

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Gawai**

Dewasa ini perkembangan teknologi khususnya perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi memberikan dampak terhadap kehidupan manusia salah satunya dengan tercipta sebuah alat yang disebut gawai atau *gadget*. Kepemilikan barang tersebut sudah merambah ke masyarakat berbagai kalangan tua maupun muda dan berbagai usia. Hal tersebut dipicu karena kemudahan dalam mendapatkan barang dan harga yang semakin lama semakin terjangkau dengan fitur yang lengkap. Gawai atau *gadget* memiliki manfaat diantaranya yaitu membantu dalam menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, hiburan bahkan mencari relasi lewat media sosial yang terdapat pada aplikasi di gawai tersebut.

##### **a. Pengertian Gawai**

Secara istilah *gadget* atau gawai berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia *gadget* disebut dengan gawai. dikemukakan oleh Widiawati, Sugiman, dan Edy (2014) yang mengatakan bahwa gawai merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Pendapat lain dikemukakan oleh Jati dan Herawati (2014) mengatakan bahwa gawai adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi *modern* dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa gawai adalah alat komunikasi *modern* yang memiliki banyak fungsi serta fitur yang berguna untuk membantu dan mempermudah kegiatan manusia.

#### **b. Penggunaan Gawai**

Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dengan kemunculan gawai sangatlah membantu dan memberi kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Akan tetapi dalam penggunaannya, gawai dapat memberi manfaat baik pada penggunanya dan juga memberi dampak buruk bagi penggunanya apabila disalahgunakan, berikut adalah beberapa manfaat dari penggunaan gawai bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari:

##### 1) Komunikasi

Gawai 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 gawai seperti *Whatsapp*, *Skype*, *BBM*. Dari kemajuan komunikasi yang terdapat pada gawai 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*.

##### 2) Mencari sumber belajar

Kemajuan teknologi pada gawai selain memudahkan dalam berkomunikasi juga mempermudah manusia untuk mencari informasi dengan fitur internet yang terdapat didalamnya. Kemudahan dapat di rasakan semua orang terutama

siswa sekolah yang dapat digunakan untuk mencari sumber belajar guna mendukung proses belajar, penggunaan gawai untuk mencari sumber belajar semakin di optimalakan dengan kemudahan dan sumber pengetahuan yang luas serta dapat di akses kapan saja dan dimana saja. Fitur *browser* seperti *chrome*, *mozilla firefox*, *operamini* dll merupakan aplikasi yang terdapat pada gawai yang sering digunakan untuk mengakses mesin pencarian *google* untuk mencari data.

### 3) Hiburan

Gawai menyematkan berbagai fitur yang dapat digunakan manusia sebagai sarana *refresing* menghilangkan rasa jenuh ketika lelah dengan tugas atau pekerjaan. Fitur multimedia yang terdapat pada gawai 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 gawai dapat memasang dan menjalankan berbagai aplikasi yang tersedia di internet dan juga non internet yang sesuai dengan keinginan penggunanya itu sendiri.

Penggunaan gawai yang tidak diimbangi dengan pengawasan dapat menimbulkan dampak buruk bagi penggunaanya. Dampak yang ditimbulkanpun terhadap manusia cukup beragam dari segi kesehatan sampai sosial. Menurut Nafisa (2017) dampak negatif dari penggunaan gawai sebagai berikut.

a) Risiko terkena radiasi

Terlalu lama menggunakan gawai dapat menimbulkan pengaruh kesehatan pada penggunanya. Dalam tiap gawai memiliki radiasi yang bisa menyebabkan penyakit pada penggunanya.

b) Kecanduan

Penggunaan yang terlalu sering dan kurang pengawasan dapat berdampak pada mental penggunanya. Aplikasi terutama gim yang terdapat pada gawai dapat membuat manusia ketagihan dalam memainkannya, apabila sudah akut maka akan susah untuk berhenti dan terus akan memainkannya.

c) Lambat memahami pelajaran

Konsentrasi yang terpecah antara bermain dengan gawai dan belajar menyebabkan remaja khusus siswa sekolah susah dalam belajar. Alhasil karena lebih sering bermain dengan gawai dari belajar siswa menjadi sulit untuk memahami materi pelajaran.

d) Risiko penyalahgunaan

Kalangan remaja sangat rentan dari penyalahgunaan gawai. Banyaknya informasi, konten, video maupun gambar yang seharusnya tidak pantas untuk dilihat bisa diakses kapan saja. Misalnya menonton video porno, gambar porno, menyebarkan hoax dan sebagainya.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai memiliki manfaat dan dampak negatif bagi penggunanya yakni sarana komunikasi, hiburan, mencari sumber belajar dan risiko penyalahgunaan.

### **c. Intensitas Penggunaan Gawai**

Penggunaan gawai dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan gawai yang tidak bijak dan berlebihan dapat menimbulkan kerugian bagi penggunanya, kerugian dalam hal kesehatan bahkan kerugian secara ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi, dkk (2018: 30) dengan sedikit penyesuaian. Durasi penggunaan gawai di klasifikasikan menjadi tiga yaitu intensitas rendah, intensitas sedang dan intensitas tinggi, dengan penjabar sebagai berikut.

- 1) Intensitas rendah yaitu penggunaan gawai yang kurang dari 3 jam/hari
- 2) Intensitas sedang yaitu penggunaan gawai sekitar 3 jam/hari
- 3) Intensitas tinggi yaitu penggunaan gawai yang lebih dari 3 jam/hari

Gawai dalam penggunaannya sering digunakan untuk mengakses internet dan aplikasi yang diperlukan untuk menunjang pekerjaan maupun hiburan. Penelitian penggunaan gawai 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 gawai untuk mengakses internet per hari selama 8 jam 36 menit, dilihat dari penggunaannya orang Indonesia merupakan pengguna internet intensitas tinggi. Rincian data penggunaan internet sebagai berikut:

- 1) 3 jam 26 menit digunakan untuk mengakses media sosial dan mengirim pesan instan, seperti mengirim *e-mail*.

- 2) 2 jam 56 menit digunakan untuk mengakses di situs berbagi video atau menonton tayangan televisi *streaming*.
- 3) 1 jam 22 menit digunakan untuk mendapatkan musik ataupun mendengarkan musik lewat aplikasi berbayar.

Aktivitas yang sering dilakukan ketika mengakses internet dengan menggunakan gawai menurut data dari *hootsuite* adalah menonton video dari situs berbagi video *Youtube* dengan persentase 88 %. Selain menonton video dari situs berbagi video *Youtube* akses internet dengan menggunakan gawai juga digunakan untuk aktivitas pemesanan dan sosial media menggunakan aplikasi *WhatsApp* dengan presentase 83 %, *Facebook* dengan presentase 81% dan *Instagram* dengan presentase 80% (Andi, 2019).

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata penggunaan gawai normalnya adalah antara 3-4 jam/hari, masyarakat indonesia pada tahun januari 2019 merupakan pengguna gawai untuk mengakses internet dengan intensitas penggunaan yang cukup tinggi rata-rata per hari, yakni 8 jam 36 menit. aktivitas yang paling sering dilakukan menggunakan gawai antara lain mengakses situs berbagi video dan sosial media.

## **2. Minat Belajar**

### **a. Pengertian Minat**

Sebelum membahas tentang minat belajar perlu diketahui makna dari minat dan belajar. Minat dalam bahasa inggris "*interest*" yang dapat diartikan kesukaan, ketertarikan, perhatian (kecenderungan terhadap sesuatu), Minat memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, dikarenakan minat dapat mempengaruhi

aktivitas, sikap, perilaku dan tindakan seseorang. Minat merupakan sebuah ketertarikan terhadap sesuatu atau hal tertentu.

Dikemukakan oleh Syah (2011: 152) mengatakan bahwa minat (*interest*) adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap hal tertentu. Definisi lainnya dikemukakan oleh Slameto (2013: 57) mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Defini lain dikemukakan oleh Djaali (2017: 121) mengatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Dikemukakan oleh Crow&crow (dalam Djaali, 2017: 121) mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Pengertian tentang minat menurut beberapa ahli dapat disimpulkan menjadi minat merupakan rasa ketertarikan, kesukaan, terhadap sesuatu hal tanpa adanya dorongan dari luar (dari dalam diri).

#### **b. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar merupakan pondasi pada masing-masing tingkatan pendidikan. Dikemukakan oleh Soetomo (dalam Marsudi, 2016: 17) mengatakan bahwa belajar adalah proses pengelolaan lingkungan oleh seseorang dengan sengaja dilakukan sehingga

memungkinkan untuk belajar melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu.

Pendapat lain dikemukakan oleh Whittaker (dalam Djamarah, 2015: 12) merumuskan bahwa belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Pendapat lain dikemukakan oleh Piaget (dalam Dimiyati dan Mudjiyono, 2010: 13) mengatakan bahwa belajar adalah proses untuk memperoleh pengetahuan. Menurut Piaget pengetahuan diperoleh individu. Individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Dikemukakan oleh Slameto (2013: 2) mengatakan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar menurut pengertian dari beberapa ahli diatas dapat di simpulkan bahwa pengertian belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri individu yang berupa, keterampilan, pengetahuan, dan sikap dari pengalaman yang didapat dari materi yang dipelajari maupun interaksi dengan lingkungan.

### **c. Pengertian Minat Belajar**

Minat belajar merupakan rasa ketertarikan, keinginan lebih yang dimiliki oleh individu terhadap suatu hal dalam hal ini ialah belajar, minat belajar memiliki peran penting bagi aktivitas siswa dalam mempelajari materi yang dipelajari yang berpengaruh pada hasil dari yang telah dipelajari. Dikemukakan oleh Slameto (2013: 57) mengatakan bahwa:



Minat Belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Shalahuddin (1990: 95) mengatakan bahwa minat belajar merupakan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Unsur perasaan yang dimaksud adalah perasaan senang atau tidak senang terhadap sesuatu hal.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, minat belajar merupakan rasa tertarik, perhatian terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku yang menjadi giat dan bersemangat dalam belajar. Minat belajar berperan pada hasil belajar siswa.

#### **d. Faktor Yang mempengaruhi Minat Belajar**

Minat Belajar menjadi penentu kegiatan siswa dalam proses belajar. Minat belajar yang tinggi akan berdampak pada hasil belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar, terbentuknya minat belajar yang dimiliki oleh siswa yang dipengaruhi oleh rangsangan-rangsangan di sekitar. Menurut Syah (2016: 129) membedakan menjadi 3 macam faktor, yaitu :

##### 1) Faktor Internal Siswa

Faktor internal adalah faktor dari diri siswa sendiri yang meliputi 2 aspek, yaitu :

a) Aspek fisiologis

Kondisi jasmani dan ketegangan yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam proses belajar.

b) Aspek psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat, sikap, minat dan motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar yang dapat mempengaruhi siswa.

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu :

a) Lingkungan sosial

Lingkungan ini terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.

b) Lingkungan nonsosial

Lingkungan sosial ini faktor lebih kepada sarana dan prasarana, seperti : gedung sekolah dan letaknya, materi pelajaran, waktu belajar, keadaan tempat tinggal, alat belajar.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses mempelajari materi yang dipelajari.

Minat belajar yang dimiliki oleh siswa bukan merupakan sifat sejak lahir akan tetapi minat tersebut dibentuk dan dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu.

Menurut Simbolon (2015) faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu :

#### 1) Motivasi dan cita-cita

Motivasi merupakan keinginan yang timbul dari dalam diri, baik dari dorongan sendiri maupun dari sekitar. Adanya motivasi dalam diri siswa dapat mempengaruhi minat belajarnya.

Cita-cita merupakan keinginan yang ingin dicapai, keinginan yang timbul akan mempengaruhi

#### 2) Keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan pertama atau pondasi bagi siswa karena sejak lahir siswa sudah mendapatkan pelajaran dari orang tua. Sudah sewajarnya orang tua memberi contoh yang membangkitkan minat belajar siswa agar terbiasa untuk belajar.

#### 3) Peranan guru

Guru sebagai pendidik di sekolah merupakan fasilitator dalam proses pembelajaran, peranan guru sangat mempengaruhi siswa dalam membangun minat belajar siswa.

#### 4) Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana yang representatif di sekolah akan meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar, sebaliknya juga sarana dan prasarana tidak memadai maka minat belajar siswa pun dapat berkurang.

#### 5) Teman pergaulan

Teman pergaulan di sekolah maupun di lingkungan sekitar memberi pengaruh terhadap minat belajar siswa. Teman pergaulan bisa memberi dampak yang baik maupun buruk bagi kehidupan siswa.

#### 6) Mass media

Mass media seperti radio, televisi, majalah, koran bahkan alat komunikasi (gawai) mempengaruhi minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian definisi diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, bakat, sikap dan cita-cita sedangkan faktor eksternal meliputi media massa, teman pergaulan, sarana prasarana, guru dan orang tua.

#### **e. Indikator Minat Belajar**

Indikator adalah patokan atau acuan untuk membantu dalam menentukan suatu pengukuran. indikator minat belajar merupakan sebuah patokan pengukuran untuk mengetahui minat belajar siswa, terdapat beberapa indikator minat belajar yang dimiliki oleh siswa dalam proses belajarnya baik di rumah maupun di sekolah. Menurut Slameto (2013: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, keterlibatan siswa. Pendapat lain menurut Djamarah (2015: 166-167) indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar siswa meliputi rasa senang siswa untuk belajar, keinginan siswa untuk belajar, perhatian terhadap pembelajaran, keterlibatan siswa atau partisipasi siswa dalam pembelajaran.

### **3. Karakter**

#### **a. Pengertian Karakter**

karakter memiliki pengertian yang berbeda akan tetapi sering disamakan dengan watak, sifat maupun kepribadian yang dimiliki oleh seseorang, karakter sebenarnya merupakan akumulasi dari watak, sifat dan kepribadian yang dimiliki seseorang. Karakter sama dengan kepribadian, karena kepribadian dianggap sebagai sifat khas atau karakteristik dari diri seseorang yang terbentuk dari pengaruh lingkungan(Koesoema, 2010: 80).

Pendapat lain dikemukakan oleh Philips (dalam Mu'in, 2011: 161) mengatakan bahwa karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan. Karakter baik di wujudkan dengan kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbuat baik, pikiran baik. Sebaliknya orang yang mempunyai kebiasaan buruk dalam dan sering berperilaku menyimpang maka orang tersebut dikatakan berkarakter buruk. Pendapat lain dikemukakan oleh Coon (dalam Zubaedi, 2011: 8) mengatakan bahwa karakter adalah suatu penilaian subjektif terhadap kepribadian seseorang yang berkaitan dengan atribut kepribadian yang dapat atau tidak dapat diterima oleh masyarakat. Dapat diartikan bahwa baik maupun buruk karakter seseorang dapat berbeda karena bersifat subjektif.

Dikemukakan oleh Muslich (2010: 70) mengatakan bahwa karakter adalah cara berfikir dan berperilaku seseorang yang menjadi ciri khas dari tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam keluarga, masyarakat dan negara. dapat diartikan bahwa karakter merupakan identitas yang dimiliki tiap individu yang

membedakan dengan individu lain yang terlihat dari perilaku dan cara berpikirnya.

Berdasarkan beberapa definisi karakter menurut ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku seseorang yang dilandasi sistem tata nilai, dapat juga dikatakan kepribadian yang dapat diterima oleh masyarakat. karakter mempengaruhi sifat, tabiat serta perilaku manusia.

#### **b. Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter merupakan sebuah istilah yang semakin mendapat perhatian atau atensi dari masyarakat indonesia saat ini. Terlebih dengan hasil pendidikan yang dirasa timpang terlihat dari perilaku lulusan pendidikan formal yang ada, seperti korupsi, narkoba dan tawuran dan sebagainya. menurut Nuh (dalam Paryanto, 2014: 67) memaparkan pendidikan karakter, budaya dan moral menjadi suatu kebutuhan mendesak bagi pendidikan nasional.

Definisi pendidikan karakter dikemukakan oleh Lickona (dalam Saptono, 2011: 23) pendidikan karakter ialah upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik berlandaskan kebajikan-kebajikan inti yang baik bagi individu mapupun masyarakat. definisi lain dikemukakan oleh Ratna (dalam Kesuma dkk, 2011: 5) mengatakan bahawa pendidikan karakter adalah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktiknya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat berkontribusi positif bagi lingkungannya. Pendapat lain dikemukakan oleh Ryan dan Bohlin (dalam Jaedun dkk, 2014: 165) mengatakan bahwa pendidikan karakter mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*),

mencintai kebaikan (*loving the good*), dan akhirnya melakukan kebaikan tersebut (*doing the good*). Pendidikan karakter adalah proses perubahan nilai-nilai kehidupan yang ditumbuhkembangkan dalam kepribadian individu sehingga menjadi satu dengan perilaku kehidupannya (Gaffar dalam Kesuma, 2011: 5).

Berdasarkan uraian definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah upaya maupun usaha yang dilakukan guna mendidik anak-anak agar dapat menerapkan nilai-nilai kebajikan dan dikembangkan supaya dapat mengambil keputusan bijak, sehingga dapat memberi dampak pada lingkungannya.

### **c. Pilar Pembentukan Karakter**

Pilar yang ada dalam diri manusia dapat digunakan untuk mengukur serta menilai watak dan perilaku manusia tersebut. Menurut Mu'in (2011: 211) ada enam pilar, yaitu: (1) *Responsibility* (Tanggung Jawab); (2) *Trustworthiness* (Kepercayaan); (3) *Fairness* (Keadilan dan Kejujuran); (4) *Caring* (Rasa Peduli); (5) *Respect* (Penghormatan); (6) *Citizenship* (Kesadaran Bernegara).

Pendapat lain menurut Suyanto (dalam Azzet, 2011: 29) dalam nilai-nilai luhur secara umum paling tidak mempunyai sembilan pilar karakter. Apabila sembilan pilar tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maka pendidikan karakter yang diharapkan dapat tercapai. Adapun sembilan pilar tersebut, yaitu: (1) Cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya; (2) Kejujuran; (3) Kemandirian dan tanggung jawab; (4) Baik dan rendah hati; (5) Hormat dan santun; (6) Dermawan, suka menolong dan kerjasama; (7) Percara diri dan pekerja keras; (8) Kepemimpinan dan keadilan; (9) Toleransi, kedamaian dan kesatuan.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat sebelas pilar pembentukan karakter yang dapat diterapkan kepada anak didik agar pendidikan karakter dapat berjalan sebagaimana mestinya, yaitu : religius, sopan santun, kemandirian dan tanggung jawab, keadilan dan kejujuran, kepercayaan, kesadaran bernegara, baik dan rendah hati, percaya diri, toleransi.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar secara umum adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, perubahan ini berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang disebabkan oleh pengalaman. Dengan kata lain hasil belajar merupakan sesuatu hal yang diperoleh oleh siswa berkat adanya usaha yang dimana hal tersebut dinyatakan dengan bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar.

Dikemukakan oleh Suprijono (2013: 7) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi manusia saja. Pendapat lain tentang hasil belajar dikemukakan oleh Sudjana (2009: 3) mengatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pendapat serupa juga yang dikemukakan oleh Susanto (2013: 5) mengatakan bahwa perubahan yang terjadi ada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil belajar. Pendapat lain dikemukakan oleh



Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti dari keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan mengimplikasikan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Pada dasarnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. kedua faktor utama tersebut sangat berperan, sehingga dapat mempengaruhi hasil capaian belajar siswa. Menurut Slameto (2013: 54-72) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil adalah:

- 1) Faktor internal atau dalam diri siswa yang, meliputi:
  - a) Jasmani, yang terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh
  - b) Psikologi, berupa intelegensi, perhatian, minat bakat, motif (motivasi), kematangan dan kesiapan
  - c) Kelelahan
- 2) Faktor Ekternal atau yang berasal dari luar siswa, meliputi:
  - a) Faktor keluarga
  - b) Faktor masyarakat
  - c) Faktor sekolah

Pendapat yang serupa menurut Suryabrata (2012: 233) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari :

- 1) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dan ini masih dapat lagi digolongkan menjadi dua golongan (dengan catatan bahwa overlapping tetap ada), yaitu (a) Faktor-faktor nonsosial, dan (b) Faktor-faktor sosial.
- 2) Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar, dan ini pun dapat lagi digolongkan menjadi dua golongan, yaitu (a) Faktor-faktor fisiologis, dan (b) Faktor-faktor psikologis.

Berdasarkan uraian definisi diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terbagi menjadi dua faktor utama yakni faktor internal dan fakto eksternal. Faktor internal meliputi kondisi jasmani atau fisik dan kondisi rohani siswa, sedangkan kondisi eksternal yakni dari luar diri siswa antara lain faktor lingkungan, keluarga dan masyarakat.

## **5. SMKN 2 Yogyakarta**

SMKN 2 Yogyakarta berdirikan pada tahun 1919 dengan nama awal *Prince Juliana School*, seiringan waktu perubahan dari awal *Prince Juliana School* kemudian menjadi Sekolah Teknologi Menengah (STM) dan terakhir atas keputusan Kemendikbud Nomor 036/O/1997 tanggal 7 Maret 1997 sekolah ini dikukuhkan dengan nama Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Yogyakarta.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Yogyakarta terletak di jalan AM. Sangaji Nomor 47 Yogyakarta atau sekarang disebut jalan mangkubumi berada pada lahan seluas 5.5 ha dengan luas bangunan 27.944,4 m<sup>2</sup>. SMKN 2

Yogyakarta mempunyai tujuan menghasilkan tenaga kerja yang handal dan profesional, siap kerja serta memiliki keterampilan dan kemampuan intelektual yang tinggi dengan moral dan budi pekerti yang luhur, sehingga mampu menjawab tantangan perkembangan teknologi. SMKN 2 Yogyakarta merupakan sekolah yang telah menerapkan kurikulum baru 2013, dalam kurikulum tersebut siswa dituntut lebih aktif pada saat proses pembelajaran sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan inovasi, kreativitas dan ketrampilan yang dimiliki.

Program keahlian yang terdapat dalam SMK Negeri 2 Yogyakarta adalah Teknik Gambar Bangunan (TGB), Teknik Audio Video (TAV), Teknik Konstruksi Batu dan Beton (TKBB), Teknik Survey dan Pemetaan (TSP), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Teknik Pemesinan (TP), Multimedia (MM), teknik Kendaraan Ringan (TKR) dan Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL).

Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik merupakan salah satu program keahlian yang ada di SMKN 2 Yogyakarta. Terdapat beberapa mata pelajaran produktif di program keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik, yaitu:

- a. Kelas X: Dasar Pengukuran Listrik, Gambar Teknik, Simulasi Digital dan Pekerjaan Dasar Elektromekanik.
- b. Kelas XI: Instalasi Penerangan Listrik, Instalasi Tenaga Listrik dan Instalasi Motor Listrik.
- c. Kelas XII: Instalasi Penerangan Listrik, Instalasi Tenaga Listrik dan Instalasi Motor Listrik

## **6. Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika**

Proses pembelajaran di SMK memiliki perberbedaan dengan pembelajaran SMA. Pembelajaran di SMK menitikberatkan pada penguasaan keterampilan pada bidang khusus, selain harus menguasai beberapa bidang umum. Sebagai sekolah kejuruan, fokus utama pembelajaran pada siswa tetap pada mata pelajaran produktif. Mata pelajaran Dasar Pengukuran Listrik merupakan mata pelajaran produktif yang diajarkan di kelas X Jurusan Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMKN 2 Yogyakarta.

Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika merupakan pelajaran yang proses pembelajarannya menggabungkan antara teori dan dan praktik, dimana dasar penggunaan alat serta peengukuran diajarkan terlebih dahulu setelahnya diterapkan langsung dengan alat yang telah dipelajari. Hasil akhir dari proses pembelajaran mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika adalah siswa dapat menggunakan peralatan dasar untuk mengukur dan dapat menghitung hasil dari pengukuran tersebut. Oleh sebab itu, selama proses pembelajaran siswa dituntut harus mampu menggunakan alat pengukuran dasar seperti multimeter, voltmeter, amperemeter serta mengetahui bagaimana menghitung hasil pengukuran menggunakan alat tersebut.

### **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Chusna Okta Rohmah (2017) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Metode pada penelitian ini adalah *Ex-Post*

*Facto* dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 47 siswa. Hasil yang diperoleh pada penelitian yang dilakukan diketahui terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa  $r_{xly}$  sebesar 0,483 dan  $r^2_{xly}$  sebesar 0,233 sehingga dikatakan korelasinya positif. Nilai signifikansi sebesar  $0,001 < \text{dari } 0,05$  maka dapat pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap minat belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rian Adi Permana (2014) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Internet, Kontrol Sosial dan Kontrol Diri Terhadap Karakter Siswa Kelas XII Program Keahlian Teknik Ketenagalistrikan SMK N 3 Yogyakarta”. Metode pada penelitian ini adalah *Ex-Post Facto* dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII yang berjumlah 113 siswa. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan internet terhadap karakter siswa kelas XII SMK N 3 Yogyakarta Program Keahlian Teknik Ketenagalistrikan. Hal ini ditunjukkan dari persamaan regresi linear sederhana  $Y = 26,645 + 0,256 X_1$  Artinya apabila variabel penggunaan internet mengalami kenaikan 1, maka variabel karakter akan mengalami kenaikan sebesar 0,256. Pengaruh penggunaan internet terhadap karakter mempunyai nilai korelasi ( $r$ ) sebesar 0,161 dan koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 0,026 atau 2,6%. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,076 dan  $t_{Tabel}$  sebesar 1,988 (signifikansi 0,05). Nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{Tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan internet memberikan

pengaruh yang positif dan signifikan terhadap karakter siswa kelas XII SMK N 3 Yogyakarta Program Keahlian Teknik Ketenagalistrikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hani Yashi Fadhilah (2017) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Kebiasaan Belajar, Fasilitas Belajar dan Pemanfaatan Internet Terhadap Prestasi Hasil Belajar Siswa Program Keahlian Teknik Instalasi Perencanaan Tenaga Listrik di SMK N 2 Pengasih”. Metode pada penelitian ini adalah *Ex-Post Facto* dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMK N 2 Pengasih yang berjumlah 63 siswa. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil perhitungan nilai  $t_{hitung} = 6,196$  dengan  $t_{tabel}$  sebesar 2,021 dan hasil signifikansi menunjukkan nilai  $sig\ 0,000 < 0,05$ . Berdasarkan dari hasil perhitungan yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  dan nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan internet mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap prestasi hasil belajar siswa kelas X program keahlian teknik instalasi perencanaan tenaga listrik SMK N 2 pengasih.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pengaruh penggunaan gawai terhadap minat belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, secara umum dapat digolongkan menjadi dua faktor yakni faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar (eksternal), salah satu faktor dari luar yaitu penggunaan gawai. Teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dan banyak memunculkan perangkat canggih salah satunya gawai, generasi muda khususnya pelajar atau siswa merupakan pengguna aktif gawai ini. Penggunaan gawai dalam lingkungan sekolah perlu mendapat pengawasan yang ketat agar

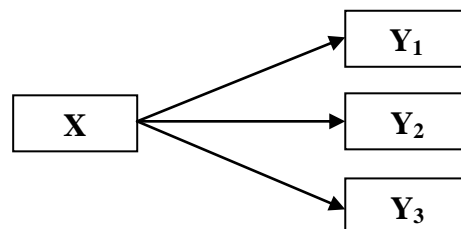
siswa tidak menggunakan gawai saat proses belajar mengajar berlangsung kecuali diperbolehkan oleh guru. Penggunaan gawai dapat memberikan dampak baik maupun buruk bagi penggunaannya, apabila penggunaan gawai tidak dibarengi dengan batasan waktu maka dampak yang terjadi pada siswa yakni, kecanduan dan lemah untuk berfikir. Akibatnya rasa keterikatan untuk belajar akan berkurang, sebaliknya apabila gawai digunakan secara bijak dan benar untuk membantu dalam proses belajar mengajar maka rasa ketertarikan siswa untuk belajar akan meningkat.

Pengaruh penggunaan gawai terhadap karakter. Karakter merupakan kumpulan dari nilai-nilai sifat, watak dan perilaku manusia. Adanya penggunaan gawai yang dimaksud untuk mempermudah pekerjaan manusia, akan tetapi pada kenyataan gawai lebih sering digunakan untuk sekedar hiburan dan alat komunikasi. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menimbulkan dampak pada siswa seperti kurang berkomunikasi, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, susah untuk bersosialisasi. Hal ini dapat mempengaruhi karakter siswa ketika berada dalam kelas siswa akan sulit ketika menyampaikan pendapat karena lemah dalam berkomunikasi dan ketika sudah menggunakan gawai maka tidak peduli dengan sekitar merasa acuh karena sudah kecanduan dan menjadi susah untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Pengaruh penggunaan gawai terhadap hasil belajar. Adanya penggunaan gawai dimaksudkan untuk mempermudah pekerjaan khususnya belajar dalam hal ini untuk siswa dengan menggunakan gawai siswa dapat mengakses internet untuk mencari sumber belajar. Penggunaan gawai memiliki dampak bagi siswa,

penggunaan yang bijak dan benar untuk menunjang dalam proses belajar dapat memberikan dampak yang bagus bagi siswa yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Namun jika gawai digunakan secara berlebihan dan cenderung digunakan untuk bermain gim, menonton video atau bermain sosial media maka akan berdampak buruk seperti kecanduan, apabila siswa sudah kecanduan terhadap gawai maka akan susah dalam menerima pelajaran karena siswa akan sulit untuk berkonsentrasi karena konsentrasi terpecah antara belajar dan bermain gawai hal ini akan mengakibatkan pada hasil belajar siswa yang menurun bahkan buruk.

Faktor penggunaan gawai yang mempengaruhi minat belajar, karakter dan hasil belajar siswa dapat ditunjukkan dengan paradigma penelitian yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Paradigma Penelitian

Keterangan :

X : Penggunaan Gawai

Y<sub>1</sub> : Minat Belajar

Y<sub>2</sub> : Karakter

Y<sub>3</sub> : Hasil Belajar



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Menurut Purwanto, dkk (2007: 137) hipotesis adalah pernyataan atau tuduhan bahwa sementara masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah (belum tentu benar) sehingga harus diuji secara empiris. Dengan kata lain hipotesis merupakan dugaan sementara dimana kebenarannya perlu diungkapkan dengan penelitian. Hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap minat belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta
2. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap karakter siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gawai terhadap hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 2 Yogyakarta