensiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan menemukan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2005).¹⁶

Menurut Moustakas (1994), penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, terdapat beberapa metode analisis yang digunakan, yaitu:¹⁷

1. Mendeskripsikan pengalaman individu dengan fenomena yang sedang atau telah dialami;
2. Membuat daftar pernyataan penting;

¹⁵ Fatoni, 2011, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta), h. 112.

¹⁶ Moleong, 2005, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya), h. 248.

¹⁷ John W Creswell, 2015, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset Memilih di Antara Lima Pendekatan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), h. 268-270.

3. Setelah membuat daftar pertanyaan penting, peneliti lantas mengambil pernyataan penting tersebut yang kemudian dikelompokkan menjadi unit makna atau tema;
4. Menuliskan deskripsi secara detail dan terstruktur dari pengalaman partisipan;

I. Sistematika Penulisan

Bab pertama, yakni bab pendahuluan yang menguraikan terkait latar belakang masalah, pada hal ini masalah yang dibahas yakni berhubungan terhadap adanya dampak gadget terhadap motivasi belajar. Kemudian ada rumusan masalah dimana pada rumusan masalah ada pokok masalah yang akan jadi fokus pembahasan pada penyusunan skripsi. Tujuan penelitian ini yakni menguraikan seputar tujuan yang akan diraih dari penelitian. Manfaat penelitian yang berisikan seputar kemanfaatan dari skripsi yang disusun, baik secara teoritis serta praktis. Tinjauan pustaka memberi informasi mengenai permasalahan yang sepadan terhadap studi ini menerangkan daya beda diantara skripsi yang telah ada terhadap skripsi yang akan disusun peneliti. Sistematikanya selaku cerminan isi dari skripsi yang menerangkan satu persatu bab dan sub bab yang terdapat pada skripsi.

Bab kedua, memuat Landasan Teori. Dalam bab ini penulis akan menguraikan dengan mendalam mengenai dampak gadget, motivasi belajar. Penjelasan bab ini sangatlah krusial guna mendapatkan landasan berpijak dari teori-teori yang dipakai untuk menyebutkan inti masalah yang diangkat alhasil penulisan ini terfokus berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penulisan. Uraian terkait gadget memuat artian gadget, bentuk-bentuk gadget dan dampak penggunaan gadget. Sementara pemaparan tentang Motivasi Belajar meliputi definisi motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, jenis-jenis motivasi belajar, prinsip-prinsip motivasi belajar yang dipaparkan penulis.

Bab ketiga, sajian data penelitian berisi seputar Profil SMA N 1 Gringsil, Visi dan Misi dan temuan yang didapat dari hasil pengamatan dengan menggunakan hasil wawancara serta deskriptif informasi lain.

Bab keempat, merupakan analisis data. Data-data yang berhasil peneliti lakukan akan di analisis menggunakan teori yang dipakai oleh peneliti untuk menganalisis data yang telah didapatkan oleh peneliti selama melakukan pengumpulan data berdasarkan masalah yang dipakai oleh peneliti.

Bab kelima penutup dan kesimpulan. Sebagai pembahasan terakhir pada penelitian skripsi ini, berisi tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan guna penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gadget

1. Pengertian Gadget

Gadget pada pengertian umum dinilai sebagai sebuah perangkat elektronik yang mempunyai fungsi tersendiri pada setiap perangkatnya. Menurut Tri Ediana & Anita Herawati, Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget (Herawati, 2017).¹⁸

Dengan demikian, gadget merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia, gadget juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu gadget yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah *handphone*. Klemes menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara dibelahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*short message service*)(Agusli, 2008).¹⁹

Gadget yakni suatu inovasi teknologi paling baru terhadap kemampuan yang semakin baik dan fitur terbaru serta mempunyai tujuan ataupun fungsi yang seakin praktis dan juga semakin bermanfaat. Sejalan dengan perkembangan , definisi gadget juga jadi tumbuh dan sering kali meyakini bahwa *smartphone* ialah suatu gadget dan bahkan teknologi komputer maupun *laptop* dinilai selaku gadget. Gadget yakni suatu istilah yang asalnya dari bahasa Inggris, yang Berartinya perangkat elektronik

¹⁸ Herawati,2017, “Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi” (Jurnal),h.2.

¹⁹ Agusli.2008, *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. (Jakarta), h.97

kecil yang mempunyai fungsi tersendiri . Sebuah hal yang membedakannya gadget terhadap perangkat elektronik yang lain yakni unsur “kebaruan” Artinya, dari hari ke hari gadget senantiasa timbul dengan menyiapkan teknologi paling baru yang membentuk hidup manusia jadi tambah praktis. Contoh dari gadget antara lain telepon pintar seperti iphone blackberry, serta netbook (Sarah, 2015).²⁰

Berlandaskan asumsi di atas pengkaji bisa simpulkan jika, gadget yakni sebuah alat elektronik yang mempunyai sejumlah fitur dan aplikasi-aplikasi yang memberikan teknologi paling baru yang menolong hidup manusia jadi tambah simple dan praktis juga mempunyai fungsi tertentu.

Berlandaskan pengertian-pengertian sebelumnya, *gadget* yakni perangkat elektronik khusus yang mempunyai keunikan daripada perangkat elektronik lain. Keunikannya *gadget* yakni selalu memberikan teknologi baru yang dipandang mempermudah pemakainya. Keunikan itu membentuk pemakainya merasa senang juga guna mempunyai serta memakai *gadget*.

2. Sejarah Gadget

Kata gadget banyak muncul pada karya-karya yang diterbitkan oleh Vivian Drake dengan judul “Above the Battle” yang dikeluarkan pada tahun 1918. Pada buku itu tertulis suatu kutipan seperti ini “*Our ennui was occasionally relieved by new gadgets. Gadget is the Flying slang for invention! Some gadgets were good, some comic and some extraordinary*”. Ketika istilah gadget menekankan sebuah kekompakan dan mobilitas. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus serta mempunyai banyak macamnya yakni smart phone, laptop, video game, dan tablet PC, dll (Paulus, 2016).²¹

3. Manfaat Penggunaan gadget

²⁰ Sarah,2015. Pengaruh Gadget, dalam <http://www.authorstream.com/Presentation/ivanasarahfebi2353498-pengaruh-gadget/>. diakses pada tanggal 4 Februari 2020

²¹ Paulus.2016, *Pengaruh Gadget dalam Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini* (Fakultas Ilmu Sosial an Humaniora : Universitas Bunda Mulia),h.7

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan handphone

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kata dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan.tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau (Husna, 2017).²²

d. Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa gadget juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

²² Husna,2017, *Pengaruh Media*, (Jakarta, Rineka Cipta),h.318-319

e. Mengakses informasi

Bukan gadget namanya jika tidak memberikan suatu informasi. Informasi tersebut mempermudah penggunaannya untuk melakukan aktivitasnya. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa update berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.

f. Wawasan bertambah

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat gadget dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan seseorang dapat bertambah.²³

4. Macam-macam Aplikasi Gadget Sebuah fitur yang ada di setiap telepon genggam:

a) Facebook

Suatu kelebihan-kelebihan Facebook daripada jejaring sosial lain yakni kapasitasnya guna tetap terhubung serta mencari teman yang “hilang” atau telah lama tidak bertemu (Putra, 2014).²⁴

b) Twiter

Situs jejaring sosial karya Jack Dorsey ini sangat unik. Contoh keunikan itu yakni tentang follower (pengikut) dan following (mengikuti). Twiter yakni media sosial yang tergolong pada ranah microblogging atau ngeblok singkat.

c) Instagram

Instagram yakni sebuah aplikasi jejaring sosial dengan berbagi foto. Sebuah ciri bagus dari instagram yakni jika ada batas foto berbentuk persegi, mirip terhadap gambar kodak Instamatic dan

²³ Chandra Anugrah Putra, 2014, “Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pembelajaran”, jurnal, Vol. 2, No 2.

²⁴ Putra, 2012, “99 Situs Internet untuk Anak-anak”, (Yogyakarta: Idea World Kidz), h. 92

polaroid, yang sangatlah punya cirikhas terhadap rasio aspek 16:9 saat ini, yang umumnya dipakai oleh kamera ponsel.

d) WhatsApp

Aplikasi WhatsApp Messenger tidak banyak menyita memory internal mempunyai menu yang sangat banyak. Dengan memakai WhatsApp kita dapat langsung chat bersama orang yang sudah tersimpan nomornya di kontak ponsel (Salbino, 2015).²⁵

5. Durasi Penggunaan *Gadget*

Pemakaian *gadget* sekarang ini perlu dilihat dengan khusus. Pemakaian *gadget* yang terlalu sering bisa menyebabkan rugi untuk pemakainya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, tetapi kerugian pada sisi ekonomi. Berlandaskan studi yang dilaksanakan oleh Christiany Judhita durasi pemakaian *gadget* bisa dibagi jadi tiga, yaitu: (Judhita, 2018)²⁶

- a. Pemakaian tinggi yakni diatas 3 jam sehari.
- b. Pemakaian sedang yakni sekitar 3 jam sehari.
- c. Pemakaian rendah yakni pemakaian dibawah 3 jam sehari.

The American Academy of Pediatrics (AAP) menyatakan bahwa harus ada batas waktu ketika anak-anak menghabiskan waktu di depan layar/gadget, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan mediascreen pada anak usia di bawah dua tahun. Kriteria pemakaian gadget pada anak usia 3-5 tahun disebut berlebihan bila pemakaiannya lebih dari satu jam. Observasi yang dilakukan oleh Trinika (2015) terhadap anak usia 3–6 tahun, frekuensi penggunaan gadget paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6 hari per minggu dan setiap hari menggunakan gadget. Sedangkan durasi penggunaan gadget paling rendah 5-15 menit per hari, dan paling lama 5 jam per hari. Rata-rata anak

²⁵ Salbino, 2015, *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*, h. 45

²⁶ Judhita, 2018, "durasi pemakaian *gadget*", Vol. 4, No.2 (April), h.90

menggunakan gadget 1 sampai 3 hari perminggu dan 20-30 menit per hari. Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak akan cenderung malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan yang nantinya dapat menyebabkan anak kegemukan atau berat badan bertambah secara berlebihan. Selain itu, anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus (Trinika, 2015).²⁷

Penelitian mengenai pemakaian *gadget* atau *smartphone* pun dijalankan suatu badan yang gerak pada bidang informasi global serta media juga menekankan dalam sebuah studi dan menjalankan sebuah riset dalam memberikan sebuah informasi mengenai pemasaran dan pelanggan, tv serta media lain. Pada riset Indonesia *Consumer Insight* Mei 2013 yang dijalankan oleh lembaga Nielsen itu membuktikan per hari rata-rata orang Indonesia menggunakan *hp* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) terhadap data dibawah ini:

- a. 62 menit digunakan guna berinteraksi,
- b. Sekitar 45 menit di habiskan guna hiburan
- c. 38 menit dipakai guna menjelajah aplikasi yang baru di *download*.
- d. 37 menit dipakai akses internet.

perempuan yang lebih banyak habiskan waktu memakai *smartphone* aripada terhadap pria. Wanita bisa menggunakan waktu 140 menit per hari, semntara pria cuma menggunakan waktu 43 menit per hari. Dari

²⁷Trinika, 2015, *pengaruh gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun)*, di Tk swasta Kristen immanuel tahun ajaran 2014-2015. Skripsi. Universitas Tanjung Pura. Pontianak,

aspek usia pemakai *smartphone* dipadukan pada usia 20-22 tahun. Usia 20-22 tahun di namakan *Digital Natives*.

6. Dampak Penggunaan Gadget

Dampak yang diakibatkan dari pemakaian *gadget* juga tambah bermacam mulai dari aspek kesehatan hingga sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya (Derry, 2014).²⁸ Pada hal ini imbas yang diakibatkan pemakaian *gadget* bertambah mulai dari aspek kesehatan, hingga sosial.²⁹ Dampak buruk memakai *gadget* diantaranya:

- a. Menjadi pribadi yang tertutup
- b. Kesehatan terganggu
- c. Gangguan tidur
- d. Suka menyendiri
- e. Ancaman *cyberbullying*

Menurut Pertama (2015) dampak penggunaan *gadget* diantaranya:³⁰

- a. Dampak positif.
 - 1) Komunikasi jadi semakin praktis
 - 2) Anak yang bergaul terhadap dunia *gadget* umumnya cenderung kreatif
 - 3) Mudah nya melaksanakan akses ke luar negeri
 - 4) Manusia jadi tambah inovatif dampak perkembangan *gadget* yang mengharuskan mereka guna hidup lebih baik.
- b. Dampak negatif.
 - 1) Segi kesehatan

²⁸ Derry.2014, *Bila Si Kecil Bermain Gadge: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Books.

²⁹ Chusna Oktavia Rohmah,2017, “ *Pengaruh Penggunaan-penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta* , h.31

³⁰ Pratama, 2015. *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget*. Diskses dari www.jendelaberita.com/2015/dampakpositif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget/ pada tanggal 20 November 2020.

Pada segi kesehatan dampak buruk penggunaan *gadget* antara lain, peningkatan resiko kanker sebab radiasi, menyebabkan ketulian bila pemakaian *gadget* diatas 30 menit, mengakibatkan mata perih atau terlebih rabun sebab pencerahan optimal dengan skala pada *gadget*, tablet atau komputer.

2) Segi budaya

Pada segi budaya dampak buruk pemakaian *gadget* antara lainnya, hilangnya adat atau kebiasaan yang ada dampak sangat sibuk terhadap *gadget*, di masuki budaya barat secaa pelan pelan, nasionalisme yang hilang.

3) Segi sosial

Pada kehidupan sosial dampak tidak baik pemakaian *gadget* antaar lainnya, lebih autis atau asyik dengan *gadget*-nya sendiri, lebih tidak bisa kontrol diri sendiri sebab sosialiasi kurang, lebih gampang bosan saat ada yang memberitahu, banyak mengeluh, egois tidak terkontrol, hidup nya jadi tidak beraturan kecanduan *gadget*

4) Segi ekonomi

Banyak kerugian yang timbul dari perkembangan *gadget* di bidang ekonomi.

B. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Motivasi belajar meliputi dari dua kata yang memiliki definisi masing masing. Dua kata itu yakni motivasi dan belajar. Pada pembahasan ini dua kata yang tidak sama itu saling berkaitan membuat satu arti. Motivasi belajar yakni dukungan seseorang supaya belajar secara

baik. Motivasi belajar begitu krusial guna meraih keberhasilan belajar. Lingkungan sekolah perlu guna menaikkan motivasi belajar siswa di sekolah dengan kegiatan-kegiatan yang dihadirkan oleh sekolah.

Motivasi menurut Moh. Uzer Usman yakni “suatu proses guna menggiatkan motif-motif jadi perbuatan atau perilaku guna memenuhi kebutuhan dan meraih tujuan tertentu” (Usma, 2005).³¹ Dalam hal belajar motivasi didefinisikan selaku semua daya penggerak dalam diri siswa guna menjalankan rangkaian aktivitas belajar untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Tugas guru yakni membangun motivasi anak alhasil ia mau menjalankan rangkaian aktivitas belajar.

Banyak para ahli yang memberikan batasan mengenai definisi motivasi, diantaranya:

- a. Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik mengemukakan bahwa “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan” (Hamalik, 2008).³²
- b. Menurut Thomas M. Risk yang dikutip oleh Zakiah Daradjat mengemukakan motivasi dalam kegiatan pembelajaran bahwa “Motivasi adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri murid yang menunjang kegiatan ke arah tujuan-tujuan belajar”.³³
- c. Menurut Chaplin yang dikutip oleh Rifa Hidayah mengemukakan bahwa “Motivasi adalah variabel penyelang yang digunakan untuk menimbulkan faktor-faktor tertentu di dalam membangkitkan, mengelola, memper-tahankan, dan menyalurkan tingkah laku menuju

³¹ Usman, 2005, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), h. 28

³² Hamalik, 2008, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara), h. 158

³³ Zakiah Daradjat 1995, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara,), h. 140

suatu sasaran”(Hidayah, 1999).³⁴

- d. Tabrani Rusyan berpendapat, bahwa “Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan” (Rusyan, 1989).³⁵
- e. Menurut Dimiyati dan Mudjiono “Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar”(Mudjiono, 2006).³⁶

Dari definisi di atas bisa disebut jika motivasi bersangkutan kuat terhadap semua hal yang mendukung seorang guna berbuat menjalankan suatu hal. Motivasi yakni dukungan yang hadir dari diri sendiri guna memperoleh kepuasan yang diharapkan, serta kembangkan kemampuannya dan ahlinya guna mendorong profesinya yang bisa menaikkan prestasi dan profesinya.

Sementara belajar yakni sebuah bentuk perubahan tingkah laku yang ada pada seseorang. Di bawah ini akan diuraikan definisi belajar yang diungkapkan oleh para ahli.

- a. Abin Syamsuddin Makmun, menyebutkan jika belajar yakni “Suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu”.³⁷
- b. Slameto, berasumsi jika “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam

³⁴ Hidayah, 1999, *Psikologi Pendidikan*, h. 99

³⁵ Rusyan, 1989, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Remaja Rosdakarya), h. 95

³⁶ Mudjiono, 2006, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta), h. 80

³⁷ Abin Syamsuddin Makmun, 2005, *Psikologi Kependidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), h. 157

interaksi dengan lingkungannya”.³⁸

- c. Muhibbin Syah, mengemukakan bahwa “Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.³⁹

Dari definisi di atas, sehingga bisa di simpulkan jika belajar yakni sebuah tahap perubahan tingkah laku yang cenderung tetap selaku hasil dari pengalaman seseorang ketika berhubungan terhadap lingkungannya yang bersangkutan tidak cuma segi kognitif, namun afektif terlebih psikomotorik.

Dari definisi motivasi dan belajar yang disebutkan di atas, bisa ditarik definisi jika motivasi belajar yakni semua daya penggerak yang terdapat dalam diri seseorang (siswa) yang memunculkan aktivitas belajar dan memberikan arah aktivitas belajar guna meraih tujuan yang di mau oleh siswa yang berkaitan selaku subyek belajar.

Dalam hal ini Sardiman A.M. menyebutkan pada bukunya bahwa “Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai”.⁴⁰

Sementara motivasi belajar menurut Amir Daien Indrakusuma yakni “Kekuatan-kekuatan atau tenaga-tenaga yang dapat memberikan dorongan kepada kegiatan belajar murid”.⁴¹ Tanpa motivasi, siswa tidak akan tertarik dan serius dalam melakukan kegiatan belajar.

Dari definisi di atas bisa di simpulkan jika motivasi belajar yakni

³⁸ Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta), h. 2

³⁹ Muhibbin Syah, 2006, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada), h. 92

⁴⁰ A.M, Sardiman , 2004, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada), h. 75

⁴¹ Amir Daien Indrakusuma, 1973, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional,), h. 162

semua hal yang mendukung siswa guna belajar belajar baik. Dari pemaparan itu bisa disebut krusialnya peranan motivasi pada aktivitas belajar sebab motivasi siswa tidak cuma akan belajar secara giat namun juga menikmati. Motivasi yakni persyaratan mutlak guna belajar. Hasil belajar akan maksimal jika ada motivasi yang sesuai.

2. Macam-Macam Motivasi Belajar

Berbincang terkait jenis motivasi ini bisa diamati dari segala sisi. Namun guna motivasi belajar, para ahli mengolongkan motivasi belajar ke dua golongan, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.⁴²

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik yakni “motivasi yang berasal dari dalam diri anak sendiri”. Sebuah aktivitas yang diawali dan i teruskan berlandaskan penghayataan sebuah kebutuhan dan dukungan yang engan mutlak bsesangkutan teerhadap kegiatan belajar. dukungan ini hadir dari “hati sanubari”,⁴³ biasanya sebab kesadarannya akan suatu hal yang krusial. Atau bisa juga sebab dukungan bakat jika ada ketepatan terhadap bidang yang dipahami.

Motivasi intrinsik cenderung memfokuskan pada faktor dari dalam diri sendiri, motif-motif yang jadi aktif atau fungsinya tidak harus dipancing dari luar, sebab pada diri tiap orang telah ada dukungan guna menjalankan suatu hal. Pada motivasi intrinsik “tidak ada sasaran tertentu, dan karenanya nampak lebih sesuai dengan dorongan asali dan yang murni untuk mengetahui serta melakukan sesuatu (aktivitas)”.⁴⁴

Belajar yang efektif menurut beberapa tokoh psikologi di antaranya Winkel yang dikutip oleh Rifa Hidayah yakni “cara belajar

⁴² Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi,t.th, h. 149-152

⁴³ M. Dalyono, 2005,*Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya), h. 57

⁴⁴ Helmut Nolker dan Eberhard Schoenfeldt,1988, *Pendidikan Kejuruan: Pengajaran, Kurikulum, Perencanaan*, Alih bahasa: Agus Setiadi, (Jakarta: PT Gramedia), h. 4

yang teratur, tuntas, berkesinambungan dan produktif”.⁴⁵ pelajar yang belajarnya tidak beraturan, tidak benar benar, , maka target belajarnya tidak tergapai serta kebalikannya.

Kebiasaan belajar yang efektif menurut Rifa Hidayah dapat ditinjau dari tiga hal, yaitu:

- 1) Memahami kekuatan diri.
- 2) Mengatur dan menggunakan waktu secara efektif.
- 3) Belajar itu tak terbatas.

Kebiasaan belajar yang efektif dapat dilaksanakan di mana pun, baik di rumah ataupun di sekolah:

- 1) Belajar di rumah. Mengembangkan kebiasaan belajar yang efektif di rumah, dapat ditempuh sebagai berikut: (a). membiasakan belajar berlandaskan jadwal (b). membiasakan mengulang pelajaran yang telah diberikan guru, (c). naikan ketelitian dan serius ketika belajar, (d). memohon petolongan orang tua, kakak atau teman yang mampu membantu (e). rajin menanta ruangan (f). membiasakan melengkapi buku-buku pelajaran dan alat-alat pelajaran (g). gemar membaca buku, (h). membaca buku-buku sebelum tidur, (i). membaca buku pelajaran pada pagi hari dan (j) memelihara kesehatan tubuh,.
- 2) Belajar di sekolah. Kebiasaan yang efektif di sekolah bisa di lewati, antara lainnya (a). membiasakan datang ke sekolah tepat waktu, (b). mempersiapkan alat-alat tulis (c). memusatkan perhatian dan menekuni setiap materi (d).beranikan bertanya (5). membiasakan kerjakan tugas dari guru, (e). memakai waktu luang guna belajar (f). menjauhi ajakan rekan bergurau, (g). merapikan

⁴⁵ Hidayah, *Psikologi Pendidikan* ,t.th h. 103-104

catatan sesudah di rumah, (h). aspirasikan semua materi dan praktekkan⁴⁶

3) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik yakni “motivasi atau tenaga-tenaga pendorong yang berasal dari luar dari anak”. Motivasi ekstrinsik selaku motivasi yang diperoleh di luar tindakan itu sendiri.

Motivasi ekstrinsik menurut Sardiman A.M. yakni “motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar”. Dalam belajar tidak Cuma melihat keadaan internal siswa saja namun melihat banyak unsur lain yakni, aspek sosial yang terdiri keluarga, sekolah, rakyat dan teman. Aspek budaya dan adat istiadat serta aspek lingkungan fisiks seperti keadaan rumah dan suhu udara.⁴⁷

Hal-hal yang bisa memunculkan motivasi ekstrinsik yakni:

- 1) Ganjaran; Ganjaran dapat menjadikan pendorong bagi siswa untuk belajar lebih baik.
- 2) Hukuman; Hukuman biarpun yakni alat pendidikan yang tidak menyenangkan.
- 3) Persaingan atau kompetisi; adanya kompetisi sehingga akan sendirinya akan jadi penunjang bagi siswa guna lebih giat belajar.

Berawal dari uraian di atas, baik motivasi intrinsik ataupun motivasi ekstrinsik harus dipakai pada tahap belajar mengajar. Motivasi sangatlah dibutuhkan untuk membentuk semangat ketika belajar, lagi pula biasapara siswa belum mempelajari guna apa ia belajar hal-hal yang di beri oleh sekolah. Secara motivasi, siswa bisa kembangkan aktivitasnya dan inisiatif, bisa arahkan dan

⁴⁶ *Ibid.*, h. 104-105

⁴⁷ A.M, Sardiman.2014, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Pers), h. 67

menjaga ketekunan ketika melaksanakan aktivitas belajar. Sebab itu motivasi pada pelajaran itu harus dibangun oleh guru maka para siswa mau dan tertarik belajar.

3. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi akan memberi pengaruh aktivitas seseorang guna meraih seluruh hal yang dikehendaki di berbagai perbuatan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, menyebutkan jika dalam belajar motivasi mempunyai sejumlah fungsi, yakni:

- a. Menyadarkan posisi pada awal belajar, tahap dan hasil akhir.
- b. Menginformasikannya terkait kekuatan usaha belajar
- c. Mengarahkan aktivitas belajar
- d. Membesarkan semangat belajar
- e. Menyadarkan terkait adanya perjalanan belajar dan lalu bekerja

Sementara menurut Oemar Hamalik dalam bukunya *Proses Belajar Mengajar* menyebutkan jika fungsi motivasi itu terdiri:⁴⁸

- a. Memajukan munculnya kelakuan atau sebuah tindakan.
- b. Motivasi berguna selaku pengarah.
- c. Motivasi berguna selaku penggerak.

Hal itu dipertegas oleh Sardiman A.M. dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* yang mengemukakan jika motivasi mempunyai tiga fungsi, yakni:⁴⁹

- a. Mendukung manusia guna bertindak,
- b. Menetapkan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang akan diraih.
- c. Menyeleksi perbuatan,

Dari sini bisa diambil kesimpulan jika motivasi belajar sangatlah krusial sekali ipunyai oleh siswa, sebab adanya motivasi pada diri siswa saat menjalani tahap belajar mengajar sehingga hasil belajar akan

⁴⁸ Hamalik, Oemar.2006, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara.), h.56

⁴⁹ A.M, Sardiman. 2014,*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rajawali Pers),

maksimal. bertambah tepat motivasi yang diberi sehingga bertambah besar pula kesuksesan pelajarannya itu. Jadi motivasi nantinya tetapkan intensitas belajar. Maka sebab itu, guru wajib bisa menaikan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui layanan bimbingan dan konseling. Sebab layanan bimbingan dan konseling, guru bisa tahu keadaan dan permasalahan siswa. Di sisi itu, guru juga bisa menjalankan pembinaan siswa.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi dapat di tumbuhkan dari awal mungkin, sebab itu motivasi tidak lahir sendirinya. Guna memperoleh hasil belajar yang tinggi dibutuhkan motivasi yang tinggi dari diri sendiri, sebab terdapat sejumlah tokoh yang mengolongkan faktor yang memberi pengaruh belajarnya siswa yakni faktoor dalam dan luar.

Pada sub bab sebelum itu sudah sedikit diuraikan jika motivasi tergolong jadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Pernyataan ini mencakup arti jika motivasi seorang siswa guna belajar di pengaruhi oleh faktor yang ada pada diri siswa, psikologi siswa, bakat, minat dan lainnya. Selain itu, pula di pengaruhi oleh lingkup di luar dirinya.

Pada hal ini Amir Daien Indrakusuma menyebutkan tiga hal yang bisa memberi pengaruh motivasi intrinsik yang telah di singgung sedikit pada sub bab sebelum itu, yaitu:

a. Adanya Kebutuhan

Pada hakikatnya seluruh tindakan yang dilaksanakan manusia yakni guna mencakup kepentingannya. Maka sebab itu, kebutuhan bisa di jadikan selaku salah satunya faktor yang memberi pengaruh motivasi belajar siswa. Seperti saja anak ingin bisa baca al Qur'an secara baik, ini bisa jadi pendukung yang erat guna belajar membaca al Qur'an.

- b. Adanya pengetahuan tentang kemajuannya sendiri.

Dengan mencairitahu kemajuan yang sudah didapat, yakni prestasi dirinya apakah telah terjadi kemajuan atau kebalikannya, sehingga hal ini bisa di jadikan faktor yang memberi pengaruh motivasi belajar..

- c. Adanya aspirasi atau cita-cita.

Kehidupan manusia tidak akan jauh dari aspirasi atau cita-cita. Hal ini tergantung dari umur manusia itu sendiri.. Aspirasi atau cita-cita pada belajar yakni tujuan hidup siswa, hal ini yakni pendukung bagi semua aktivitas dan pendukung bagi belajarnya.

Sementara faktor-faktor yang memberi pengaruh motivasi ekstrinsik juga ada tiga menurut Amir Daien Indrakusuma, yakni:

- a. Ganjaran

Ganjaran yakni alat pendidikan represif yang positif. Ganjaran diberi ke siswa yang sudah membuktikan hasil, baik pada pendidikan, kerajinan, tingkah lakunya ataupun prestasi.

- b. Hukuman

Hukuman yakni alat pendidikan yang tidak baik dan alat pendidikan yang negatif. Tetapi bisa jadi guna mendukung siswa supaya giat belajar. Seperti siswa diberi hukuman sebab lupa tidak melaksanakan tugas agar tidak memperoleh hukuman.

- c. Persaingan atau Kompetisi

Persaingan atau kompetisi bisa dipakai selaku alat pendukungnya aktivitas belajar siswa. Persaingan, baik seorang diri ataupun kelompok bisa menaikkan motivasi belajar.

Herzberg yang dikutip oleh Rifa Hidayah menyebutkan faktor-faktor motivasi antara lainnya:⁵⁰

- a. Keberhasilan pelaksanaan

⁵⁰ Hidayah, Rifa.2019, *Psikologi Pengasuhan Anak*. Malang: UIN-Malang Press

- b. Pengakuan
- c. Pekerjaan itu sendiri
- d. Tanggung jawab.

Meraih keberhasilan belajar harus ada kesiapan siswa guna belajar secara baik. Keadaan ini sangatlah memberi pengaruh hasil belajar siswa. Dan siswa memiliki Kebutuhan di antaranya kebutuhan fisik yang memuat kesehatan fisik, gizi dan nutrisi yang baik, serta apakah dengan umur kronologis siswa telah siap guna sekolah atau belum.

Kebutuhan Psikologis, misalnya kasih sayang, rasa aman, status, perhatian, kebebasan, prestasi dan pengalaman. Serta kebutuhan akan lingkungan sosial termasuknya interaksi terhadap keluarga, sekolah dan rakyat serta kebutuhan akan teman.

Sehingga telah jelas krusialnya motivasi belajar bagi siswa. Dikatakan seorang merasakan hidup dan kehidupannya, tanpa didasari motivasi sehingga cuma hampa yang didapatnya dari hari ke hari. Namun adanya motivasi yang tumbuh kuat di diri orang sehingga hal itu akan memberi modal penggerak pertama ketika menjalani dunia ini sampai nyawa seorang berhenti. Begitu juga terhadap siswa, sepanjang ia jadi pembelajar dan saat itu pula memerlukan motivasi belajar untuk kesuksesan proses pembelajarannya.

BAB III

PENYAJIAN DATA PENELITIAN

A. Profil SMAN 1 Gringsing

1. Letak Geografis



Gambar 3.1 SMA Negeri 1 Gringsing Tampak Depan

SMA Negeri 1 Gringsing adalah lembaga kependidikan yang ter-Akreditasi A. Lembaga ini berlokasi di Jl. Karanganyar-Lebo Desa Lebo, Kec. Gringsing, Kab. Batang Jawa Tengah 51281. SMA Negeri 1 Gringsing merupakan salah satu sekolah hijau di Kabupaten Batang. Sekolah ini memiliki 2 jurusan yaitu MIPA dan IPS. Jumlah peserta didik pada tahun ajaran 2019/2020 yaitu sebanyak 484 siswa. Penelitian dilaksanakan oleh perwakilan siswa XI MIPA dan XI IPS SMA Negeri 1 Gringsing.

NPSN 20322742
NSS 301032507017
Nama SMA NEGERI 1 GRINGSING
Akreditasi Akreditasi A
Alamat Jl. Karanganyar - Lebo
Kodepos 51281

Nomer
Telpon 02945701270
Nomer -
Faks -
Email smansagris@yahoo.co.id
Jenjang SMA
Status Negeri
Situs
Lintang -6.955288912917759
Bujur 110.01338839530945
Ketinggian25
Waktu
Belajar Sekolah Pagi

B. Visi dan Misi

Visi ” Santun, cerdas, kreatif ”

Misi

- a. Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama dan budaya bangsa dalam kehidupan sehari-hari;
- b. Menanamkan sikap sopan santun terhadap warga sekolah/masyarakat;
- c. Menanamkan semangat kekeluargaan dan kebersamaan antar sesama warga sekolah;
- d. Menanamkan rasa cinta kebersihan;
- e. Menanamkan budaya membaca buku setiap warga sekolah;
- f. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar tepat waktu;
- g. Menciptakan pengelolaan administrasi yang baik;

- h. Menanamkan semangat inovasi, motivasi dan prestasi bagi setiap warga sekolah.

C. Data penggunaan gadget atau Temuan Lapangan

- Handphone

Telepon genggam sering disebut handphone (HP) atau telepon selular (ponsel) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. Handphone tersebut, merupakan pengembangan teknologi telepon yang dari masa ke masa mengalami perkembangan, yang di mana perangkat handphone tersebut dapat digunakan sebagai perangkat mobile atau berpindah-pindah sebagai sarana komunikasi, penyampaian informasi dari suatu pihak ke pihak lainnya menjadi semakin efektif dan efisien.

Jadi, dari pengertian di atas, handphone dapat diartikan suatu barang atau benda yang dipakai sebagai sarana komunikasi baik itu berupa lisan maupun tulisan untuk penyampaian informasi atau pesan dari suatu pihak ke pihak lainnya secara efektif dan efisien karena perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai dimana saja.

Pada siswa SMAN 1 Gringsing lebih banyak berdominan untuk memilih bermain handphone dibandingkan bermain laptop. Untuk handphone itu pun lebih kebanyakan dimanfaatkan sebagai bermain game. Pada saat main game siswa tidak mengenal adanya waktu belajar dan waktu bermain.

- komputer sekolah

komputer digunakan oleh para siswa disekolah SMA N 1 Gringsing kini juga membutuhkan komputer untuk berbagai kegiatan. komputer juga dapat digunakan sebagai pengasah kreativitas siswa.selain itu, komputer juga dapat mempermudah siswa untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran. Akan tetapi, Siswa kelas X di SMA N 1 Gringsing hanya menggunakan komputer saat acara ekstrakurikuler saja.

Wawancara Guru

1. Wawancara dengan bapak RA di depan Musholah
 - a. Bapak RA : Guru Pendidikan Agama Islam. Penggunaan gadget di kalangan siswa SMA N 1 Gringsing memiliki batas disekolah ketika pakai gadget di sekolah, siswa juga kadang menggunakan gadgetnya saat istirahat ada juga siswa pakai gadgetnya di dalam kelas saat belajar dan sembunyi-sembunyi di pakai
 - b. Dampak positifnya gadget permudah komunikasi, tambah ilmu pengetahuan tetapi biasanya siswa juga menyalahgunakan gadgetnya dengan bermain game online saja dan tidak perhatikan lagi pelajarannya di kelas.
 - c. Hanya sebagian yang bertanggung jawab dengan tugasnya dan lebih fokus dengan permainan gadgetnya
 - d. Sebenarnya tidak boleh membawa gadget ke sekolah tapi ada juga sebagian yang tidak patuh sama aturan
 - e. iya , karena gadget menghilangkan perhatian pada saat pelajaran sedang berlangsung
 - f. sangat berpengaruh pada perilaku siswa di dalam kelas dan siswa itu juga lebih mementingkan bermain gadget dibandingkan fokus dalam belajar.
2. Wawancara dengan bapak A di ruang tamu SMA N 1 Gringsing
 - a. Bapak A: Guru Bahasa Inggris Hari Rabu, Untuk di SMA N 1 Gringsing penggunaan gadget itu sebenarnya di batasi atau di

larang untuk di gunakan di dalam kelas tapi kembali lagi pada gurunya ada materi yang membutuhkan koneksi internet atau ada materi yang harus di cari di internet biasanya di izinkan , tetapi secara umum penggunaannya itu di larang.

- b. Bapak A: Guru Bahasa Inggris .Dampak positifnya kalo di liat secara langsung siswa di sini lebih banyak negatifnya daripada positifnya untuk siswa di sini, yang pertama itu fokus belajarnya itu tidak ada, perhatiannya juga suka kembali pada gadgetnya, karena terlalu mudah mendapatkan informasi, informasi yang di dapatkan juga mudah hilang. Gampang di dapat gampang hilang, apalagi sekarang itu pikirannya siswa selalu kata-katanya adaji google, jadi menurunkan motivasi untuk cari tahu, menambah pengetahuan itu sangat menurunkan itu gadget dalam penggunaannya , untuk positifnya itu cuman untuk mata pelajaran saya bahasa inggris misalnya untuk positifnya itu cuman aplikasi kamusnya saja mempermudah penemuan kosakatanya saja tapi kalo lompat untuk ke kalimat paragraf, negatif lagi karena kalo membuat kalimat di google translate tidak melihat konteks bahasanya sedangkan untuk penggunaan sebenarnya kan ada konteks, siswa turun lagi nilainya karena dia terlalu bergantung pada google translate yang tidak bisa menerjemahkan kata secara tepat sesuai konteks kalimat yang digunakan untuk jurusan saya. Jadi, kalo untuk positifnya sebenarnya lebih banyak negatifnya karena kalo saya rasa siswa sekarang belum terlalu siap untuk menghadapi informasi yang muncul, padahal di internet itu untuk sekarang informasinya banyak yang masih di pertanyakan. Jadi , kalo saya lebih banyak negatifnya daripada positifnya untuk di sekolah ini, tapi kan beda sekolah beda latar belakang siswa jadi tergantung lagi latar belakangnya. Untuk siswa disini belum siap menggunakan gadget secara leluasa.

- c. Teralihkan, karena gadget itu mengalihkan siswa dari tugas yang diberikan walaupun ada di berikan tugas, dia hanya menyalin dari internet saja tanpa harus berfikir kritis. Jadi, informasi yang di dapat cuman di pindahkan tanpa ada pengolahan.
 - d. Aturannya disini sebenarnya tidak boleh, siswa tidak boleh membawa gadget di sekolah tapi masalahnya disini karena gadget juga di gunakan sebagai alat transportasinya, jadi, pengawasannya juga susah karena mau diawasi pun selalu juga sembunyi-sembunyi lagi di bawa, jadi untuk formalnya itu tidak di perbolehkan.
 - e. Jelas menjadi tidak disiplin karena perhatiannya teralihkan, kalo dikumpul gadget bisa disiplin.
 - f. Sangat mempengaruhi gadget, kalo gadgetnya itu tidak tetapi aplikasi di dalamnya sangat mempengaruhi sekali.
3. Wawancara dengan ibu KSB di ruangan guru SMA N 1 Gringsing
- a. Ibu KSB: Guru Fisika . Mereka sebenarnya tidak boleh cuman kalo misalnya jam istirahat mereka pakai atau biasanya juga kalo jam pelajaran di bolehkan sama guru mereka pakai, dan mereka kecenderungannya sama gadget itu sangat besar karena kadang-kadang sekalipun di larang ada juga yang gunakan secara sembunyisembunyi.
 - b. Berpengaruh sebenarnya karena itu kalo di sisi lain memang kadang bermanfaat tapi kalo misalnya belajar biasanya mengganggu. Jadi, kalo saya menurutku sebenarnya mungkin karena pengontrolannya yang kurang bagus yang penting lebih banyak dampak negatifnya daripada dampak positifnya gadget kalo digunakan belajar. Kecuali Mungkin kalo pembiasaanya memang perilakunya siswa di luar itu mungkin di tunjang dengan sudah dewasa bisa gunakan gadget mungkin bagus tapi ini belum bisa.
 - c. Sebagian besar iya, tapi ada di antara siswa yang tidak bertanggung jawab d. Sebenarnya untuk saat istirahat boleh , tapi pada saat jam

pelajaran di simpan bahkan ada piket penjemputan kalo pagi biasanya di periksa gadgetnya untuk di simpan.

- d. Tidak semuanya , hanya sebagian
 - e. Iya, sangat berpengaruh karena kalo misalnya penggunaan gadget itu terkontrol otomatis juga kalo misalnya siswa membawa gadget ke sekolah pasti bisa juga di kontrol penggunaannya. Misalnya main game kebiasaan gamenya dirumah yang full time selalu terbawa di sekolah bahkan sudah selesai jam istirahat masih berlarut dalam permainan gadgetnya.
4. Wawancara dengan ibu SS di Ruangan Guru SMA N 1 Gringsing
- a. Ibu SS : Guru Biologi. Luar biasa, seiring dengan berkembangnya dunia teknologi modern atau biasa di sebut dengan generasi 4.0
 - b. Dampak positif: di tinjau dari segi belajar itu baik karena guru dapat dijadikan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Dampak negatif: dan dari segi sikap itu terjadi pengikisan karakter terhadap proses belajar mengajar.
 - c. Tidak, karena terkadang/ sebagian siswa lupa dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru karena pengaruh gadget sehingga bisa di katakan siswa tidak bertanggung jawab d. Ya, tapi itu di sesuaikan atau di kondisikan pada guru tertentu dalam artian guru mampu bertanggung jawab dalam mengawasi siswa terhadap gadget.
 - d. ada sebagian yang disiplin dalam belajar dan ada juga yang tidak , tapi itu semua tergantung dan pengawasan guru dalam pbm.

Wawancara Siswa

1. Wawancara dengan Ink di Ruang kelas X SMA N 1 Gringsing
 - a. Nama : INK : X Gadget (Hp) tidak berdampak negatif pada saya karena orang tua saya membatasi saya menggunakannya.
 - b. Tidak, karena guru memaparkan materi dengan baik dan ada buku paket tempat kami mencari informasi/materi pelajaran.

- c. Iya, karena saya mengerjakan tepat waktu karena orangtua saya marahmarah jika saya tidak mengerjakan tugas.
 - d. Tidak, karena saya dibatasi bermain gadget bahkan di larang main gadget jika tidak ada hal yang penting/jika tidak ada tugas sekolah.
 - e. yaitu dengan mengatur waktu mainnya, harus memilah-milah informasi didalamnya.
 - f. Tidak, jika saya melakukan itu maka sama saja saya menyontek/mencuri pada saat ulangan
2. Wawancara dengan CT di ruangan perpustakaan
- a. Nama: CT Kelas : X Dampak positifnya: adanya hp untuk melakukan komunikasi jarak jauh antara keluarga sedangkan dampak negatifnya: akibat terlalu lama bermain tanpa sadar lupa dengan waktu.
 - b. Iya , dengan membuka media sosial
 - c. Iya, sering karena tugas adalah kewajiban yang harus dikerja dan untuk mengetahui sampai dimana pengetahuan kita.
 - d. Tidak pernah menghabiskan bermain hp di saat belajar
 - e. memahami disaat gunakan hp supaya tidak terlalu di pengaruhi oleh gadget saat belajar
 - f. Tidak pernah.
3. Wawancara dengan AS di ruang kelas X SMA N 1 Gringsing
- a. Nama: AS Kelas: X bisa dapat informasi dari media sosial
 - b. Iya, Karena didalam hp ada pelajaran/ilmu yang diberikan oleh guru
 - c. Iya, saya sering mengerjakan tugas yang diberikan dan waktu pelajaran kadang semua hp dikumpul sampai pelajaran selesai
 - d. Iya, saya sering menghabiskan waktu untuk bermain hp dibanding belajar, karena saya lebih menyukai bermain hp.
 - e. menghindari hal negatif dalam bermain gadget.
 - f. tidak sering, karena biasanya hp disimpan didalam tas.

D. Bentuk Penggunaan Gadget di SMAN 1 Gringsing Batang

Penggunaan gadget bukanlah hal yang baru di kalangan siswa. Gadget bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga digunakan untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, bermain game, mendengar musik/radio. Namun tidak jarang penggunaan gadget berdampak negatif, seperti menyimpan foto/video pornografi, melupakan waktu belajar, bahkan menukar jawaban ujian.

Berdasarkan hasil wawancara dalam penggunaan gadget di SMA N 1 Gringsing terdapat beberapa siswa yang sering bermain gadget daripada belajar. Mereka tidak hanya menggunakan gadget untuk hiburan, namun mereka juga menggunakan tugas sekolah, hampir seluruh siswa memiliki gadget. Siswa yang memiliki gadget selalu membawa barang tersebut ke sekolah. Tidak jarang mereka menggunakan gadget saat jam pelajaran. Penggunaan gadget untuk menghitung, internet, bahkan untuk sms, game dan membuka jejaring seperti facebook ataupun twitter bahkan ketika proses belajar sedang berlangsung kebanyakan siswa menggunakan gadgetnya untuk bermain game online secara sembunyi-sembunyi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dikemukakan oleh ibu KSB selaku guru Fisika di SMA N 1 Gringsing yang menyatakan bahwa: untuk penggunaan gadget di lingkungan sekolah seharusnya tidak di perbolehkan menggunakan gadget. Akan tetapi pada saat jam istirahat mereka menggunakan gadget tersebut dan ketika di dalam kelas, adapula guru dapat memperbolehkan siswa untuk menggunakan gadget. Kecenderungan siswa terhadap gadget sangat besar karena ketika di larang pun biasa siswanya menggunakannya secara sembunyi-sembunyi.⁵¹ Penggunaan gadget di kalangan siswa SMA Rama Sejahtera yaitu penggunaan yang seharusnya di batasi di lingkungan sekolah, akan tetapi kebanyakan siswa kurang memperhatikan aturan yang di tetapkan di sekolah tersebut.

⁵¹ Wawancara dengan Ibu KSB selaku guru Fisika di SMA N 1 Gringsing pada tanggal 22 Februari 2020

Berdasarkan hasil wawancara dikemukakan oleh ibu SS selaku guru Biologi di SMA N 1 Gringsing yang menyatakan bahwa: Luar biasa, seiring dengan berkembangnya dunia teknologi modern atau biasa di sebut dengan generasi 4.0.⁵² Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gadget di kalangan siswa SMA N 1 Gringsing yaitu seiring berkembangnya teknologi, siswa di sekolah biasanya di sebut dengan generasi emas dengan adanya teknologi modern untuk mencapai pendidikan yang berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber didapatkan bahwa dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya sebagai alat komunikasi, baik melalui *WhatsApp*/telepon, sebagai media hiburan, serta pencarian data.⁵³

Hal tersebut diperkuat dengan observasi yang peneliti lakukan, yaitu ketika peneliti masuk ke dalam lokasi penelitian tanggal 21 Februari 2020, peneliti melihat banyak sekali atau mayoritas peserta didik menggunakan Gadget. Diiperkuat lagi dengan adanya dokumentasi yang peneliti ambil dari kamera.

Dari berbagai sumber dan pengamatan yang peneliti lakukan, dapat ditemukan, bahwa mayoritas atau bahkan hampir seluruhnya peserta didik Kelas X di SMAN 1 Gringsing mempunyai Gadget apalagi dengan adanya kelas daring semua siswa memiliki gadget.

Hal tersebut nampaknya wajar-wajar saja, karena pada dasarnya ponsel berfungsi sebagai alat komunikasi jarak jauh, dimana pembicara dan penerima tidak dapat bertemu secara langsung, baik secara lisan maupun secara tulisan. Namun fungsi ponsel lama-kelamaan mengalami perkembangan. Fungsi yang tadinya hanya sebagai alat komunikasi, berkembang menjadi alat pencari data melalui internet. Dengan melalui ponsel tidak hanya mencari data dengan internet, bahkan semua yang bisa dilakukan dalam internet melalui komputer bisa dilakukan melalui ponsel.

⁵² Wawancara dengan Ibu SS selaku guru Biologi di SMA N 1 Gringsing pada tanggal 22 Februari 2020

⁵³ Kesimpulan dari Observasi, Interview, dan dokumentasi peneliti di SMAN 1 Gringsing.

Selanjutnya fungsi ponsel berkembang menjadi pengganti kamera. Jadi ketika seseorang sedang berekreasi dan membutuhkan kamera, tidak lagi susah-susah membawa kamera yang cukup besar dan berat, namun bisa memanfaatkan ponsel yang ada kameranya sebagai kamera, walaupun hasilnya tidak sebaik kamera asli. Perkembangan akhir-akhir ini menunjukkan bahwa ponsel mempunyai perangkat 3G yang ketika berhubungan dengan telepon bisa langsung menunjukkan gambar. Maka fungsi ponsel berkembang menjadi alat komunikasi yang mampu menunjukkan antara komunikator dan penerima secara langsung.

Dari perkembangan fungsi mulai dari yang sederhana hingga yang paling akhir ini membuktikan jika ponsel memiliki fungsi yang lumayan kompleks. Terlebih peranan ponsel pada kehidupan modern ini tidak bisa di pisahkan dari sehari-hari, ibarat tidak ada hidup bila tidak ada ponsel. Begitu ungkapannya yang biasa keluar dari anak-anak jaman sekarang ini.

Perkembangannya peran ponsel yang tidak bisa di jauhkan dari kehidupan manusia modern itu terlihat di pengaruhi oleh faktor khusus, antara lainnya: *Pertama*, komunikasi, ⁵⁴*kedua*, trend masa kini, *ketiga*, ekonomi. Sementara yang terjadi di SMAN 1 Gringsing fenomena penggunaan HP, menurut guru, siswa sendiri, maupun kepala sekolah, juga disebabkan oleh ketiga faktor tersebut.

Pengembangan dalam penggunaan gadget pada siswa SMAN 1 Gringsing lebih banyak digunakan sebagai main game, dengan adanya penggunaan main game yang berlebihan mempengaruhi motivasi belajar pada siswa. Maka dalam hal ini, untuk pihak guru dan pihak sekolahan untuk lebih memperhatikan penggunaan gadget pada siswa disaat jam belajar berlangsung.

E. Dampak Positif dan Negatif dari Penggunaan Gadget Siswa kelas X di SMAN 1 Gringsing Batang

⁵⁴ Nurudin, 2005, *Sistem Komunikasi Indonesia*, (Jakarta: Rajawali Pers), h.215

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa motivasi belajar siswa kelas X di SMA N 1 Gringsing Batang selama pembelajaran daring dengan menggunakan gadget sebagai media belajar mengatakan mayoritas memiliki motivasi belajar rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara bersama salah satu siswa kelas X yang menyebutkan bahwa ia merasa malas belajar dan lebih tertarik untuk menggunakan gadget sebagai media hiburan.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Penggunaan gadget secara terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap siswa, namun juga berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah.

Namun, penggunaan gadget pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa, sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa penggunaan gadget menyebabkan pemborosan. Penggunaan internet dan berkomunikasi lewat gadget pasti membutuhkan biaya. Siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

Sesuai hasil wawancara bagaimana dampak positif dan dampak negatif gadget terhadap perilaku belajar siswa SMA N 1 Gringsing oleh ibu SS selaku guru biologi dan wakil kepala sekolah SMA N 1 Gringsing menyatakan bahwa: Dampak positif gadget ditinjau dari segi belajar itu baik karena dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sedangkan dampak negatif dari segi sikap itu terjadi pengikisan karakter terhadap proses belajar mengajar.⁵⁵ Peneliti menyimpulkan bahwa dampak positif penggunaan gadget di sekolah dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran

⁵⁵ Wawancara dengan ibu SS selaku guru biologi dan wakil kepala sekolah SMA N 1 Gringsing pada tanggal 22 Februari 2020

sedangkan dampak negatif gadget ialah siswa kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung dan lebih mementingkan bermain gadget.

Berdasarkan penelitian yang dikemukakan oleh bapak A selaku guru Bahasa Inggris menyatakan bahwa: Secara langsung siswa di sekolah ini lebih banyak negatif dibanding positifnya, yang pertama: fokus terhadap belajar itu tidak ada, perhatiannya selalu kembali kepada gadget karena terlalu mudah mendapatkan informasi, dan informasi yang mudah di dapatkan mudah juga hilang. Apalagi sistem sekarang, fikiran siswa selalu mengatakan bahwa google dapat memberikan jawaban. Jadi, menurunkan motivasi untuk mencari tahu pengetahuan, dan dampak positifnya dalam mata pelajaran bahasa inggris untuk aplikasi kamusnya agar mempermudah penemuan kosakata. Tetapi pada saat kalimat paragraf menjadi negatif karena ketika di internet, tidak melihat konteks bahasanya sedangkan untuk penggunaannya siswa sangat bergantung dengan yang namanya google translate yang tidak sesuai dengan konteks kalimat yang digunakan.⁵⁶ Peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak positif ialah siswa mampu mengetahui informasi dan mencari pengetahuan dan dampak negatif gadget terhadap perilaku belajar siswa ialah siswa kurang fokus dalam belajarnya dan selalu memperhatikan gadgetnya ketika proses belajar berlangsung, siswa kurang memperhatikan aturan di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dikemukakan oleh ibu KSB selaku guru Fisika di SMA N 1 Gringsing yang menyatakan bahwa: Cukup berpengaruh karena di sisi lain bermanfaat akan tetapi dalam pembelajaran berlangsung dapat mengganggu. menurut saya, mungkin pengontrolannya yang kurang bagus dan lebih banyak dampak negatif dibandingkan dampak positif gadget ketika digunakan dalam belajar di sekolah.⁵⁷ Dari hasil wawancara diatas

⁵⁶ Wawancara dengan bapak A selaku guru bahasa inggris di SMA N 1 Gringsing pada tanggal 21 Februari 2020

⁵⁷ Wawancara dengan ibu KSB selaku guru fisika di SMA N 1 Gringsing pada tanggal 22 Februari 2020

peneliti menyimpulkan bahwa dampak negatif gadget lebih banyak dibandingkan dampak positifnya ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Dampak negatif penggunaan ponsel ini biasanya menjadikan siswa malas dalam mengikuti pelajaran.

Dari beberapa pernyataan di atas dan hasil dari observasi di atas dapat disimpulkan bahwa pemakaian HP justru mengurangi motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa lebih tertarik menggunakan HP untuk bermain dibanding untuk belajar.

Hasil wawancara didapatkan mayoritas responden mengatakan bahwa gadget membuat motivasi mereka menurun. Hal ini dikarenakan para siswa cenderung lebih tertarik dengan fitur hiburan yang ada pada gadget dibanding dengan fitur belajar. Hasil wawancara juga didapatkan bahwa mayoritas responden menggunakan gadget lebih dari 7 jam sehari. Hal tersebut nampaknya lazim terjadi karena mayoritas siswa memanfaatkan gadget sebagai sarana untuk menyampaikan SMS, WA, mendengarkan musik, melihat tayangan audiovisual Tiktok, dan game.

Hasil wawancara didapatkan bahwa mayoritas responden pernah ditegur oleh orangtua karena terlalu lama bermain gadget. Hal ini menunjukkan bahwa perlu pengawasan ketat terhadap para siswa dalam menggunakan gadget. Terutama dalam durasi penggunaannya. Penggunaan gadget dalam jam pelajaran akan menimbulkan siswa hilang fokus dalam belajar.

Penggunaan gadget pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa, sehingga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa penggunaan gadget menyebabkan pemborosan. Penggunaan internet dan berkomunikasi lewat gadget pasti membutuhkan biaya. Siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

Adanya produk teknologi baru, bisa jadi dasar inspirasi baru bagi sekolah guna mengetahui dan sosialisasinya pada siswa. Memperkenalkan produk teknologi, etika pemakaian dan kegunaan bagi manusia. Bahayanya adanya HP yang mengambil ke tengah-tengah kehidupan rakyat membentuk sekolah kesulitan. Sebab pada saat yang sama dampak negatif menahan dan meluaskan pengaruh itu bagi siswa. Juga kehadiran teknologi informasi dan komunikasi lewat internet yakni sebuah kebutuhan.

Dari uraian di atas, dapat penulis tarik kesimpulan, bahwa penggunaan gadget cenderung menurunkan motivasi belajar siswa. Namun, disamping itu gadget juga mempunyai dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Dampak positifnya adalah banyaknya fitur belajar yang tersedia di internet yang dapat diakses menggunakan gadget akan membuat siswa mudah mengerti tentang materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena materi yang tersedia di internet cenderung menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang unik namun mudah untuk dipahami. Hal ini tentunya akan meningkatkan motivasi belajar siswa dari dampak penggunaan gadget.

Perlu digaris bawahi bahwa hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan gadget cenderung menurunkan motivasi belajar siswa. Dampak ini lebih mendominasi dari pada dampak positif. Karena asyik dengan ponselnya, banyak siswa yang menjadi malas untuk belajar. Mereka lebih memilih untuk menjelajah di sosial media seperti WA, Instagram, bahkan Twitter dari pada menggunakan gadget untuk mengakses materi pelajaran. Mereka juga lebih memilih bermain game, bermain tiktok, atau sekedar mendengarkan musik dibanding memikirkan pelajaran.

Maka dari itu, perlu arahan lebih ketat lagi terhadap para siswa untuk bijak dalam menggunakan gadget. Hal ini bertujuan agar gadget dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, para siswa juga harus memiliki kesadaran dan kecerdasan dalam bermain gadget. Peran orangtua dan lingkungan akan berperan penting terhadap dampak penggunaan gadget bagi siswa.

Penggunaan gadget secara terus menerus tidak hanya berdampak positif terhadap siswa, namun juga berdampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah, siswa mampu mendapatkan informasi dan komunikasi dengan mudah. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget pada saat jam pelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap perilaku belajar siswa. Kebanyakan siswa sering membuka internet serta berkomunikasi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

BAB IV

ANALISA DATA

A. Analisis Bentuk Penggunaan Gadget Dikalangan Siswa

Menurut Kamil dalam Marpaung (2018) gadget adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (portable/mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel wireless)⁵⁸. Hasil penelitian pada siswa SMAN 1 Gringsing didapatkan bahwa para siswa lebih banyak memilih untuk bermain gadget dibandingkan bermain laptop. Hal ini dikarenakan fitur-fitur dalam gadget lengkap mulai dari fitur untuk berkomunikasi. Menurut Krisnaldy (2018) gadget memiliki banyak kegunaan seperti alat untuk berkomunikasi (SMS/telepon), sarana memperoleh informasi, alat hitung, media penyimpanan data, mengambil gambar maupun video, dan lain-lain⁵⁹.

Namun, hasil penelitian pada siswa SMAN 1 Gringsing gadget lebih banyak dimanfaatkan sebagai media hiburan berupa bermain game. Pada saat main game siswa tidak mengenal adanya waktu belajar dan waktu bermain. Menurut Ismi dan Akmal (2020) menyebutkan bahwa bermain game pada siswa memiliki dampak positif dimana para siswa akan mudah berinteraksi dengan yang lain. Akan tetapi, apabila siswa tersebut terlalu sering bermain

⁵⁸ Marpaung, J. 2018, '*Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*', KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, vol. 5, no. 2, pp. 55-64.

⁵⁹ Krisnaldy, 2018, '*Manajemen Waktu Dalam Penggunaan Handphone Pada Anak Usia Remaja Yayasan Al Mubarak*', Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen, vol. 1, no. 1, p. 92.

game maka akan menyebabkan kecanduan sehingga melupakan dunia nyata. Saat seorang siswa telah kecanduan bermain game, ia akan cenderung malas melakukan hal lain selain bermain game, boros apabila sedang bermain game dan berbohong pada orang tua demi bermain game online⁶⁰.

Berdasarkan hasil wawancara dalam penggunaan gadget di SMA N 1 Gringsing terdapat beberapa siswa yang sering bermain gadget daripada belajar. Menurut Rinaldi (2018) menyebutkan bahwa Hasil penelitian dari penggunaan gadget di lingkungan SMA Muhammadiyah Sungguminasa ditemukan siswa main handphone pada saat pembelajaran berlangsung⁶¹.

Selain menggunakan gadget untuk hiburan, para siswa juga menggunakan gadget sebagai media yang menunjang pembelajaran. Namun, hasil wawancara dengan guru di sekolah ditemukan bahwa mayoritas siswa menggunakan gadgetnya untuk bermain game dan membuka jejaring seperti facebook ataupun twitter bahkan ketika proses belajar sedang berlangsung. Seiring berkembangnya teknologi, siswa di sekolah biasanya di sebut dengan generasi emas perlu memiliki kemampuan untuk memilih dan menentukan kapan dan untuk apa gadget digunakan agar dapat mencapai pendidikan yang berkualitas.

⁶⁰ Ismi & Akmal, A. 2020, 'Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang', Journal of Civic Education, vol. 3, no. 1, pp. 1–10.

⁶¹ Rinaldi, 2018, 'Belenggu Produk Modernisasi Terhadap Disparitas Siswa (Studi Kasus Penggunaan Handphone di SMA Muhammadiyah Sungguminasa)', Equilibrium: Jurnal Pendidikan, vol. 7, no. 1, pp. 151–7.

B. Analisis Dampak Positif Dan Negatif Dari Penggunaan Gadget Bagi Siswa Kelas X Di SMAN 1 Gringsing Batang

Penggunaan gadget cenderung menurunkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rinaldi dkk (2019) dimana didapatkan hasil bahwa penggunaan gadget di lingkungan SMA Muhammadiyah Sungguminasamenyebabkan dampak positif dan dampak negative tapi kebanyakan dampak negative yang ditimbulkan. Dampak negatif yang muncul diantaranya seperti, adanya jarak antar siswa dalam hal komunikasi dimana siswa berdekatan tapi jarang terjadi interaksi dikarenakan masing-masing sibuk dengan gadgetnya, bermain gadget saat pembelajaran berlangsung, dan menurunnya motivasi belajar siswa sehingga mempengaruhi prestasi belajarnya⁶².

Namun, disamping itu gadget juga mempunyai dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber didapatkan bahwa dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya sebagai alat komunikasi, baik melalui *WhatsApp*/telepon, sebagai media hiburan, serta pencarian data. Dampak positif lainnya adalah banyaknya fitur belajar yang tersedia di internet yang dapat diakses menggunakan gadget akan membuat siswa mudah mengerti tentang materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Amri dkk (2020), dimana terdapat dampak negatif dan positif bagi siswa yang menggunakan gadget. Dampak

⁶² Rinaldi, R., Nurdin, N. & Kaharuddin, K. 2019, 'Belenggu Produk Modernisasi Terhadap Disparitas Siswa (Studi Kasus Penggunaan Handphone di SMA Muhammadiyah Sungguminasa)', *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 151–7.

positif adalah anak bisa berinteraksi dengan teman dimanapun berada, bisa belajar online disituasi pandemi Covid-19, sedangkan dampak negatif anak lebih sering bermain gadget daripada bermain dengan teman lingkungan sekitar sehingga menjadi anak individualis⁶³.

Berdasarkan hasil penelitian, maka perlu kesadaran dari para siswa agar dapat menggunakan gadget secara bijak. Selain itu, pihak lembaga pendidikan juga perlu melakukan beberapa tindakan untuk mencegah turunnya motivasi belajar siswa akibat pengaruh buruk gadget. Cara yang dapat dilakukan diantaranya dengan melarang siswa membawa gadget ke sekolah, memperketat pengawasan terhadap siswa yang membawa gadget ke sekolah, melakukan razia mendadak kepada siswa yang membawa gadget ke sekolah, meningkatkan imunitas siswa terhadap pengaruh buruk dari gadget maupun lingkungan sekitar melalui pendidikan agama yang berkarakter, mengajarka cara berinternet yang sehat, dan menjadikan gadget sebagai media untuk menyalurkan hobi serta menambah wawasan⁶⁴.

⁶³ Al Ulil Amri, M.I., Bahtiar, R.S. & Pratiwi, D.E. 2020, '*Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19*', Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, vol. 2, no. 02, p. 14.

⁶⁴ Krisnaldy, K., Ishak, G., Purwoko, G.D. & Sutiman, S. 2020, '*Manajemen Waktu Dalam Penggunaan Handphone Pada Anak Usia Remaja Yayasan Al Mubarak*', Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen, vol. 1, no. 1, p. 92

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berlandaskan pembahasan secara teoritis ataupun empiris dari data hasil penelitian di SMAN 1 Gringsing, maka penulis bisa memberi kesimpulan yakni:

1. mayoritas Gadget di SMA N 1 Gringsing kelas X atau bahkan hampir seluruhnya peserta didik di SMAN 1 Gringsing mempunyai Gadget. Sedangkan fungsi Gadget pada peserta didik di SMAN 1 Gringsing yaitu alat komunikasi baik dengan WA,sms atau telepon, hiburan dan pencarian data.
2. Akibat yang ditimbulkan pemakaian ponsel yang terjadi di SMAN 1 Gringsing yakni: 1) Dampak positifnya yaitu pemakaian Gadget bisa menaikkan motivasi belajar siswa, sebab dengan Gadget, materi bisa diakses secara lebih mudah tanpa banyak kendala yang membebani, Materi bisa diakses di manpun, asalkan ada jaringan yang mengkoneksikan dan di dukung oleh HP yang cukup canggih. Hal itu, terjadi pada minoritas dari semua siswa yang ada di SMAN 1 Gringsing. 2) Dampak negatif yaitu pemakaian HP justru mengurangi motivasi belajar peserta didik, sebab siswa akan cenderung untuk bermain HP dibanding belajar.

B. Saran-Saran

1. Kepada SMAN 1 Gringsing

Hendaknya SMAN1 Gringsing selalu berupaya memotivasi siswanya agar rajin belajar dalam semua mata pelajaran dan juga berupaya selektif dalam merespon perkembangan teknologi.

2. Kepada Peneliti Selanjutnya

Diharapkan agar bisa kembangkan pengetahuan penelitian yang bersangkutan terhadap Gadget dan motivasi belajar guna menambahkan khasanah keilmuan dan merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdorrhakman Gintings, *Esensi Praktis; Belajar dan Pembelajaran, Disiapkan untuk Pendidikan Profesi dan Sertifikasi Guru-Dosen*, Bandung : Humaniora, 2008 , Cetakan Ke – 2
- Abuddin Nata, *Metodologi Studi Islam*, Jakarta: Raja GrafindoPersada,2000
- Ahmad Tanzeh dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian*, Surabaya: eLKAF, 2006
- Al Ulil Amri, M.I., Bahtiar, R.S. & Pratiwi, D.E. 2020, ‘*Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19*’, Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, vol. 2, no. 02, p. 14.
- Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*.Surabaya : Usaha Nasional,1973
- Arikunto Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003
- Daradjat Zakiah, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995
- Fidler Roger, *Mediamorfosis: Understanding New Media*, Thousand Oaks,California: Pine Forge Perss, 1997
- Halim Fathoni Abdul, “Pendidikan Islam Harus Mulai Berbenah diri” dalam <http://www.penulislepas.com/v2/?p=206>, diakses 26 Januari 2020
- Helmut Nolker dan Eberhard Schoenfeldt, *Pendidikan Kejuruan: Pengajaran, Kurikulum, Perencanaan*, Alih bahasa: Agus Setiadi, Jakarta: Gramedia, 1988
- <http://teknologiolehix-8.blogspot.com/2015/03/pengertian-sejarah-fakta-dan-informasi.html>
- <https://www.idntimes.com/tech/gadget/abraham-herdyanto/negara-dengan-jumlah-pengguna-smartphone-terbesar/full>. di akses tanggal 4 Februari 2020
- Ibnu Aziz, *99 Situs Internet untuk Anak-anak*, Yogyakarta: Idea World Kidz, 2012
- Indrakusuma Amir Daien, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional, 1973
- Ismi, N. & Akmal, A. 2020, ‘*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*’, Journal of Civic Education, vol. 3, no. 1, pp. 1–10.

- Ivana Sarahfebi, 2015, Pengaruh Gadget, dalam <http://www.authorstream.com/Presentation/ivanasarahfebi2353498-pengaruh-gadget/>. diakses pada tanggal 4 November 2020
- Krisnaldy, K., Ishak, G., Purwoko, G.D. & Sutiman, S. 2020, '*Manajemen Waktu Dalam Penggunaan Handphone Pada Anak Usia Remaja Yayasan Al Mubarak*', Jurnal ABDIMAS Tri Dharma Manajemen, vol. 1, no. 1, p. 92.
- Lexy J Meleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: RemajaRosdakarya, 2002
- Lexy J.Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007
- M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Asdi Mahasatya, 2005
- Marpaung, J. 2018, '*Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*', KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, vol. 5, no. 2, pp. 55–64.
- Marzuki, *Metodologi Riset*, Yogyakarta: BPFE UII Yogyakarta, 2001
- Mudjiono dan Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006
- Muhtarom H.M, *Reproduksi Ulama di Era Globalisasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005
- Mulyana Dedy , *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003
- Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007, Cet ke 17
- Narbuko Cholil dan Ahmadi Abu , *Metodologi, Penelitian*, Bumi Aksara, Jakarta, 1997
- Ngalim Purwanto M. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004
- Nurudin, *Sistem Komunikasi Indonesia*, Jakarta: Rajawali Pers, 2005
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Oktavia Rohmah Chusna, “ Pengaruh Penggunaan-penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta , 2017

- Paulus Tan, Feren et.al. Pengaruh Gadget dalam Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini ,Fakultas Ilmu Sosial an Humaniora : Universitas Bunda Mulia, 2016
- Rinaldi, R., Nurdin, N. & Kaharuddin, K. 2019, '*Belenggu Produk Modernisasi Terhadap Disparitas Siswa (Studi Kasus Penggunaan Handphone di SMA Muhammadiyah Sungguminasa)*', Equilibrium: Jurnal Pendidikan, vol. 7, no. 1, pp. 151–7
- Rusyan Tabrani, dkk., *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1989
- Saipul Annur, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Palembang: IAIN Radenfatah Press,2005
- Salbino Sherief, *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*
- Sarahfebi Ivana, Pengaruh Gadget, dalam <http://www.authorstream.com/Presentation/ivanasarahfebi2353498-pengaruh-gadget/>. diakses pada tanggal 4 Februari 2020
- Sasirman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta:. Rineka Cipta, 2003
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012, Cetakan Ke – 17
- Sumadi Suryasubrata, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998
- Suprayogo Imam dan Tobroni, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003
- Syaiful Bahri Djamarah,. *Guru dan Siswa dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000
- Syamsuddin Makmun Abin, *Psikologi Kependidikan: Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005
- Taylor J.Steven dan Robert C Bogdan, *Introduction to Qualitative Research Methods: The Search for Meaning*, (New York: Wiley and Sons Inc, 198
- Uzer Usman Moh, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005
- Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta : Universitas Budi Luhur,2014

