

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Konsep Gadget

2.1.1 Pengertian Gadget

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks) pada zaman sekarang dan mendatang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku (Witarsa, dkk, 2018).

Menurut Herawati (2014), gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Dalam jurnal penelitian Widiawati (2014) mengemukakan bahwa gadget adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.

Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, 2007 (dalam Pebriana, 2017)).

Menurut Ariston dan Frahasimi (2018) gadget merupakan istilah bahasa Inggris yang mengartikan sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus, terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan

aktivitasnya. Menurut Widiawati (dalam Kurniawati, 2020) menyatakan bahwa “Gadget merupakan barang canggih yang diciptakandengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring social, hobi, bahkan hiburan”. Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan memudahkan kegiatan komunikasi manusia (Pebriana, 2017).

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

Perkembangan teknologi kususnya pada gadget, memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia pada saat ini. Tidak hanya orang dewasa yang menggunakan gadget, anak usia sekolah pun sudah mempunyai gadget. Gadget memiliki berbagai manfaat bagi penggunanya, selain sebagai alat komunikasi, gadget juga digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan, sebagai media pembelajaran, mengisi waktu luang, bermain social media dan lain-lain.

2.1.2 Macam-macam Gadget

Menurut (Widiawati, dkk., 2014), beberapa contoh perangkat yang masuk pada kategori gadget diantaranya adalah :

- Laptop.
- Mp3 Player.
- Netbook.
- E-Reader.

- Camera.
- Xboox.
- Smartphone.
- Tablet.

Dan masih banyak perangkat lain yang memiliki fungsi khusus dan berbeda-beda. Gadget secara lebih rinci dijelaskan memiliki beberapa macam dan bentuk diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta netbook (Widiawati, dkk., 2014).

2.1.3 Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Sari (2016), intensitas penggunaan gadget yaitu sebagai berikut :

1. Intensitas tinggi

Penggunaan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari. Dalam sekali pemakaiannya sekitar lebih dari 75 menit, dengan intensitas lebih dari 3 kali pemakaian. Pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget.

2. Intensitas sedang

Penggunaan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari, dengan intensitas 2-3 kali/hari.

3. Intensitas rendah

Penggunaan gadget dengan durasi kurang dari 30 menit/hari, dengan intensitas maksimal 2 kali/hari (Sari, 2016).

2.1.4 Aspek-aspek Intensitas Gadget

Aspek – Aspek Intensitas Penggunaan Gadget Menurut Ajzen (2005) aspek-aspek intensitas adalah sebagai berikut:

- a. Perhatian (Attention). Minat individu terhadap sesuatu. Perhatian yang sesuai dengan minatnya akan lebih menarik dan intensif bila dibandingkan dengan yang tidak terdapat minat dalam hal tersebut.
- b. Penghayatan (Comprehention). Penghayatan yaitu pemahaman terhadap suatu informasi, minat individu yang didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan.
- c. Durasi (Duration). Durasi yaitu rentan waktu atau lamanya waktu individu dalam menjalankan kegiatannya.
- d. Frekuensi (Frequency). Yaitu banyaknya aktivitas dengan perilaku yang dilakukan berulang kali.

2.1.5 Dampak Penggunaan Gadget

Kehadiran teknologi digital memang banyak memberikan manfaat bagi manusia. Pekerjaan bisa dilakukan dengan mudah karenanya dan informasi menjadi lebih cepat diakses dengan internet. Akan tetapi dibalik itu semua, ada sejuta ancaman yang mengintai, khususnya pada anak-anak. Mereka sampai rela menghabiskan sebagian besar waktunya bersama gadget dibandingkan dengan bermain di lingkungannya. Menurut (Harfiyanto, Utomo, dan Budi, 2015: 4) berikut dampak positif dan negatif dari pemakaian gadget antara lain :

- a. Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.

- b. Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan gadget yang canggih yang di dalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan.
- c. Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.
- d. Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah kemudian membagikannya di group atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu (Harfiyanto, Utomo, dan Budi, 2015: 4).

Menurut (Harfiyanto, Utomo, dan Budi, 2015: 4) berikut dampak positif dan negatif dari pemakaian gadget antara lain :

- a. Gadget yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri.
- b. Siswa yang telah menggunakan media sosial di Smartphone mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar (Harfiyanto, Utomo, dan Budi, 2015: 4).
- c. Mengganggu kesehatan secara langsung yaitu radiasi sinyal yang dipancarkan oleh smartphone. Salah satu divisi organisasi kesehatan dunia (WHO) mengemukakan bahwa radiasi sinyal dari smartphone ataupun smartphone memungkinkan terjadinya resiko kanker otak pada manusia. Penelitian lain

menyebutkan bahwa radiasi smartphone ataupun smartphone dapat mengganggu kesehatan janin di dalam kandungan (Wilantika, 2015: 3).

- d. Masalah kesehatan mata (seharusnya screen time dibatasi maksimal 2 jam per hari).
- e. Masalah konsentrasi (sementara-melihat dan mengecek gadget).
- f. Masalah tidur, jumlah waktu tidur, dan kualitas tidur yang kurang (akibat isi dari tontonan).
- g. Tidak ada privacy, memungkinkan pengambilan data pribadi, predator anak, cyber bullying, dan lainnya.
- h. Masalah pornografi, kekerasan, atau penanaman nilai negatif.

Sedangkan menurut Widiawati, dkk (2014) gadget memiliki dampak positif dan negatif dalam perkembangannya.

a. Dampak positif

- Membantu perkembangan fungsi adaptif
- Menambah pengetahuan
- Memperluas jaringan persahabatan
- Mempermudah komunikasi
- Membangun kreatifitas anak

b. Dampak negative

- Ketergantungan pada gadget sehingga tidak bisa lepas dari gadget.
- Dapat menjadikan malas bergerak dan beraktivitas. Tentunya berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan otak dan psikologis.

- Menjadi tidak tertarik bermain dengan teman sebaya karena lebih menarik gadget yang dimiliki, hal ini menjadikan kemampuan sosialnya buruk.
- Menjadikan anak lebih sulit untuk berkonsentrasi dalam dunia nyata.

2.2 Konsep Motivasi Belajar

2.2.1 Pengertian Motivasi

Menurut Uno (2013), motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi juga dapat diartikan sebagai proses untuk mencoba memengaruhi orang atau orang-orang yang dipimpinya agar melakukan pekerjaan yang diinginkan, sesuai dengan tujuan tertentu yang ditetapkan lebih dahulu. Menurut Latipah (2017) dorongan yang ada pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu disebut motif. Sorenson mengatakan motif adalah pikiran (thought) atau perasaan (feeling) yang bekerja sebagai suatu drive yang berkekuatan mendorong seseorang melakukan tindakan tertentu dan bukan tindakan yang lain pada suatu saat tertentu. (Latipah,2017:144).

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia disebutkan bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu. Secara definitif motivasi adalah tingkah laku yang diarahkan untuk mencapai tujuan. Motivasi ini menjadi proses yang dapat menjelaskan mengenai tingkah laku seseorang dalam melaksanakan tugas tertentu. Kata motivasi berasal dari bahasa latin “movere” yang berarti to move (Hidayat, 2009). Istilah ini digunakan untuk menunjukan suatu pengertian yang melibatkan tiga komponen :

- Pemberi daya pada tingkah laku manusia (energizing)

- Pemberi arah tingkah laku (directing)
- Bagaimana tingkah laku dipertahankan (sustaining).

(Hidayat,2009:78)

2.2.2 Pengertian Belajar

Menurut Hilgard dan Corger (dalam Hidayat,2009), belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat di jelaskan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).

Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk (Hidayat, 2009).

Dampak dari setiap kegiatan belajar adalah terjadinya perubahan dalam aspek fisiologi dan psikologi. Perubahan dalam aspek fisiologi, misalnya dapat berjalan, berlari, dan mengendarai kendaraan, sedangkan dalam aspek psikologi berupa diperolehnya pemahaman pengertian tentang apa yang dipelajari, seperti pemahaman dan pengertian tentang ilmu pengetahuan, nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. (Sunaryo,2004).

2.2.3 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini diperkuat oleh Hamzah (2012 :23) bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator motivasi belajar menurut Hamzah (2012) yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Sehingga motivasi belajar adalah dorongan energi atau psikologis siswa yang melakukan suatu tindakan agar menguasai sesuatu yang baru seperti pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan dan sikap.

2.2.4 Jenis-jenis Motivasi Belajar

Menurut Uno (2013) terdapat dua macam motivasi belajar, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1. Motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya. Misalnya, siswa belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diajarkan itu. Siswa termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan,

senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka (Purnaningsih, 2016).

2. Motivasi intrinsik, timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan menurut Santrock (dalam Kompri, 2016) motivasi intrinsik, yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi suatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, murid belajar belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapat nilai yang baik. Terdapat dua kegunaan dari hadiah, yaitu sebagai insentif agar mau mengerjakan tugas, dimana tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa, dan mengandung informasional tetapi bukan dipakai untuk kontrol, misalnya guru memberi pujian kepada siswa. Terdapat dua jenis motivasi intrinsik, yaitu:
 - a. Motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal. Artinya dalam pandangan ini, siswa ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal.
 - b. Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal. Artinya pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu dan berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah.

2.2.5 Aspek-aspek Motivasi Belajar

Menurut Chernis dan Goleman (2001), motivasi belajar memiliki aspek-aspek sebagai berikut :

a. Dorongan mencapai sesuatu

Suatu kondisi individu berjuang terhadap sesuatu untuk meningkatkan dan memenuhi standart atau kriteria yang ingin dicapai dalam belajar.

b. Komitmen

Merupakan salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar, adanya komitmen di kelas. Siswa yang memiliki komitmen dalam belajar, mengerjakan tugas pribadi dan kelompok tentunya mampu mempriorotaskan tugas mana yang harus diselesaikan terlebih dahulu. Siswa yang memiliki komitmen merupakan siswa yang merasa bahwa dia memiliki tugas dan kewajiban sebagai seorang siswa, harus belajar. Tidak hanya itu, dengan kelompoknya juga, siswa yang memiliki komitmen akan kesadaran mengerjakan tugas berdama-sama.

c. Inisiatif

Kesiapan untuk bertindak atau melakukan sesuatu saat adanya peluang atau kesempatan. Inisiatif merupakan salah satu proses siswa dapat dilihat dari kemampuannya, apabila siswa tersebut memilki pemikiran dari dalam diri untuk melakukan tugas dengan disuruh orang tua atau siswa sudah memiliki pemahaman untuk menyelesaikan tugas pekerjaan rumah tanpa disuruh orang tua.siswa yang memiliki inisiatif, merupakan siswa yang sudah memiliki pemikiran dan pemahaman sendiri dan melakukan sesuatu

berdasarkan kesempatan yang ada. ketika siswa menyelesaikan tugas, belajar untuk persiapan ujian, maka siswa memiliki kesempatan untuk memperluas pengetahuan serta dapat menyelesaikan hal lain yang lebih bermanfaat lagi.

d. Optimis

Suatu sikap yang gigih dalam mencapai tujuan tanpa peduli adanya suatu kegagalan dan kemunduran. Siswa yang memiliki sikap optimis, tidak akan menyerah ketika belajar ulangan, meskipun mendapatkan nilai yang jelek, tetapi siswa yang memiliki rasa optimis tentunya akan terus belajar dengan giat untuk mendapat nilai yang lebih baik. Optimis merupakan sikap yang seharusnya dimiliki oleh setiap siswa, agar siswa belajar bahwa kegagalan dalam belajar bukanlah suatu akhir belajar dan bukan berarti siswa itu merupakan siswa yang “bodoh”.

2.2.6 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu juga yang mempunyai pengaruh besar terhadap keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut Uno (2013) terdapat indikator dalam motivasi belajar, sebagai berikut pengklasifikasiannya :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal siswa meliputi lingkungan belajar, ruang belajar, peralatan, fasilitas belajar, media belajar dan sebagainya (Uno, 2013). Faktor internal siswa meliputi pembawaan, tingkat pendekatan, pengalaman, masa lampau, keinginan atau harapan-harapan masa depan (Uno, 2013).

Menurut Liliweri (dalam Purnaningsih, 2016), berikut ini adalah faktor-faktor yang memotivasi seseorang untuk belajar :

1. Keinginan bergabung dengan suatu kelompok atau organisasi untuk mengejar suatu cita-cita yang relatif permanen.
2. Keinginan mendukung setiap bentuk kegiatan yang dapat memenuhi kebutuhan, keinginan dan cita-cita.
3. Keinginan mengubah kualitas hidup agar lebih baik.
4. Keinginan agar pribadi diperhatikan, dihormati dan dihargai.
5. Keyakinan dapat melakukan dengan baik jika mendapat informasi yang memadai.

2.3 Konsep Remaja SMP

2.3.1 Pengertian Remaja

Remaja dalam ilmu psikologis diperkenalkan dengan istilah lain, seperti puberteit, adolescence, dan youth. Remaja atau adolescence (Inggris), berasal dari bahasa latin “adolescere” yang berarti tumbuh ke arah kematangan. Kematangan yang dimaksud adalah bukan kematangan fisik saja tetapi juga kematangan sosial dan psikologi (Kumalasari, 2012).

Remaja (adolescence) merupakan masa transisi atau peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang ditandai adanya perubahan fisik, psikis, dan psikososial. Sedangkan definisi remaja menurut WHO bersifat konseptual, yaitu meliputi tiga kriteria yaitu biologis, psikologis, dan sosial-ekonomi, sehingga definisi remaja adalah suatu masa seorang individu berkembang saat pertama kali menunjukkan perubahan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat mencapai kematangan seksual, mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi diri dari kanak-kanak menjadi dewasa dan terjadi peralihan ketergantungan sosial-ekonomi yang relatif mandiri (Fithra, 2014).

Masa remaja dapat dikatakan masa yang paling kritis bagi perkembangan pada tahap-tahap kehidupan selanjutnya, ini dikarenakan pada masa ini terjadi begitu banyak perubahan dalam diri individu baik itu perubahan fisik maupun psikologis. Perubahan dari ciri-ciri kanak-kanak menuju kedewasaan pada perempuan ditandai dengan mulainya menstruasi atau buah dada yang semakin membesar, pada anak laki-laki ditandai dengan perubahan

suara, otot yang semakin membesar serta mimpi basah. Dalam kondisi perubahan tersebut, remaja biasanya tidak mau lagi dikatakan sebagai anak-anak, namun remaja pun belum dapat dikatakan sebagai orang dewasa jika dilihat dari berbagai kesiapan yang mereka miliki (Hasmini, 2001).

2.3.2 Tahap-tahap Usia Remaja

Menurut Soetjiningsih (2004), ada tiga tahap perkembangan remaja SMP, yaitu remaja awal, remaja madya dan remaja akhir.

a) Masa remaja awal / Early Adolescence (11–13 tahun)

Merupakan remaja yang berusia berkisar 11-13 tahun, dimana pada masa ini adalah masa yang paling penting untuk mengetahui pendidikan seks, karena pada masa ini remaja cepat tertarik dengan lawan jenis dan mudah terangsang secara erotis. Oleh karena itu, anak remaja penting untuk mengetahui pendidikan seks sejak dini.

b) Masa Remaja Pertengahan / Middle Adolescence (14-16 tahun)

Merupakan remaja yang berusia berkisar 14-16 tahun, masa ini adalah masa mengenal diri sendiri, menjauhkan diri dari keluarga dan lebih senang bergaul dengan temannya. Remaja mungkin tidak mau berbagi perasaan mereka dengan orang tuanya, jika tidak ditangani secara serius dapat menimbulkan kesenjangan dalam komunikasi dan hilangnya rasa percaya terhadap orang lain. Pada masa ini remaja memerlukan informasi mengenai penyakit menular seksual.

c) Masa Remaja Akhir / Late Adolescence (17-20 tahun)

Merupakan remaja yang berusia berkisar 17-20 tahun, masa ini adalah masa yang sudah lebih terkontrol oleh karena masa ini adalah masa menuju periode dewasa. Pada masa ini remaja mengenal dirinya sendiri, tahu apa yang menjadi minatnya, mau bersosialisasi dengan orang lain, tidak terlalu egois terhadap keinginannya sendiri, dan dapat membedakan antara hal yang pribadi dengan hal yang umum.

2.3.3 Karakteristik Remaja SMP

Siswa SMP umumnya berusia 12-15 tahun. Karakteristik remaja SMP menurut Sasanti (2018) adalah sebagai berikut:

- a. Perilaku yang kurang menentu muncul karena diperlakukan seperti anak-anak, namun pada saat lainnya mereka dituntut untuk berperilaku sebagai orang yang sudah dewasa. Hal itu membingungkan buat remaja awal.
- b. Cenderung emosional. Segala jenis emosi ada pada remaja awal. Rasa marah, takut, cemas, rasa ingin tahu, iri hati, sedih, kasih sayang, dan lain-lain.
- c. Ketidakstabilan akibat dari perasaan yang tidak pasti mengenai dirinya. Kesedihan bisa tiba-tiba berganti gembira. Percaya diri bisa tiba-tiba berganti ragu-ragu. Suka menolong bisa tiba-tiba berganti egoisme. Antusiasme bisa tiba-tiba berganti acuh tak acuh. Persahabatan berganti-ganti.

Sedangkan karakteristik remaja SMP menurut Kumalasari (2012) adalah sebagai berikut :

- Lebih dekat dengan teman sebaya

- Ingin bebas
- Lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya
- Mulai berpikir abstrak
- Mencari identitas diri
- Timbul keinginan untuk berkencan
- Timbul rasa cinta yang mendalam
- Mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.

Menurut Fithra (2014) karakteristik perkembangan remaja dalam mencapai identitas diri, antara lain : menilai diri secara objektif dan berencana mewujudkan sesuai dengan kemampuannya. Remaja akan menilai identitas pribadinya, meningkatkan minat pada lawan jenis, menggabungkan perubahan seks sekunder kedalam citra tubuh, dan mulai memisahkan diri dari keluarga. Karakteristik remaja awal antara lain :

- Perhatian pada bentuk tubuh dan citra tubuh
- Kepercayaan dan menghargai orang dewasa.
- Kekawatiran pada hubungan dengan teman sebaya.
- Mencoba sesuatu yang dapat dirinya terlihat lebih baik atau mengubah citra tubuh mereka.
- Ketidakstabilan perasaan dan emosi.
- Sangat mudah dipengaruhi oleh teman sebayanya.
- Menganggap kebebasan menjadi sangat penting.
- Pengalaman berharga pada perkembangan kognitif.

- Lebih suka mendengarkan kata-kata teman sebayanya dari pada orang tua atau rang dewasa lainnya.

2.3.4 Tugas Perkembangan Remaja SMP

Seiring dengan tumbuh dan berkembangnya seseorang individu, dari masa anak-anak sampai dewasa, individu memiliki tugas masing-masing pada setiap tahap perkembangannya. Tugas yang dimaksud pada setiap tahap perkembangan adalah setiap tahapan usia, individu tersebut mempunyai tujuan untuk mencapai suatu kepandaian, keterampilan, pengetahuan, sikap, dan fungsi tertentu sesuai dengan kebutuhan pribadi (Widiawati, dkk., 2014).

Kebutuhan pribadi itu sendiri muncul dari dalam diri yang dirangsang oleh kondisi di sekitar atau masyarakat. Tugas perkembangan remaja SMP difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Menurut Hurlock (1991) tugas perkembangan remaja tersebut diantaranya adalah :

1. Mampu menerima keadaan fisiknya.
2. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa.
3. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis.
4. Mencapai kemandirian ekonomi, mampu mengelola uang yang diperoleh dari pemberian orang tua.
5. Mencapai kemandirian emosional.

6. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
7. Memahami dan menginternalisasi nilai-nilai orang dewasa.
8. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.

2.4 Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar

2.4.1. Judul Jurnal : Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa/Siswi SMAN 2 Tembilahan pada bulan Agustus Tahun 2018 oleh Hayati Astuti.

Populasi	Intervensi	Comparasion	Output	Time
Sebanyak 117 orang siswa/siswi di SMAN 2 Tembilahan.	Teknik pengambilan sample adalah menggunakan Probability sampling. Instrument menggunakan kuisisioner.	Pengaruh Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar.	<ul style="list-style-type: none"> - Dari 117 responden, didapatkan hasil mayoritas responden menggunakan gadget negatif dalam penggunaan gadget (browsing, game, chatting, media BBM, Instagram, Path, WatsApp, Line, Snapchat) sebanyak 73 orang (62,4%). - Didapatkan hasil mayoritas responden memiliki prestasi belajar tidak baik sebanyak 93 orang (79,5 %). - Didapatkan hasil yang positif menggunakan gadget mayoritas memiliki prestasi belajar tidak baik sebanyak 41 orang (56,2%) dan yang negative menggunakan gadget mayoritas juga memiliki prestasi belajar tidak baik sebanyak 52 orang (71,2%). - Hubungan penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa, diperoleh p value (0,003) artinya ada hubungan 	28 Agustus 2018, di SMAN 2 Tembilahan.

Kesimpulan : Dari table diatas didapatkan hasil sebanyak 117 responden, didapatkan 93 orang (79,5%) memiliki prestasi belajar tidak baik. Dan p value (0,003) < alfa (0,05) maka ada hubungan penggunaan gadget dengan prestasi belajar.

2.4.2. Judul Jurnal : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal pada bulan Desember 2018 – Mei 2019 oleh Tetdy Rohaya Tinambunan.

Populasi	Intervensi	Comparasion	Output	Time
Sebanyak 81 responden di SMP 1 Siabu.	Menggunakan metode survey analitik dengan pendekatan cross sectional. Instrument menggunakan kuisisioner.	Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar.	<ul style="list-style-type: none"> - Kategori penggunaan gadget mayoritas adalah tinggi sebanyak 64 siswa atau sekitar 79% dan minoritas adalah sedang sebanyak 7 siswa atau sekitar 8,6%. - Kategori motivasi belajar siswa mayoritas adalah kurang sebanyak 65 siswa atau sekitar 79%, dan minoritas adalah baik sebanyak 17 siswa atau sekitar 21%. - Hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa, diperoleh p value (0,003) artinya ada hubungan. 	Desember 2018-Mei 2019, di SMP 1 Siabu.

Kesimpulan : Dari table diatas didapatkan hasil 65 siswa (79%) memiliki motivasi belajar kurang. Dan hasil p value (0,003) < alfa (0,05) maka ada hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar.

2.4.3. Judul Jurnal : Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Pengguna Smartphone Di SMP Negeri 4 Garut pada bulan Juli – Agustus 2017 oleh Sri Yekti Widadi dan Inge Ajeng Pramudita.

Populasi	Intervensi	Comparasion	Output	Time
Seluruh murid kelas VII dan VIII yang berada di SMPN 4 Garut pada tahun 2017 sebanyak 742 siswa.	Menggunakan rancangan jenis penelitian Deskriptif. Instrument menggunakan kuisisioner.	Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Pengguna Smartphone.	<ul style="list-style-type: none"> - Berdasarkan hasil penelitian sesuai tabel diatas diketahui bahwa, setengah dari siswa (50,6%) di SMP Negeri 4 Garut jarang menggunakan smartphone dan hampir setengahnya siswa (49,4%) sering. - Berdasarkan hasil penelitian sesuai tabel diatas diketahui bahwa, sebagian besar siswa (41,6%) memiliki motivasi belajar kategori cukup di SMP Negeri 4 Garut. - Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa proporsi penggunaan smartphone sering lebih dari setengah siswa (51,1%) memiliki motivasi belajar kurang. - Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Pengguna Smartphone, didapatkan p value (0,009) artinya ada hubungan. 	Juli-Agustus 2017, di SMP Negeri 4 Garut.

Kesimpulan : Dari table diatas didapatkan hasil sebagian besar siswa (41,6%) memiliki motivasi belajar kategori cukup. Penggunaan smartphone sering lebih dari setengah siswa (51,1%) memiliki motivasi belajar kurang. Dan p value (0,009) < alfa (0,05) artinya ada hubungan motivasi belajar pada siswa pengguna smartphone.

2.4.4. Judul Jurnal : Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Kognitif (Tingkat Prestasi) Pada Anak Usia 7-11 Tahun Di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep pada tahun 2019 oleh Eka Meiri, dkk.

Populasi	Intervensi	Comparasion	Output	Time
Siswa-siswi dari kelas 1 sampai kelas 5 di SDN Kebun Dadap Timur dengan jumlah sampel sebanyak 120 anak.	Jenis penelitian yaitu deskriptif dengan rancangan cross-sectional. Instrument menggunakan kuisisioner. Teknik sampling menggunakan teknik purposive sampling. Analisis data	Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Kognitif.	<ul style="list-style-type: none"> - Berdasarkan tabel diatas bahwa sebagian besar responden menggunakan gadget selama lebih dari 2 jam dalam sehari yaitu sebanyak 76 responden (63,0%), sebagian kecil menggunakan gadget kurang dari 2 jam sehari yaitu sebanyak 44 responden (37,0%). - Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden menggunakan gadget selama lebih dari 2 jam dalam sehari yaitu sebanyak 76 responden (63,0%), sebagian kecil menggunakan gadget kurang dari 2 jam sehari yaitu sebanyak 44 responden (37,0%). - Tabel diatas menunjukkan sebagian besar responden tidak malas belajar walaupun menggunakan gadget yaitu sebanyak 84 responden (70,0%), sebagian kecil responden malas belajar sebanyak 36 orang (30,0%). 	Tahun 2019. Di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep.

menggunakan
uji chi square

- Tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden waktu belajarnya lebih banyak di bandingkan bermain gadget yaitu sebanyak 73 responden (61,0%), sebagian kecil responden waktu belajarnya lebih sedikit yaitu sebanyak 47 responden (39,0%).
- Tabel di atas menunjukkan bahwa responden yang tidak mendapatkan ranking yaitu sebanyak 56 responden (46,0%), dan responden yang mendapatkan ranking 1-3 sebanyak 32 responden (27,0%) dan ranking 4-6 yaitu sebanyak 32 responden (27,0%).
- Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif, diperoleh p value (0,058) yang artinya tidak ada hubungan.

Kesimpulan : Dari table diatas didapatkan hasil sebanyak 73 responden (61,0%) memiliki waktu belajar lebih banyak di bandingkan bermain gadget, sebanyak 76 responden (63,0%) menggunakan gadget selama lebih dari 2 jam dalam sehari, sebanyak 84 responden (70,0%) tidak malas belajar walaupun menggunakan gadget. Dan p value (0,058) > alfa (0,05) artinya tidak ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif.

2.4.5. Judul Jurnal : Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada bulan Maret – April 2016 oleh Maya Ferdiana Rozalia.

Populasi	Intervensi	Comparasion	Output	Time
Responden dalam penelitian ini yaitu 215 siswa kelas V di SDN Pandanwangi 2,3,4,5, Kecamatan Blimbing Kota Malang.	Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif korelasional.	ini Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar.	<ul style="list-style-type: none"> - Diketahui Siswa yang tingkat intensitas pemanfaatan gadgetnya kategori tinggi berjumlah 34 siswa atau sebesar 16%. Kategori sedang berjumlah 144 siswa atau sebesar 67%. Kategori rendah berjumlah 37 siswa atau sebesar 17%. - Siswa yang prestasi belajarnya pada kategori baik berjumlah 31 siswa atau sebesar 14%. Kategori cukup berjumlah 153 siswa atau sebesar 71%, dan kategori kurang berjumlah 31 siswa atau sebesar 14%. - Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa p value (0,632) artinya tidak ada hubungan. 	Maret-April 2016, pada siswa kelas V SDN Se-Gugus Kecamatan Blimbing Kota Malang.

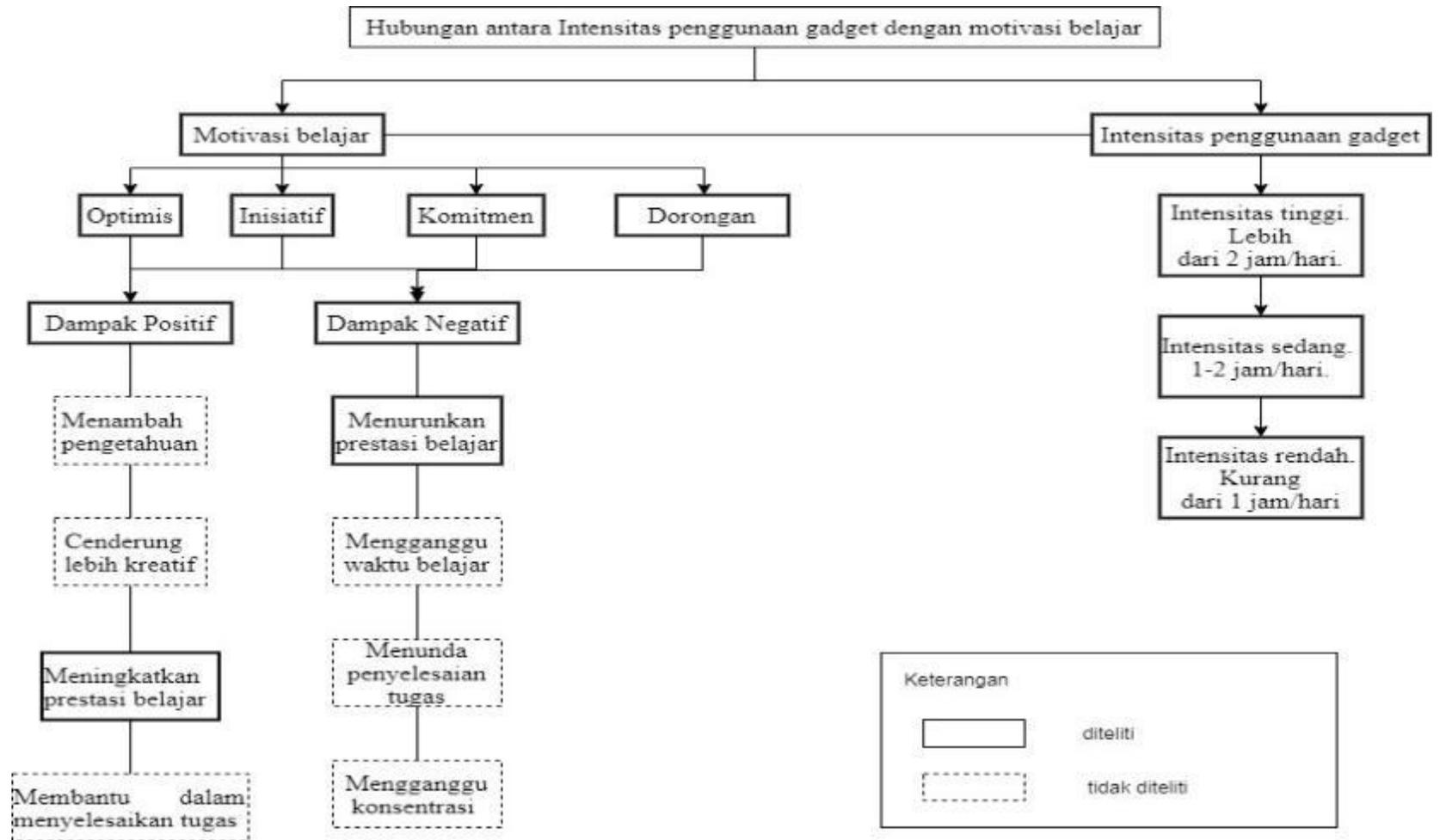
Kesimpulan : Dari table diatas didapatkan hasil sebanyak 153 siswa atau 71% memiliki prestasi belajar kategori cukup, sebanyak 144 siswa atau 67% intensitas pemanfaatan gadgetnya kategori cukup. Dan p value (0,632) > alfa (0,05) artinya tidak ada hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar.

2.4.6. Judul Jurnal : Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Usia 10-11 Tahun pada bulan Maret – Mei Tahun 2016 oleh Larasati Aurora Arifin, Farid Agung Rahmadi.

Populasi	Intervensi	Comparasion	Output	Time
Sampel yang dilibatkan sejumlah 49 siswa dari SD Islam Hidayatullah, SD HJ Isriati Baiturrahman dan SD PL Don Bosco, Semarang.	Insrtumen dengan mengisi kuesioner.	Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa.	- Didapatkan 19 siswa (38,8%) dengan tingkat kecanduan gadget tinggi dan 30 siswa dengan tingkat kecanduan gadget rendah (61,2%). - Kategori prestasi belajar yang baik yaitu 29 siswa (59,2%). Sedangkan untuk kategori prestasi belajar yang buruk yaitu sebanyak 20 siswa (40,8%). - Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa didapatkan p value (0,181) artinya tidak ada hubungan.	Maret-Mei 2016. di beberapa SD di kota Semarang.

Kesimpulan : Dari table diatas didapatkan hasil 30 siswa atau (61,2%) dengan tingkat kecanduan gadget kategori rendah. Sebanyak 29 siswa atau (59,2%) dengan prestasi belajar kategori baik. Dan p value (0,181) > alfa (0,05) artinya tidak ada hubungan tingkat kecanduan gadget dengan prestasi belajar siswa.

2.5 Kerangka Berpikir



2.6 Hipotesis Penelitian

H1 diterima, H0 ditolak : Ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar pada siswa SMP di SMPN 1 Pace Nganjuk.