

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Prestasi Belajar

2.1.1 Definisi Belajar

Belajar merupakan sebuah usaha untuk menambah pengetahuan dan keterampilan.¹⁵ Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.¹⁶ Belajar dapat dilakukan dengan berlatih atau mencari pengalaman baru. Dalam setiap kegiatan belajar diharapkan dapat membawa perubahan bagi seseorang baik berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, kemampuan, kecakapan, maupun keterampilan.

Belajar berlangsung karena ada tujuan yang ingin dicapai seseorang. Tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu :¹⁷

1. Untuk mendapatkan pengetahuan.
2. Penanaman konsep dan keterampilan.
3. Pembentukan sikap.

Belajar terdiri dari mekanisme *input*, proses, dan *output*. Mekanisme input terjadi melalui melihat, mendengar, dan membaca.

Mekanisme proses terjadi melalui proses mengingat dan berpikir mengenai hal yang dipelajari. Sedangkan mekanisme *output* merupakan hasil yang didapatkan dari proses belajar berupa pengetahuan dan ingatan. Agar dapat bertahan dalam jangka waktu lama, maka ingatan perlu dikonsolidasikan melalui proses pengulangan.¹⁸ Hasil belajar berupa terjadinya perubahan pada tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.¹⁹

2.1.2 Definisi Prestasi Belajar

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan sebuah proses, sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar. Prestasi secara umum merupakan hasil dari suatu kegiatan seseorang atau kelompok yang telah dikerjakan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila dapat memenuhi tiga aspek yaitu: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan), sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seorang individu belum mampu memenuhi ketiga kriteria tersebut.²⁰ Acuan

yang dapat digunakan dalam mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar adalah seperti berikut.²¹

- a. Istimewa/ maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang disajikan dapat dikuasai siswa.
- b. Baik sekali/optimal : apabila sebagian besar (85% - 94%) bahan pelajaran yang diajarkan dikuasai oleh siswa.
- c. Baik sekali/minimal : apabila sebagian besar (75% - 84%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- d. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 75% dapat dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran setelah melalui tahap tes yang dinyatakan dalam bentuk nilai berupa angka dan dicatat dalam bukti laporan hasil belajar atau rapor.²²

2.1.3 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara umum dibagi menjadi dua yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa.

2.1.3.1 Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri setiap individu. Terdiri dari faktor fisiologis yaitu keadaan umum jasmani dan faktor psikologis yaitu intelegensi siswa.

2.1.3.1.1 Keadaan Umum Jasmani

Keadaan umum jasmani yang segar terlihat melalui tonus (tegangan otot) yang menunjukkan kebugaran organ tubuh dan sendi-sendinya. Hal tersebut dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang tidak sehat dan lemah dapat menurunkan kualitas kognitif sehingga materi pelajaran yang diajarkan kurang atau tidak dapat dipelajari dengan baik. Kondisi kesehatan yang terganggu akan mempengaruhi proses belajar siswa, selain itu siswa akan merasa mudah pusing, cepat lelah, kurang bersemangat dan mengantuk jika badannya lemah.²³ Fungsi panca indera terutama indera pendengaran dan indera penglihatan mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi, terutama yang diajarkan di ruang kelas.

2.1.3.1.2 Intelegensi

Intelegensi atau kecerdasan dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Intelegensi merupakan keahlian memecahkan masalah dan kemampuan untuk beradaptasi yang

dipelajari lewat pengalaman sehari-hari. Sekolah memiliki peran penting dalam meningkatkan potensi dan intelegensi siswa.^{24,25} Kemampuan ini ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi normal yang ditunjukkan melalui kecakapan sesuai tingkat perkembangan sebaya. Perbedaan kecerdasan dapat dilihat melalui perbedaan skor IQ yang dihasilkan dari tes kecerdasan. Perbedaan kecerdasan manusia mengikuti suatu distribusi normal, dari 0-200 dengan rata-rata 100.²⁶

2.1.3.2 Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar dikelompokkan menjadi dua faktor yaitu faktor keluarga dan faktor sekolah.

2.1.3.2.1 Faktor Keluarga

Keluarga merupakan unit terkecil dalam masyarakat tempat seorang individu dilahirkan dan dibesarkan. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama yang dikenal anak, keluarga berperan dalam mengajarkan kebiasaan, peraturan, nilai-nilai serta tatacara kehidupan.²⁷ Dalam suatu keluarga, orang tua memiliki kewajiban mendidik dan memantau pertumbuhan dan perkembangan anak.²⁸ Peran

orang tua dalam proses pembelajaran seorang anak sangat mempengaruhi kesuksesan hasil belajar anak tersebut.²⁹

Penelitian menunjukkan bahwa latar belakang keluarga seperti tingkat sosial ekonomi yang diukur menurut tingkat pendidikan orangtua, pekerjaan orang tua, jumlah anak serta pendapatan keluarga berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa.³⁰ Dalam hal sosial ekonomi, faktor yang signifikan pengaruhnya terhadap berbagai variasi hasil belajar anak adalah tingkat pendidikan orang tua. Tingkat sosial ekonomi keluarga dapat diukur dengan skor Bistok Saing.

2.1.3.2.2 Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama dimasuki seorang anak untuk memperoleh pendidikan dan berperan penting dalam menentukan prestasi belajar karena lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan rajin. Keadaan sekolah yang mempengaruhi prestasi akademik siswa meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan interaksi antara guru dan siswa, alat – alat pembelajaran yang baik dan memadai, dan kurikulum pendidikan.²⁹

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk

mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah yang mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional.³¹

2.1.4 Prestasi Belajar Siswa Usia 10 – 11 tahun

Masa transisi dari anak – anak ke masa remaja awal merupakan periode perkembangan yang dimulai sekitar usia 9 hingga usia 12 tahun. Menurut WHO, seorang anak dikategorikan sebagai remaja apabila telah mencapai umur 10-19 tahun. Masa remaja merupakan periode transisi dari masa kanak-kanak akhir ke masa dewasa yang ditandai dengan percepatan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial. Pada usia ini, anak sedang menjalani proses pendidikan di bangku sekolah dasar. Usia sekolah dasar disebut juga masa pengembangan intelektual, dikarenakan pada masa itu anak memiliki keinginan dan keterbukaan untuk mendapatkan pengetahuan serta pengalaman. Anak menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, aritmatik, dan secara formal dihadapkan pada dunia yang lebih besar. Prestasi menjadi komponen sentral yang sangat penting dalam kehidupan anak.⁴⁰

Masa kelas tinggi sekolah dasar berlangsung antara usia 9 atau 10 tahun sampai usia 12 atau 13 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 4, 5,

dan 6. Ciri khas anak pada masa kelas tinggi yaitu, perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari – hari, ingin tahu dan realistis, ingin belajar lebih banyak, mulai memandang nilai hasil belajar sebagai tolak ukur yang tepat dalam mengukur prestasi belajarnya di sekolah. Sehingga dapat ditarik kesimpulan, seorang anak yang berada dalam masa kelas tinggi sekolah dasar seharusnya memiliki prestasi belajar yang baik dan sesuai harapan mereka.³⁴

2.1.5 Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi hasil belajar diukur menggunakan tes evaluasi belajar guna melakukan penilaian terhadap proses belajar. Tes atau disebut juga ujian dapat didefinisikan sebagai seperangkat pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar yang setiap butir pertanyaan tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar. Pengukuran evaluasi hasil belajar diartikan sebagai pemberian angka pada status atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh orang, hal, atau obyek tertentu menurut aturan atau formulasi yang jelas disebut penilaian. Penilaian dimaksudkan untuk memberi nilai tentang kualitas hasil belajar.³⁵ Terdapat dua macam *outcome* keberhasilan belajar, yaitu: prestasi akademis yang ditunjukkan oleh nilai di sekolah dan keuntungan ekonomis serta kualitas hidup setelah lulus.²²

Tes evaluasi belajar biasanya dilakukan sebanyak dua kali dalam setiap semester yaitu, evaluasi tengah semester dan evaluasi akhir semester. Hasil prestasi belajar tersebut dilambangkan dengan angka atau huruf. Pada penelitian ini menggunakan hasil dari evaluasi tengah semester sebagai tolak ukur prestasi belajar siswa.³⁶ Nilai evaluasi tengah semester yang digunakan adalah nilai dari mata pelajaran bahasa Indonesia, matematika dan ilmu pengetahuan alam (IPA) yang merupakan mata pelajaran yang diujikan pada Ujian Sekolah (US) sebagai syarat kelulusan SD.³⁷

2.2 Gadget

2.2.1 Definisi Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merupakan suatu instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik.³⁸ Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai acang atau gawai. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah adanya unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.³⁹ Pada dasarnya, *gadget* diciptakan untuk memudahkan konsumen dalam menggunakan media komunikasi.

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih yang dilihat dari segi harga tidak bisa dibilang murah, tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi disertai berbagai aplikasi yang dapat terus diperbaharui.¹³

2.2.2 Jenis dan Layanan *Gadget*

2.2.2.1 Telepon Genggam dan *Smartphone*

Mobile phone / cell phone atau dalam bahasa Indonesia disebut telepon genggam merupakan suatu alat *portable* yang dapat memberi atau menerima panggilan telepon melalui sinyal radio. Selain digunakan untuk melakukan panggilan telepon, telepon genggam juga memiliki beberapa layanan lain, seperti pesan singkat (*SMS*), *music player*, *e-mail*, akses internet, *bluetooth*, *games*, dan *photography*. Telepon genggam pertama kali diperkenalkan pada tahun 1973 dan mulai tersedia secara komersil pada tahun 1983.^{40,41} Sejak tahun 1990 hingga tahun 2011, jumlah pengguna telepon genggam di seluruh dunia terus mengalami peningkatan mulai dari 12,4 juta sampai melebihi 6 milyar, atau diperkirakan sekitar 87% dari populasi global.⁴² Sekarang telepon genggam mengalami perkembangan menjadi telepon pintar atau *smartphone*. Perbedaan antara keduanya terletak pada jenis program

operasi yang digunakan dan berbagai layanan aplikasi yang disediakan dapat diperbaharui dalam jangka waktu tertentu.

Smartphone atau telepon pintar merupakan tipe lain dari telepon genggam yang dibangun dalam sebuah sistem operasi dengan kapabilitas komputer dan konektivitas yang lebih terkemuka. Sejak awal tahun 2013 penjualan telepon pintar meningkat melebihi telepon genggam biasa. Pada tanggal 18 Juli 2013, 90% penjualan *gadget* global dikaitkan dengan pembelian telepon cerdas *iPhone* dan *Android* secara besar-besaran.⁴³

2.2.2.2 Layanan: Internet

Internet adalah sebuah jaringan yang sangat besar yang menghubungkan komputer – komputer di seluruh dunia baik dengan menggunakan teknologi kabel maupun nirkabel (*wireless*). Kumpulan dari halaman yang saling terhubung dapat diakses melalui internet dan *web browser* disebut *World Wide Web* (www).⁵ Masyarakat modern menggunakan internet untuk berbagai macam tujuan, contohnya belanja secara online, membuka akun jejaring sosial, bermain games, mengetahui berita terbaru, mencari informasi perjalanan, bisnis, iklan dan lain sebagainya. Cara termudah untuk mencari informasi yang diinginkan adalah dengan menggunakan mesin pencari seperti *Google*, *Bing*, dan *Yahoo*. *Google* merupakan salah satu mesin pencari paling populer yang menerima ratusan juta pertanyaan setiap harinya. Persentase populasi

pengguna internet di seluruh dunia pada tahun 2010 dan 2013 masing – masing adalah 30% dan 39%.⁴⁴

Jejaring sosial adalah sebuah layanan yang dirancang untuk membangun hubungan sosial antara sekumpulan orang dengan minat, hobi, aktifitas, atau latar belakang yang sama. Situs jejaring sosial mengizinkan penggunanya untuk saling berbagi ide, gambar, aktifitas terbaru, *event* penting, dan ketertarikan antar pengguna.⁴⁵ Contoh situs jejaring sosial yang banyak digemari diantaranya *Facebook*, *Twitter*, *Google+*, *Instagram*, *Ask.fm*, *Snapchat* dan masih banyak lagi.

Facebook ditemukan oleh Mark Zuckerberg pada Februari 2004. Pada September 2012, *facebook* memiliki lebih dari 1 milyar pengguna aktif. Survei yang dilakukan *Consumer Reports* tahun 2011 menyatakan bahwa terdapat 7,5 juta anak berusia dibawah 13 tahun sudah memiliki akun dan 5 juta anak berusia dibawah 10 tahun melanggar aturan layanan situs *facebook*. *Twitter* dibuat pada bulan Maret 2006 oleh Jack Dorsey dan langsung diluncurkan pada bulan Juli. *Twitter* langsung populer di seluruh dunia dengan lebih dari 500 juta pengguna terdaftar pada tahun 2012. Setiap harinya terdapat lebih dari 340 juta *tweet* dan 1,6 milyar pertanyaan pencarian.⁴⁶

2.2.3 Kecanduan *Gadget*

2.2.3.1 Definisi Kecanduan

Istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis. Kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, tapi juga sebuah aktivitas yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis disebut juga perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (*ICT*).⁴⁷

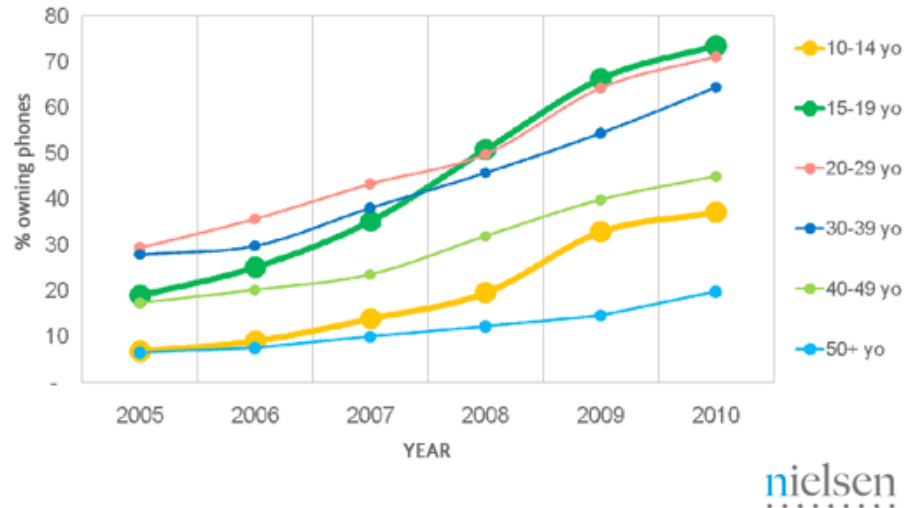
Kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal atau objek yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu merasa kesulitan mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.⁴⁸

2.2.3.2 Kecanduan *Gadget* pada Siswa

Menurut Kimberly Young, kecanduan *gadget* atau disebut juga kecanduan IT adalah sebuah kebiasaan yang melibatkan penggunaan teknologi secara terus menerus dalam berbagai macam aspek dimana penggunaan teknologi biasanya digunakan sebagai pelarian dari konflik dan masalah – masalah hidup yang sedang dihadapi. Kecanduan *gadget* jangka panjang dapat menimbulkan masalah psikologis, seperti insomnia, mudah marah, dan depresi.⁵

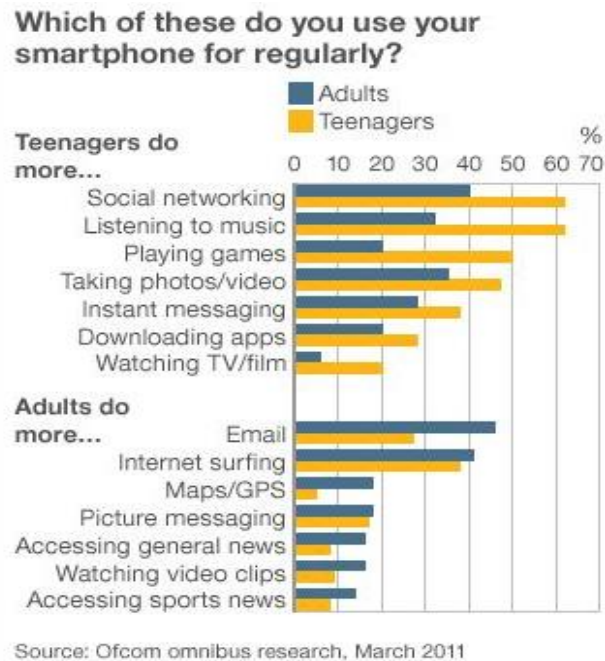
Salah satu *gadget* yang banyak digemari belakangan ini adalah *smartphone* atau telepon pintar. Tingkat kecanduan telepon pintar didefinisikan sebagai tingkat ketergantungan disertai obsesi yang berlebihan terhadap penggunaan telepon cerdas yang menyebabkan gangguan dalam kehidupan sehari – hari.⁴⁹ Kecanduan ditandai dengan peningkatan penggunaan *gadget* secara bertahap dan jika terlepas dari *gadget*, pengguna akan merasa cemas, gelisah, gugup, dan tidak dapat berkonsentrasi pada pekerjaannya.⁵⁰

Indonesian Mobile Consumers are Getting Younger 15-19 year olds and more recently 10-14 year olds driving growth



Gambar 1. Konsumen telepon genggam di Indonesia berdasarkan umur.⁵¹

Jelas terlihat bahwa golongan anak muda meningkat urutan teratas dan bahkan jumlah pengguna dari umur tersebut meningkat hampir 3 kali lipat pada tahun 2010 sejak tahun 2005. Pengguna handphone golongan umur 10-14 tahun juga semakin banyak dibanding tahun 2010.⁵¹ Sedangkan untuk golongan umur di atas 50 tahun tidak ada perkembangan signifikan, hal ini kemungkinan besar disebabkan karena golongan orang tua yang kurang terbuka terhadap teknologi.



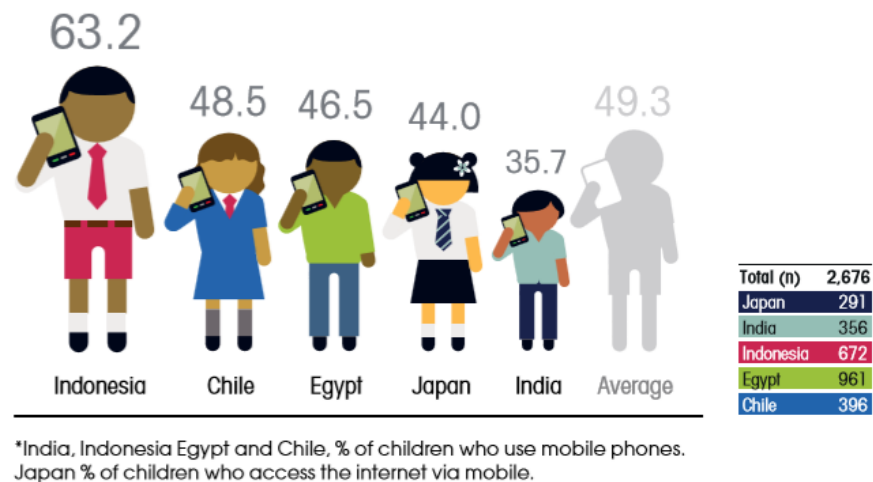
Gambar 2. Berbagai hal yang dapat dilakukan pada telepon pintar.⁵²

Survei yang dilakukan oleh salah satu regulator telekomunikasi di Inggris, *Ofcom* memperlihatkan remaja di Inggris umur 12 sampai 15 tahun sebagian besar sudah memiliki ponsel cerdas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 58 % pengguna adalah remaja putra dan 42 % remaja putri. Banyak dari mereka yang mengambil bagian dalam survei *Ofcom* itu mengaku terobsesi dengan *smartphone* mereka. Sebanyak 37% dari orang dewasa dan 60 % dari remaja menggambarkan diri mereka sebagai orang yang "kecanduan".⁵³

Sebuah survei internasional dilakukan pada 4500 pasang anak di 5 negara termasuk Indonesia tahun 2012 lalu. Hasilnya menunjukkan 67% anak memiliki telepon genggam dan 12% nya merupakan pengguna *smartphone*, 89% anak pengguna *smartphone* menggunakan layanan

aplikasi yang sebagian besar adalah aplikasi hiburan, 63% mengakses internet untuk jejaring sosial dan merupakan persentase tertinggi di antara 5 negara yang dilakukan survei.⁵⁴

Figure 5-4-1: Children who access SNS on their mobile phones*



Gambar 3. Persentase anak yang mengakses jejaring sosial di telepon genggam⁵⁵

2.2.3.3 Faktor Penyebab Kecanduan Gadget

Dalam sebuah penelitian mengenai *mobile phone addict* terdapat beberapa faktor penyebab kecanduan telepon genggam yaitu.^{47,48}

a. Faktor internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu:

- 1) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi → individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin

sehingga mereka cenderung mencoba beragam aplikasi baru untuk menghilangkan rasa bosan.

- 2) *Self-esteem* yang rendah → individu dengan *self-esteem* rendah menilai negatif dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Menggunakan telepon genggam akan membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain.
- 3) Kontrol diri yang rendah → kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan telepon genggam.

b. Faktor situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan telepon genggam.

c. Faktor sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain.

Faktor ini terdiri atas:

- 1) *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain.
- 2) *Connected presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

d. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya.

2.3 Hubungan Kecanduan Gadget dengan Prestasi Belajar

Pengguna *gadget* sebagian besar terdiri dari anak usia muda. Selain itu, 2% - 7% dari mereka setuju bahwa mereka memiliki masalah dalam mengontrol waktu yang mereka habiskan pada *gadget* dan mengalihkan mereka dari tanggung jawab.⁵⁶

Salah satu dampak negatif *gadget* pada perkembangan anak adalah penurunan konsentrasi. Ketika seorang anak terlalu banyak menggunakan

gadget, ia akan mengandalkan *gadget* untuk mengerjakan berbagai hal. Anak juga lebih senang berimajinasi seperti tokoh *game* yang sering dimainkan dengan *gadget*-nya. Hal ini menyebabkan konsentrasi anak menjadi lebih pendek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Anak menjadi sulit berkonsentrasi saat belajar, yang berdampak pada penurunan prestasi di sekolah.³³

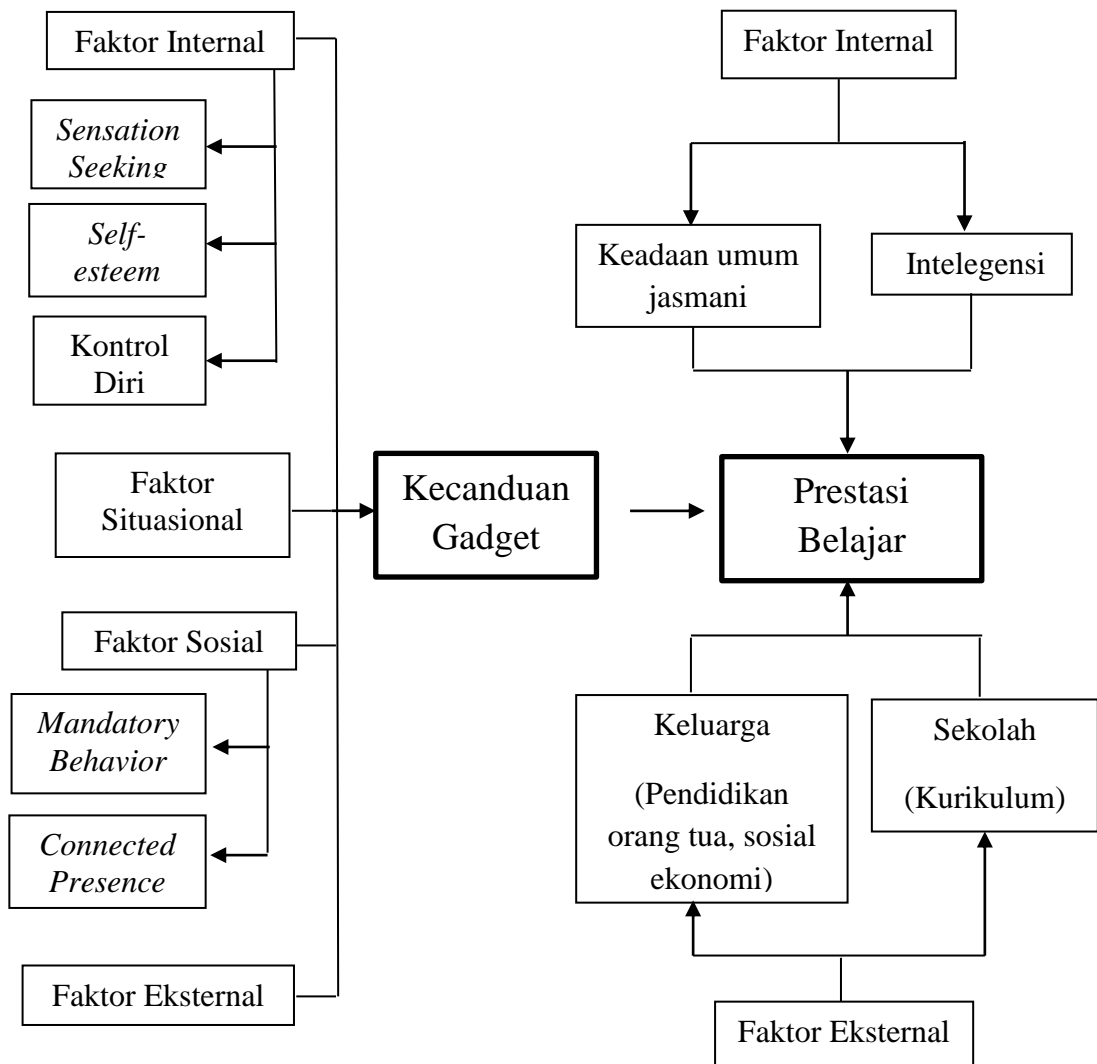
Penggunaan *gadget* dikarenakan tuntutan tren membuat siswa cenderung aktif dalam dunia internet atau media sosial, oleh karena itu pada saat jam pelajaran, siswa sering menggunakan *gadget* untuk menutupi rasa bosan karena jam pelajaran yang panjang. Hal ini menyebabkan sebagian materi yang dijelaskan oleh guru tidak lagi diserap dengan baik karena siswa tidak mampu berkonsentrasi saat proses belajar sedang berlangsung dan berdampak buruk pada nilai akademik siswa. Siswa menjadi jarang berkomunikasi dengan temannya karena lebih asik bermain dengan *gadget*.¹³

Kecanduan internet juga banyak terjadi pada siswa. Pelajar dengan performa akademis yang buruk, 40% melaporkan mereka sering atau sangat sering memakai internet sampai larut malam, 42,5% menyatakan mereka kadang-kadang merasa lelah pada hari berikutnya akibat menggunakan internet, dan 20% melaporkan mereka sering bolos sekolah akibat menggunakan internet.⁵⁷ Penurunan performa akademik juga terjadi pada remaja yang menggunakan fasilitas *instant messaging/chatting* karena tanpa disadari mereka banyak menghabiskan waktu hanya untuk mengobrol di dunia maya dan meninggalkan semua pekerjaan. Oleh sebab itu, orang tua

dan guru diharapkan dapat lebih memerhatikan dan memberikan bimbingan bagi remaja yang menggunakan fasilitas *instant messaging*.⁵⁸

2.4 Kerangka Teori

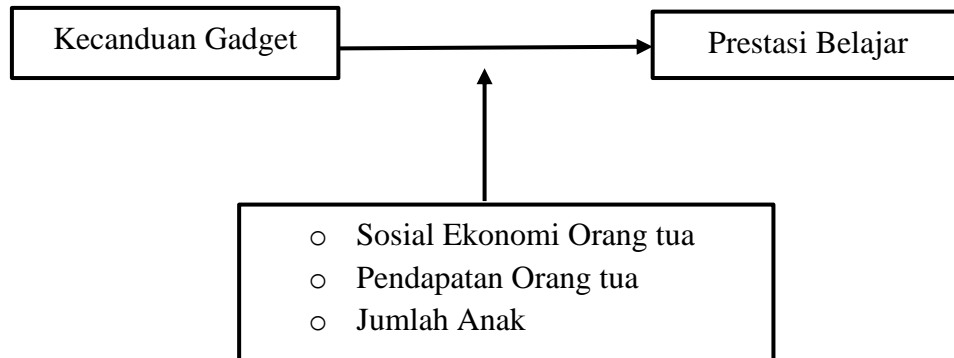
Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, maka dapat digambarkan kerangka teori sebagai berikut.



Gambar 4. Kerangka teori

2.5 Kerangka Konsep

Berdasarkan tujuan penelitian kerangka konsep disusun sebagai berikut.



Gambar 5. Kerangka Konsep

2.6.1 Hipotesis Mayor

Terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *gadget* dengan prestasi belajar siswa usia 10 – 11 tahun.

2.6.2 Hipotesis Minor

- 1) Siswa usia 10 – 11 tahun dengan tingkat kecanduan *gadget* tinggi memiliki hasil prestasi belajar lebih buruk dibandingkan siswa lain.
- 2) Siswa usia 10 – 11 tahun dengan tingkat kecanduan *gadget* rendah memiliki hasil prestasi belajar lebih baik dibandingkan siswa lain.