

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Belajar**

Proses pembelajaran terjadi pada setiap manusia setiap saat dalam kehidupan. Sehingga dapat mengubah tingkah lakunya. Pembelajaran merupakan cara untuk mengembangkan rencana yang terorganisir untuk keperluan belajar. Terdapat proses dua arah atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi atau monoton dapat membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami pengetahuan atau materi yang diberikan oleh guru sehingga hasil dari kegiatan pembelajaran tidak efektif.

Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli pendidikan, mereka mengemukakan definisi belajar menurut pendapat mereka masing-masing. Menurut Syah (2014:68), “Belajar adalah tahapan seluruh perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.” Hamalik (2011:27) mengemukakan bahwa “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Jadi, belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Siswa akan mendapat pengalaman dengan menempuh langkah-langkah atau prosedur yang disebut belajar. Sesuai dengan apa yang dikatakan. Menurut Aqib (2013:66) “proses belajar mengajar

(pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kemampuan mengelola pembelajaran merupakan syarat mutlak bagi guru agar terwujud kompetensi profesionalnya. Konsekuensinya, guru harus memiliki pemahaman yang utuh dan tepat terhadap konsepsi belajar dan mengajar”.

Menurut Hamalik (2011:28), belajar adalah kegiatan dan proses yang harus dilakukan setiap orang. Hampir semua pengetahuan, sikap, dan keterampilan dimodifikasi dan berkembang karena adanya proses pembelajaran. Suatu proses belajar, anak atau peserta yang mengalaminya akan menggunakan kemampuan mental untuk menguasai bahan belajar. Kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik yang diberikan dengan bahan belajar menjadi semakin rinci dan menguat, adanya evaluasi dan keberhasilan belajar, menyebabkan seorang anak atau peserta semakin sadar akan kemampuan dirinya. Hal ini akan memperkuat keinginan untuk semakin mandiri. Interaksi pembelajaran ini pada hakikatnya bermaksud mengantarkan siswa mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Jadi, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Djamarah (2013:2) mengatakan bahwa “belajar secara sederhana dapat diberi definisi sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya.” Aktivitas disini dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik, menuju perkembangan pribadi individu seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta (*kognitif*), rasa (*afektif*), dan karsa (*psikomotor*).

Berdasarkan beberapa definisi tentang belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu, apabila setelah belajar siswa tidak ada perubahan dalam tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

## **b. Pembelajaran**

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Konsep pembelajaran menurut Corey dalam Sagala (2014:61) adalah “suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.” Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk

mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Menurut Saefudin dan Berdiati (2015:17), "Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya." Oleh sebab itu, saat merancang skenario pembelajaran harus diperhitungkan pendekatan yang bervariasi. Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses internal yang kompleks yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, yang terlihat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, Efektif dan psikomotorik. Yang mana kegiatan pembelajaran tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena dengan melakukan kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan kembangkan pengetahuan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan hal tersebut menurut Bruner dalam Nasution (2013:9-10), ada tiga tahap proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Tahap informasi  
Tahap informasi yaitu tahap awal untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru dimana dalam setiap pelajaran diperoleh sejumlah informasi yang berfungsi sebagai penambahan pengetahuan yang lama, memperluas dan memperdalam dan kemungkinan informasi yang baru bertentangan dengan informasi yang lama.
- 2) Tahap transformasi  
Tahap transformasi yaitu tahap memahami, mencerna dan menganalisis pengetahuan baru serta ditransformasikan dalam bentuk yang baru yang mungkin bermanfaat untuk hal-hal yang lain, yaitu

informasi harus dianalisis dan ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih abstrak atau konsetual agar dapat digunakan dalam hal lebih luas.

3) Tahap evaluasi

Tahap evaluasi yaitu untuk mengetahui apakah hasil transformasi pada tahap ke dua benar atau tidak. Evaluasi kemudian dinilai sehingga diketahui mana-mana pengetahuan yang diperoleh dan transformasi dapat dimanfaatkan untuk memahami gejala-gejala lain.

Berdasarkan hal tersebut, pendewasaan intelektual atau pertumbuhan kognitif seseorang ditunjukkan oleh bertambahnya ketidaktergantungan respons dari sifat stimulus. Pertumbuhan itu tergantung pada bagaimana seseorang menginternalisasi peristiwa-peristiwa menjadi suatu "sistem simpanan" yang sesuai dengan lingkungan. Pertumbuhan itu menyangkut peningkatan kemampuan seseorang untuk mengemukakan pada dirinya sendiri atau pada orang lain tentang apa yang telah atau akan dilakukannya.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

## **2. Hakikat Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely dikutip Arsyad (2011:3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa

mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sejalan dengan pendapat tersebut, Djamarah dan Zain (2013:121) mengemukakan bahwa “Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”.

Menurut Aqib (2014: 50) “media merupakan perantara atau pengantar, sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa), makna media pembelajaran lebih luas dari alat peraga., alat bantu mengajar, media audio visual”. Media pembelajaran adalah alat bantu proses pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Rohani (2011:3) menjelaskan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (Proses pembelajaran).” Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

## **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Hamalik yang dikutip Arsyad (2011:15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Maksudnya: bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya. Selanjutnya menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Fungsi-fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz dalam Arsyad (2011:16--17), khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, yaitu melihat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Dari gambar dan lambang visual

dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- 3) Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran antara lain; 1) media pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, 2) dengan media pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 3) dengan adanya media pembelajaran guru dapat menghemat waktu proses pembelajaran, 4) hadirnya media pembelajaran membuat perkembangan seni budaya dengan mudah tersebar keseluruh penjuru dunia melalui penggunaan alat-alat/media yang modern. Dengan demikian guru harus dapat memanfaatkan fasilitas yang ada sehingga kendala dalam proses pembelajaranpun dapat teratasi.

Selain dari fungsi penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses belajar siswa. Manfaat media pembelajaran yang dinyatakan oleh Sudjana dan Rivai (2011:2), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: 1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka. 2. Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran 3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan pada komunikasi verbal melalui kata-kata. Dengan menggunakan media maka metode mengajar akan berbeda

disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan 4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan. Dari pendapat di atas, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena membantu mengatasi kejenuhan siswa dan lebih menarik perhatian siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran.

### **c. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat pembawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media sering disebut media interaktif. Media disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran menggunakan media yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip itu menurut Sudjana dalam Djamarah dan Zain (2013:127--128) adalah:

- 1) Menentukan jenis media dengan dengan tepat; artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.

- 3) Menyajikan media dengan tepat; artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat atau selama proses pembelajaran terus menerus memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pengajaran.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Sudjana dan Rivai (2011:4--5) mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pelajaran, sebagai berikut.

- 1) Ketepatan dengan tujuan pengajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran. Adanya media bahan pelajaran lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Media yang digunakan mudah diperoleh, murah, sederhana dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media dalam proses pengajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan tarap berpikir siswa.

Selain pendapat tersebut, Arsyad (2011:71) mengemukakan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria berikut ini.

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan audio).
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audio, dan kegiatan fisik).
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).

- 5) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

Menurut Aqib (2014:53) “ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran yaitu; kompetensi pembelajaran, karakteristik sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu yang tersedia, biaya yang diperlukan, ketersediaan fasilitas/peralatan, konteks penggunaan dan mutu teknis media. Hal tersebut tentu saja harus diterapkan seorang guru untuk memilih media pembelajaran.

Selain itu Aqib (2014:53) juga menjelaskan prinsip penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Berorientasi pada tujuan
- 2) Gunakan media seperlunya, jangan berlebihan.
- 3) Penggunaan media mampu mengaktifkan belajar
- 4) Pemanfaatan media harus terencana dalam program pembelajaran
- 5) Hindari penggunaan media yang hanya sekedar mengisi waktu
- 6) Perlu persiapan yang cukup sebelum menggunakan media.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran yang memperhatikan kriteria-kriteria tersebut akan menghasilkan atau menemukan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai atau tepat digunakan untuk masing-masing materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih juga mampu dengan mudah membantu guru menyampaikan materi kepada siswa, siswa juga dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran

dengan bantuan media pembelajaran yang sudah dipilih berdasarkan kriteria di atas.

### **3. Gadget**

#### **a. Pengertian Gadget**

Menurut Salbino (2014:8) "*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai "acang". Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis". Adapun beberapa jenis Gadget yang sering digunakan yaitu Android, Smartphone, iPhone dan iPad.

#### **b. Sejarah Perkembangan Gadget**

Teknologi dari masa ke masa semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Gadget sebagai alat teknologi yang banyak diminati juga mengalami perkembangan dari masa ke masa. Seiring perkembangannya tersebut gadget mengalami banyak perubahan mulai dari jenis, fitur maupun bentuknya. Misalnya *hanphone* (telepon genggam), komputer, *video games* kamerea dan sebagainya. Berikut perkembangan *gadget* dari masa ke masa:

##### 1) Generasi *ke-0*

Awal penemuan telepon seluler pada tahun 1921 tidak lepas dari perkembangan radio ketika Departemen Kepolisian Detroit Michigan mencoba

menggunakan telepon mobil satu arah. Kemudian, pada tahun 1927 Kepolisian Detroit mulai menggunakan radio komunikasi satu arah pada semua mobil patrol dengan frekuensi 2 MHz.

Pada perkembangan selanjutnya, radio komunikasi berkembang menjadi dua arah dengan "Frequency Modulated" (FM). Tahun 1940, Galvin Manufactory Corporation (sekarang Motorola) mengembangkan portable Handie-talkie SCR536, yang berarti sebuah alat komunikasi di medan perang saat perang dunia II. Masa ini merupakan generasi 0 telepon seluler atau 0-G, dimana telepon seluler mulai diperkenalkan.

Setelah mengeluarkan SCR536, kemudian pada tahun 1943 Galvin Manufactory Corporation mengeluarkan kembali portable FM radio dua arah pertama yang diberi nama SCR300 dengan model backpack untuk tentara U.S. Alat ini memiliki berat sekitar 35 pon dan dapat bekerja secara efektif dalam jangka operasi 10 sampai 20 mil. Sistem yang digunakan telepon seluler 0-G masih menggunakan sebuah sistem radio VHF untuk menghubungkan telepon secara langsung pada jaringan kongesti yang kemudian memnculkan usaha-usaha untuk mengganti sistem ini. Generasi 0 diakhiri dengan pnuan konsep modern insiyur- insiyur dari Bell Labs pada tahun 1947. Mereka menemukan konsep penggunaan telepon hexagonal sebagai dasar telepon seluler. Namun, konsep ini baru dikembangkan pada tahun 1960-an.

## 2. Generasi ke-1

Tahun 1973, Martin Cooper dari Motorola Corp menemukan telepon seluler pertama dan diperkenalkan kepada publik pada 3 April 1973. Telepon

seluler yang ditemukan oleh Cooper memiliki berat 30 ons atau sekitar 700 gram. Penemuan inilah yang telah mengubah dunia selamanya. Teknologi yang digunakan 1-G masih bersifat analog dan dikenal dengan istilah AMPS. AMPS menggunakan frekuensi antara 725 Mhz – 794 Mhz dan dioperasikan pada Band 700 Mhz. Sistem yang digunakan masih bersifat regional. Salah satu kekurangan generasi 1-G adalah karena ukurannya yang terlalu besar untuk dipegang oleh tangan. Ukuran yang besar ini dikarenakan keperluan tenaga dan performa baterai yang kurang baik, selain itu generasi 1-G masih memiliki masalah dengan mobilitas pengguna karena jangkauan area telepon genggam.

### 3. Generasi ke-2

Pada tahun 1990-an generasi kedua atau 2-G di Amerika sudah menggunakan teknologi CDMA, sedangkan di Eropa menggunakan teknologi GSM. GSM menggunakan frekuensi standar 900 Mhz dan frekuensi 1700 Mhz. Dengan frekuensi tersebut, GSM memiliki kapasitas pelanggan yang lebih besar.

Pada generasi 2-G penggunaan sinyal digital melengkapi telepon genggam dengan pesan suara, panggilan tunggu, dan SMS. Penggunaan chip digital membuat telepon seluler memiliki ukuran yang lebih kecil dan lebih ringan. Keunggulan lain dari generasi 2-G adalah sinyal radio yang lebih rendah dapat mengurangi efek radiasi yang dapat membahayakan pengguna.

### 4. Generasi ke-3

Pada generasi ketiga atau disebut juga 3G memungkinkan operator jaringan untuk memberi jangkauan yang lebih luas bagi para pengguna, termasuk internet sebaik video call berteknologi tinggi. Dalam 3G terdapat 3 standar untuk

dunia telekomunikasi yaitu Enhance Datarates for GSM Evolution (EDGE), Wideband-CDMA, dan CDMA 2000. Kelemahan 3G adalah biaya yang relative lebih tinggi dan kurangnya cakupan jaringan karena masih barunya teknologi ini. Namun yang menarik dari generasi ini adalah mulai masuknya sistem operasi pada ponsel sehingga membuat fitur ponsel semakin lengkap bahkan mendekati fungsi PC (Personal Computer). Sistem operasi yang digunakan antara lain Symbian, Android dan Windows Mobile.

#### 5. Generasi ke-4

Fourth Generation (4G) merupakan sistem ponsel yang menawarkan pendekatan baru dan solusi infrastruktur yang mengintegrasikan teknologi nirkabel yang telah ada termasuk wireless broadband (WiBro), 702.16e, CDMA, wireless LAN, Bluetooth, dan lain-lain. Sistem 4G berdasarkan heterogenitas jaringan IP yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan beragam sistem kapan saja dan dimana saja. 4G juga memberikan penggunaan kecepatan tinggi, volume tinggi, kualitas baik, jangkauan global, dan fleksibilitas untuk menjelajahi berbagai teknologi berbeda. Terakhir, 4G memberikan pelayanan pengiriman data cepat untuk mengakomodasi berbagai aplikasi multimedia seperti video conferencing, online game, dan lain-lain.

#### **c. Fungsi Gadget**

Beberapa fungsi dari *Gadget* menurut Edi (2004:17) adalah sebagai berikut :

1. Digunakan untuk menyimpan informasi
2. Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan

3. Mencatat *appointment* (janji pertemuan) dan dapat disertakan *reminder* (pengingat waktu)
4. Kalkulator untuk menghitung
5. Media sosial (*facebook, twitter, BBM, Whatsapp, dll*)
6. Mengirim dan menerima email
7. Mencari informasi yang berupa artiker, berita, hiburan dan lainnya melalui browser
8. Integrasi ke peralatan lain seperti PDA atau komputer, MP3 player, GPS (Global Positioning System), dan lain-lain.

#### **d. Dampak penggunaan *gadget***

##### 1. Dampak positif

*Gadget* dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya. Beberapa diantaranya yaitu, memudahkan pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan, pengguna dapat lebih mudah berkomunikasi dengan teman atau kerabatnya tanpa mengeluarkan biaya yang mahal dan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi.

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

##### 1) Akses ke sumber informasi

Adanya *gadget* untuk mengakses internet menjadi sumber informasi yang sangat besar dari bidang apapun yang ingin dicari oleh siswa.

## 2) Akses ke pakar Internet

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

## 3) Media kerjasama

Kerjasama antara pihak-pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan dapat terjadi dengan lebih mudah, efisien dan lebih murah.

## 2. Dampak negatif

Gadget merupakan media elektronik canggih yang sangat bermanfaat apabila digunakan dengan sebaik-bainya. Namun selain memiliki dampak positif *gadget* juga memiliki dampak negatif.

Menurut Warisyah (2010), penggunaan *gadget* dikalangan mahasiswa berdampak negatif terhadap perkembangannya, dengan kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, sehingga menyebabkan mahasiswa menjadi malas beraktivitas dan lebih memilih duduk didepan serta bergantung pada *gadget* untuk menyelesaikan tugasnya; *gadget* atau menikmati permainan yang ada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia maya nyata serta kurangnya jiwa sosialisme pada diri seseorang karena biasanya waktu berkumpul bersama temantemannya untuk asyik berdiskusi atau membicarakan sesuatu dan kini saat berkumpul semuanya asyik dengan *gadgetnya* masing-masing. Selain itu terlalu lama menggunakan *gadget* juga memberikan dampak negatif bagi kesehatan dan menimbulkan kecanduan. Radiasi dari sinar layar *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan mata penggunanya. Seperti

Kurniawidjaja yang menyebutkan contoh radiasi bukan pengion antara lain sinar inframerah (*infrare*), *microwave*, *ultra-sound*, *video display terminal (VDT)*, *sinar ultraviolet*, *sinar ponsel* dan *sinar laser*. Sehingga tak jarang sekarang ini banyak mahasiswa yang menggunakan alat bantu penglihatan seperti kacamata dalam kesehariannya. Hal ini sedikit banyak tentu akan mengganggu dalam kegiatan belajar.

#### **e. Jenis-Jenis Gadget**

##### **1) iPad**

###### **a) Pengertian iPad**

Menurut Salbino (2014:7) “iPad merupakan sebuah produk computer table buatan *Apple inc (AI)*. iPad memiliki bentuk tampilan serupa dengan *iPon Touch* dan *Iphone*, hanya saja ukuran lebih besar dibanding kedua produk tersebut dan memiliki fungsi tambahan pada sistem operasi *Mac OS X*.

###### **b) Spesifikasi iPad**

Menurut Salbino (2014:9) mengemukakan bahwa spesifikasi iPad adalah sebagai berikut :

- 1) Layar multi sentuh  $9.56 \times 7.47$  inci dengan lebar layar 9.7 inci atau sekitar 25 cm, yang dilengkapi LED backlight dengan teknologi IPS (*in-Plane Switcing*)
- 2) Resolusi 1024 x 768 piksel
- 3) Kapasitas memori flash drive dan kisaran 16 gigabit (Gb) hingga 64 Gb.
- 4) Prosesor 1 gigahertz (GHz) *Apple A4*
- 5) Baterai *Lithium-Polymer* yang dapat bertahan hingga 10 jam pemakaian

- 6) Mendukung pemutaran audio dengan format AAC, MP3, VBR, *audible*, *apple lossless*, AIFF dan WAV
- 7) Mendukung format video H. 264 hingga 720p, m4v, .mp4, .mov, dan MPEG-4
- 8) Bluetooth 2.1, Kompas digital
- 9) GPS
- 10) Wi-fi (802.11a/b/g/n)
- 11) *Dock connector*
- 12) *Built-in speaker*
- 13) Mikrofon, 3.5-mm *stereo headphone jack*
- 14) Menggunakan sistem operasi yang sama dengan sistem operasi iPhone.

#### **d. Aplikasi**

Menurut Salbino (2014:11) mengemukakan bahwa fitur umum dalam iPad seperti *home screen*, *contact*, kalender dan catatan. Selain itu juga terdapat sejumlah aplikasi-aplikasi sebagai berikut.

- 1) *Safari*, merupakan *browser* bawaan iPad yang dapat digunakan untuk mengakses berbagai situs internet.
- 2) Mail, merupakan aplikasi untuk melihat email
- 3) iTunes, merupakan aplikasi yang digunakan untuk menjelajah dan *mendownload* musik, tayangan televisi, video maupun *podcast* melalui *iTunes* yang ada pada *macBook* ataupun Komputer.
- 4) iPod, merupakan aplikasi untuk mengorganisasi dan memutar musik

- 5) *Photo*, aplikasi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengorganisasi dan melihat foto. Pengguna tidak hanya bisa melihat foto berdasarkan tanggal dan acaranya, tetapi juga berdasarkan wajah ataupun tempat dimana foto tersebut diambil.
- 6) *Video*, aplikasi yang digunakan untuk menonton berbagai jenis video, mulai dan film dengan kualitas *high definition* (HD), podcast, acara TV sampai musik video.
- 7) *App store*, merupakan perangkat untuk mengunduh aplikasi.
- 8) *Youtube*, aplikasi ini dapat digunakan untuk memudahkan pengguna melihat berbagai macam jenis video yang ada dalam *Youtube* tanpa perlu mengakses situsnya.
- 9) *iBooks*, sebuah aplikasi yang digunakan tidak hanya membaca saja, tetapi juga menjelajah dan membeli *e-books* dan *iBookstore*.
- 10) *iCloud*, merupakan sebuah layanan untuk backup semua data yang terdapat di *iPad /iPhone/iPod* yang disediakan oleh *Apple* sebesar 5 GB. *iCloud* memerlukan iOS 5 keatas.
- 11) *iWorks*, aplikasi yang juga terdapat pada Mac yang terdiri dari *Keynote*, *Pages* dan *Numbers*. Aplikasi ini membantu dalam membuat presentasi, dokumen, maupun *spreadsheet*.
- 12) *Maps*, aplikasi yang dapat digunakan untuk melihat peta dan arah dengan resolusi tinggi melalui pencitraan satelit. Selain melihat peta, pengguna juga lokasi atau rute dari satu tempat ke tempat lain.

## **2) iPhone**

### **a) Pengertian *iPhone***

Menurut Salbino (2014:13) “iPhone adalah telepon genggam revolusioner yang diproduksi oleh *Apple Inc* Yang memiliki fungsi kamera, pemutar multimedia, SMS, dan *Voicemail*, Dan juga dapat dihubungkan dengan jaringan internet, untuk melakukan berbagai aktivitas misalnya mengirim/menerima email, menjelajah web dan lain-lain”.

### **b. Jenis-jenis iPhone**

Menurut Salbino (2014:30) mengemukakan jenis-jenis iPhone sebagai berikut :

#### *1) iPhone*

iPhone dengan pilihan memori internal 4GB, 8GB, dan 16GB.

#### *2) iPhone 3G*

Pada generasi ke dua apple membuat iPhone yang mendukung koneksi 3G dan GPS. Peningkatan terbesar kala itu adalah sistem operasi IOS terbaru, termasuk *push e-mail*, petunjuk dalam fitur navigasi, dan toko aplikasi *App Store* yang memungkinkan pengembang menjual aplikasi untuk pengguna *iPhone*.

#### *3) iPhone 3GS*

Keunggulan *iPhone 3GS* terdapat pada prosesor yang lebih cepat serta kamera dengan resolusi tinggi yang dapat menangkap video 480p dibanding versi sebelumnya. *Apple* juga menambahkan fitur kontrol suara.

#### 4) *iPhone 4*

Secara spesifik dikembangkan dan dipasarkan untuk kebutuhan video call dan kegiatan konsumsi media lainnya seperti buku, film, musik dan akses internet.

#### 5) *iPhone 4S*

Apple kembali memperbarui komponen prosesor dual-core dan kamera pada iPhone 4S. Perusahaan membawa layanan terbaru seperti *iCloud*, *iMessage*, *Siri*, *Notification Center*, *Reminder* dan terintegrasi dengan *twitter*.

#### 6) *iPhone 5*

Apple mengubah desain layar pada iPhone 5 menjadi 4 inci. Apple juga mengganti konektor dengan ukuran yang lebih kecil dan telah mendukung jaringan 4G LTE. Bingkai iPhone 5 menggunakan material aluminium sehingga bobotnya jadi ringan.

#### 7) *iPhone 6*

Merupakan seri terbaru dan *iPhone* yang baru. Perubahan yang paling terlihat ialah dan besarnya layar serta kemampuan kinerja yang jauh lebih baik dan seri sebelumnya.

### 3) **Android**

Menurut Salbino (2014:6) “Android merupakan sistem operasi berbasis linux yang bersifat terbuka (*open source*) dan dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti smartphone dan komputer tablet”. Android dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dan *google* yang kemudian dibeli

path tahun 2005. Android dinilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*.

### **b. Jenis-jenis Android**

Menurut Salbino (2014:15) Awal sistem android yang dirilis yaitu android beta pada bulan November 2007. Sedangkan versi komersial pertama, Android 1.0, dirilis pada September 2008. Sejak April 2009, versi Android yang dikembangkan diberi kode nama berdasarkan makanan pencuci mulut dan makanan manis.

Menurut Salbino (2014:15) menyatakan Tiap versi dirilis sesuai urutan *alphabet*, yakni:

- 1) *Cupcake*(1.5)
- 2) *Donut*(1.6)
- 3) *Éclair* (2.0-2.1)
- 4) *Froyo* (2.3-2.2.3)
- 5) *Gingerbread* (2.3-3.2.6)
- 6) *Honeycomb* (3.0-3.2.6)
- 7) *Ice Cream Sandwich* (4.0-4.0.4)
- 8) *Jelly Bean* (4.1-4.3)
- 9) *Kitkat* (4.4+).

Pembaharuan terbaru versi Android adalah Lollipop 5.0 dirilis pada 3 November 2014.

## **f. Indikator Penggunaan *Gadget***

Menurut Malasari (2019:19-20), dari berbagai dampak yang dihasilkan dari penggunaan *gadget* baik yang positif maupun negatif, dapat diperoleh indikator penggunaan *gadget* sebagai berikut:

### 1) Sumber Informasi

Sumber informasi yang dimaksud disini adalah siswa menggunakan *gadget*-nya untuk mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran. *Gadget* mempermudah para siswa untuk mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti pada gurunya. Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita untuk mengikuti perkembangan pembelajaran terbaru. Dengan *gadget* siswa juga dapat lebih mudah mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang akan diadakan di sekolah kemudian membagikan di grup atau langsung membagikan pada orang-orang tertentu.

### 2) Alat Komunikasi

*Gadget* dijadikan alat komunikasi mahasiswa dengan teman, tutor, atau gurunya untuk membahas pelajaran di sekolah. *Gadget* sebagai pengembangan dari teknologi informasi dan komunikasi semakin canggih dalam hal fitur dan fungsi dalam membantu berbagi informasi dan mempermudah komunikasi antara manusia. kemajuan dari teknologi tersebut terdapat pada berbagai aplikasi yang terdapat dalam *gadget* seperti Whatsapp, Skype, BBM.

Dari kemajuan komunikasi yang terdapat pada gadget pengguna tidak hanya berkirim pesan, gambar maupun telpon tetapi juga dapat melakukan panggilan langsung tidak hanya suara tetapi juga bertatap muka dengan orang yang berada di tempat yang jauh dengan menggunakan fitur video call.

### 3) Sarana Hiburan

Siswa menggunakan *gadget* untuk menghibur diri ketika bosan. Seperti bermain *game*, mendengarkan musik, melihat video, dll. Gadget menyematkan berbagai fitur yang dapat digunakan manusia sebagai sarana refreking menghilangkan rasa jenuh ketika lelah dengan tugas atau pekerjaan. Fitur multimedia yang terdapat pada gadget sebagai sarana hiburan dapat digunakan untuk mendengarkan musik maupun menonton video, selain itu banyak aplikasi yang dapat di akses dan di unduh secara gratis seperti situs berbagi video Youtube, Metube, Vidio atau gim seperti COC, PUBG, Mobile Legend terdapat juga aplikasi media sosial untuk menambah teman atau berkenalan dengan teman baru seperti Twitter, Facebook, Instagram. Pengguna gadget dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan keinginan penggunanya itu sendiri.

### 4) Media Belajar

Siswa menggunakan *gadget* sebagai media belajar. Seperti menyimpan pelajaran dalam bentuk pdf, power point, dll di *gadget*-nya. Kemajuan teknologi pada gadget selain memudahkan dalam berkomunikasi juga mempermudah manusia untuk mencari informasi dengan fitur internet

yang terdapat didalamnya. Kemudahan dapat dirasakan semua orang terutama siswa sekolah yang dapat digunakan untuk mencari sumber belajar guna mendukung proses belajar, penggunaan gadget untuk mencari sumber belajar semakin dioptimalkan dengan kemudahan dan sumber pengetahuan yang luas serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Fitur browser seperti chrome, mozilla firefox, operamini dll merupakan aplikasi yang terdapat pada gadget yang sering digunakan untuk mengakses mesin pencarian google untuk mencari bahan pembelajaran, mencari pengetahuan baru, dan mengerjakan tugas.

#### 5) Penggunaan Internet

Dalam indikator ini, menunjukkan bagaimana mahasiswa memanfaatkan akses internet yang ada di *gadget*-nya. Gadget dalam penggunaannya sering digunakan untuk mengakses internet dan aplikasi yang diperlukan untuk menunjang pekerjaan maupun hiburan. Penelitian penggunaan gadget untuk mengakses internet yang dilakukan Hootsuite. Hootsuite merupakan sebuah situs layanan manajemen konten (content management) yang menyediakan layanan media daring yang terhubung dengan berbagai situs jejaring sosial. Dalam data tren internet dan media sosial pada bulan Januari 2019 yang diterbitkan oleh hootsuite rata-rata orang Indonesia menggunakan gadget untuk mengakses internet per hari selama 8 jam 36 menit, dilihat dari penggunaannya orang Indonesia merupakan pengguna internet intensitas tinggi.

Aktivitas yang sering dilakukan ketika mengakses internet dengan menggunakan gadget antara lain bisnis online, mengartikan bahasa tertentu, dan mengerjakan tugas-tugas tertentu.

#### 6) Kesehatan

Yang dimaksud adalah dampak penggunaan *gadget* dalam aspek kesehatan mahasiswa. Menurut studi, penggunaan gadget yang tidak dibatasi bisa berkembang menjadi kecanduan gadget. Beberapa dampak buruk akibat kecanduan gadget antara lain kecanduan gadget yang berlebihan menyebabkan anak-anak mengalami kurang tidur. Kondisi ini tidak boleh dianggap sepele, sebab kurang tidur bisa mengganggu aktivitas anak, seperti mengganggu proses belajar di sekolah yang kemudian membuat prestasinya menurun. Anak-anak yang mengalami kecanduan gadget juga rentan mengalami gangguan pada mata. Hal ini terjadi karena terlalu lama menatap layar handphone, sehingga memicu gangguan seperti mata lelah, mata kering, hingga gangguan penglihatan.

#### 7) Waktu

Yang dimaksud waktu disini adalah kapan saja siswa menggunakan *gadget*-nya. Di zaman sekarang ini penggunaan *gadget* bisa dibilang hampir merupakan suatu kebutuhan yang wajib harus terpenuhi. Bahkan tak sedikit siswa lebih mementingkan gadget atau membeli kuota internet dibandingkan dengan membeli peralatan lain yang berhubungan dengan pendidikannya, seperti membeli buku bacaan. Padahal kebutuhan seperti itu adalah hal yang sangat mendasar untuk mendukung pembelajaran sebagai sumber yang valid.

Siswa lebih banyak bermain *gadget* daripada belajar dalam seharusnya. Bahkan, siswa bermain *gadget* sampai larut malam.

#### 8) Kemalasan

Kemalasan yang timbul akibat terlalu sering menggunakan *gadget*. *Gadget* membuat anak hanya terpaku di satu tempat saja dan bisa membuatnya bertahan sampai berjam-jam. Dalam kondisi terlalu berkonsentrasi dengan *gadget*, membuat anak malas melakukan aktivitas keseharian seperti ngobrol dengan orangtua, bahkan sampai enggan untuk sekadar mengambil minum.

Satu hal lain yang membuat penggunaan *gadget* harus dibatasi kepada anak-anak adalah karena kecanduan *gadget* bisa membuat mereka malas berinteraksi sosial. Bagaimana tidak, ketika anak lebih banyak menghabiskan waktu bersama layar *gadget*, pasti maunya itu terus sehingga kehilangan minat untuk melakukan hal-hal bermanfaat lainnya termasuk berinteraksi sosial.

#### 9) Lama Penggunaan *Gadget*

Lama penggunaan *gadget* disini menunjukkan durasi waktu yang dibutuhkan siswa dalam menggunakan *gadget*-nya. Penggunaan *gadget* dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang tidak bijak dan memanfaatkannya secara berlebihan dapat menimbulkan kerugian bagi penggunanya, kerugian dalam hal kesehatan bahkan kerugian secara ekonomi.

Durasi penggunaan *gadget* diklasifikasikan menjadi tiga yaitu intensitas rendah, intensitas sedang dan intensitas tinggi. Intensitas rendah yaitu penggunaan *gadget* yang kurang dari 3 jam/hari. Intensitas sedang yaitu

penggunaan *gadget* sekitar 3 jam/hari. Intensitas tinggi yaitu penggunaan gadget yang lebih dari 3 jam/hari.

## **7. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (2016:3), “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, yang merupakan hasil atau interaksi dengan lingkungan”. Hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh peserta didik mengikuti atau menempuh suatu pengajaran tertentu. Hasil belajar juga sering kali diistilahkan sebagai perolehan belajar, yang berarti segala sesuatu yang diperoleh peserta didik dalam proses belajar, baik berupa pemahaman konsep (kognitif), praktek (psikomotor) dan sikap (afektif). Menurut Djamarah dan Zain (2013:11), “hasil kegiatan pembelajaran tercermin dalam perubahan perilaku, baik secara material-substansial, struktural-fungsional, maupun secara behavior.” Menurut Degeng dalam Wena (2013:6), “Hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda.” Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, maka guru sangat berperan membimbing anak didiknya dalam melakukan kegiatan pembelajaran, karena seorang guru mempunyai tugas merangsang dan meningkatkan jalannya proses belajar. Keberhasilan seorang guru dapat terwujud, bila ia dapat mengajak siswanya mengerti suatu masalah yang dihadapi siswanya melalui semua tahap dalam proses belajar agar diperoleh hasil

belajar yang optimal, sebab dengan cara tersebut siswa akan lebih menguasai hal atau materi yang optimal pelajaran yang diajarkan karena masalah yang dihadapi siswa merupakan masalah kompleks sifatnya. Untuk mengatasi masalah tersebut, siswa dituntut lebih aktif dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang didasarkan atas pengalaman belajar serta penguasaan materi pelajaran secara konkret.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu bukti hasil seseorang dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang diperoleh dari evaluasi. Biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kata-kata sesuai dengan kemampuan masing-masing individu.

## **8. Mata Pelajaran Sosiologi**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan bahwa Sosiologi ditinjau dari sifatnya digolongkan sebagai ilmu pengetahuan murni (*pure science*) bukan ilmu pengetahuan terapan (*applied science*). Sosiologi dimaksudkan untuk memberikan kompetensi kepada peserta didik dalam memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai pada terciptanya integrasi sosial. Sosiologi mempunyai dua pengertian dasar yaitu sebagai ilmu dan sebagai metode. Sebagai ilmu, sosiologi merupakan kumpulan pengetahuan tentang masyarakat dan kebudayaan yang disusun secara sistematis berdasarkan analisis berpikir logis. Sebagai metode, sosiologi adalah cara berpikir untuk mengungkapkan realitas sosial yang

ada dalam masyarakat dengan prosedur dan teori yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dalam kedudukannya sebagai sebuah disiplin ilmu sosial yang sudah relatif lama berkembang di lingkungan akademika, secara teoretis sosiologi memiliki posisi strategis dalam membahas dan mempelajari masalah-masalah sosial-politik dan budaya yang berkembang di masyarakat dan selalu siap dengan pemikiran kritis dan alternatif menjawab tantangan yang ada. Melihat masa depan masyarakat kita, sosiologi dituntut untuk tanggap terhadap isu globalisasi yang di dalamnya mencakup demokratisasi, desentralisasi dan otonomi, penegakan HAM, *good governance* (tata kelola pemerintahan yang baik), emansipasi, kerukunan hidup bermasyarakat, dan masyarakat yang demokratis.

Pembelajaran sosiologi dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman fenomena kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran mencakup konsep-konsep dasar, pendekatan, metode, dan teknik analisis dalam pengkajian berbagai fenomena dan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan nyata di masyarakat. Mata pelajaran Sosiologi diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian integral dari IPS, sedangkan pada tingkat pendidikan menengah diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri. Mata pelajaran sosiologi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai dengan terciptanya integrasi sosial
- b. Memahami berbagai peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat

- c. Menumbuhkan sikap, kesadaran dan kepedulian sosial dalam kehidupan bermasyarakat

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian Dian Kurniawati (2020), dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Siswa” dalam Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 2, Nomor 1, tahun 2020, p-ISSN 2656-8063, e-ISSN 2656-8071. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan gadget dapat berpengaruh terhadap prestasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase yang terendah yaitu 5,5% dan yang tertinggi 97,7%. Dan ditemukan nilai rata-ratanya sebesar 56%.

Persamaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama melakukan penelitian mengenai pemanfaatan media belajar gadget, sedangkan perbedaannya terletak pada sampel penelitian, ruang lingkup, dan tempat dilakukannya penelitian. Penelitian terdahulu mengambil sampel artikel penelitian tentang gadget sedangkan peneliti mengambil sampel kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja.

2. Penelitian Hastri Rosiyanti, Rahmita Nurul Muthmainnah (2018), dengan judul “Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar” dalam Jurnal FIBONACCI, Vol. 4, Nomor 1, tahun 2018, ISSN: 2460-7797, e-ISSN: 2614-8234. Hasil

dari penelitian ini, terdapat pengaruh dan signifikan penggunaan gadget terhadap hasil belajar matematika dasar. Hal ini menunjukkan bahwa variabel hasil belajar matematika mahasiswa matematika dasar, ditentukan oleh variabel penggunaan gadget sebagai sumber belajar dan sisanya ditentukan oleh variabel lain.

Persamaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama melakukan penelitian mengenai pemanfaatan media belajar gadget, sedangkan perbedaannya terletak pada sampel penelitian, ruang lingkup, dan tempat dilakukannya penelitian. Penelitian terdahulu mengambil sampel mahasiswa matematika dasar kelas A angkatan 2017 Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Jakarta sedangkan peneliti mengambil sampel kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja.

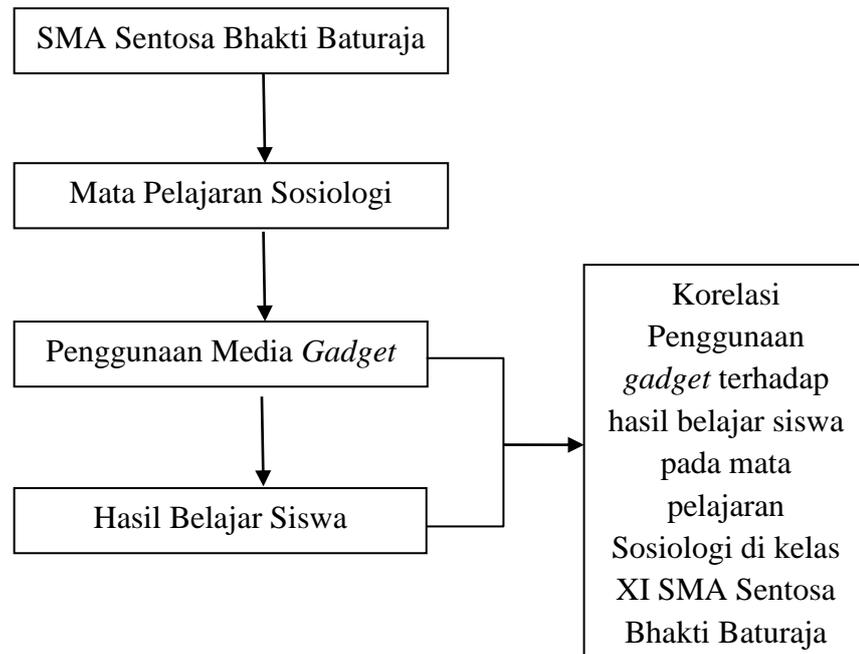
3. Penelitian Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, Intan Safiah (2018), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh” dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar KIP Unsyiah, Vol. 3, Nomor 1, tahun 2018, ISSN 2473–7765. Berdasarkan hasil pengolahan data pada uji analisis regresi sederhana diperoleh  $\hat{y} = 46.704 + 0,397x$ . Dari data tersebut dapat dijelaskan bahwa variabel X mempengaruhi variabel Y sebesar 0,397. Hal tersebut berarti terdapat pengaruh antara penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil uji hipotesis juga mengatakan bahwa ditemukan pengaruh yang positif. Hal ini dapat dilihat dari perolehan  $r\text{-hitung}$  ( $0,555$ )  $>$   $r\text{-tabel}$  ( $0,374$ ), maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak. Sehingga dari hasil penelitian dapat disimpulkan

bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh.

Persamaan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama melakukan penelitian mengenai pemanfaatan media belajar gadget, sedangkan perbedaannya terletak pada sampel penelitian, ruang lingkup, dan tempat dilakukannya penelitian. Penelitian terdahulu mengambil sampel mahasiswa matematika dasar kelas Kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh sedangkan peneliti mengambil sampel kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja.

### C. Kerangka Konseptual

Bertitik tolak dari perumusan masalah dan tujuan penelitian, maka aspek yang diteliti dalam penelitian ini secara sistematis dapat dilihat pada bagan 1 berikut ini.



Bagan 2.1: Kerangka Konseptual Korelasi Penggunaan *Gadget* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas XI SMA Sentosa Bhakti Baturaja