

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Pengertian Gadget

Gadget menurut Rayner pada Aisyah Anggraeni di dalam jurnalnya mengatakan bahwa sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.<sup>15</sup> Menurut merriam webster yang dikutip oleh Yulia Rahman dan Edy adalah "*an often small mechanical or electronic device with a practical use but often thought of as a novelty*" yang jika diartikan dalam Bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau alat elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru.<sup>16</sup>

Sedangkan menurut Iswidharmanjaya gadget merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari dan merupakan sebuah obyek teknologi yang memiliki fungsi khusus. Dapat disimpulkan bahwa gadget adalah suatu alat yang dapat mempermudah segala aspek dalam kehidupan manusia dengan berbagai manfaat dalam kegunaannya. Pada awalnya gadget lebih terfokus pada alat komunikasi. Namun seiring berkembangnya zaman, gadget di desain dengan sedemikian canggih dengan dilengkapi berbagai fitur dengan segala kegunaann dan juga manfaat yang ada didalamnya.

#### 1. Jenis Gadget

---

<sup>15</sup> Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Nusa Tenggara Barat: Pusat pengembangan dan penelitian Indonesia, 2023).

<sup>16</sup> Aisyah Angraeni dan Hendrizal, S.IP, M.Pd, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA.," *Jurnal PPKN Dan Hukum* 13 (1 April 2018).

Gadget banyak diartikan oleh kebanyakan kalangan bahwa gadget hanya sebatas *Handphone*. Namun sebenarnya *handphone* hanyalah salah satu jenis dari sekian banyaknya gadget. Adapun beberapa jenis gadget yang sering digunakan Masyarakat adalah:

a. *Handphone*

*Handphone* adalah salah satu alat yang sangat sering digunakan oleh Masyarakat. *Handphone* adalah salah satu alat yang paling populer disemua kalangan.

b. Laptop

Laptop adalah jenis *gadget* yang sering digunakan dengan berbagai kemanfaatan yang ada didalamnya. Terutama dalam hal pekerjaan, baik dalam kalangan pelajar, mahasiswa, pekerja, dan lain sebagainya.

c. Gadget USB

*Gadget* music adalah salah satu jenis *gadget* yang juga banyak dimiliki oleh banyak kalangan, salah satu contoh dari *gadget* music adalah MP3 Player.

d. Kamera Digital

Kebanyakan kalangan juga tidak mengetahui bahwa kamera digital termasuk bagian dari gadget. Kegunaan *gadget* jenis ini adalah untuk menangkap objek yang akan disimpan di dalamnya baik berupa foto ataupun video.

e. Proyektor

Proyektor adalah perangkat yang digunakan untuk memproyeksikan teks, gambar atau video ke layar/ dinding dan membuatnya terlihat menjadi lebih besar atau dengan kata lain proyektor adalah sebuah alat yang dapat membantu menampilkan teks, gambar, video dari laptop atau komputer ke sebuah layar (putih) atau dapat juga di tampilkan pada dinding.<sup>17</sup>

## 2. Intensitas Penggunaan Gadget

James P. Chaplin di dalam kamus psikologinya mengatakan bahwa intensitas adalah suatu kekuatan yang mendukung suatu sudut pandang atau perilaku seseorang.<sup>18</sup> Dijelaskan pula bahwa Intensitas penggunaan gadget adalah Tingkat Keseringan seseorang pada pemakaian gadget dengan berbagai manfaat dan juga tujuannya.<sup>19</sup>

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan gadget adalah Tingkat kadar seseorang dalam menggunakan gadget untuk melakukan suatu kegiatan tertentu dengan memanfaatkan gadget sebagai fasilitas dan melihat seberapa lama seseorang tersebut menggunakan gadget. Untuk melihat seberapa kadar intensitas penggunaan gadget terdapat pada empat aspek. Pertama Perhatian, seseorang akan lebih merasa tertarik apabila ada sesuatu yang dapat mengambil perhatiannya. Kedua penghayatan, maksudnya pemahaman terhadap sebuah informasi, ketertarikan yang disertai dengan usaha dalam mencoba mengartikan

---

<sup>17</sup> Eka Anggraini, *Mengatasi kecanduan gadget pada Anak* (Serayu publishing, 2019).

<sup>18</sup> James P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi* (Jakarta: Rajawali pers, 2009).

<sup>19</sup> Maya Ferdina Rozali, "Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar," *Pemikiran dan pengembangan* Vol. 5 No. 2 (September 2017).

serta memahami serta mempersiapkan informasi yang dimanfaatkan sebagai pengetahuan. Ketiga Durasi, yaitu kadar waktu seberapa lama nya seseorang melakukan kegiatannya. Keempat Frekuensi maksdunya adalah seberapa banyak kegiatan tertentu yang dilakukan secara berulang-ulang.

### 3. Fungsi Gadget

*Gadget* hadir di kehidupan manusia berfungsi untuk membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Adapun beberapa fungsi *gadget* antara lain adalah:<sup>20</sup>

#### a. Media Komunikasi

*Gadget* bermanfaat bagi manusia sebagai media komunikasi. Dari *gadget* pula setiap orang dapat berkomunikasi meskipun dengan jarak yang jauh dengan menggunakan alat komunikasi seperti handphone, laptop, Ipad, Iphone dan lain sebagainya.

#### b. Akses Informasi

*Gadget* juga berfungsi sebagai akses Informasi dalam berbagai hal dengan kontkes yang lebih beragam. Mulai dari gaya hidup, materi kuliah, info pekerjaan, dunia maya, dan lain sebagainya.

#### c. Media Hiburan

*Gadget* juga berfungsi sebagai media hiburan sesuai dengan hobi setiap orang yang beragam. Seperti menonton video lucu, mendengarkan music dan lain sebagainya.

---

<sup>20</sup> Mutia Nurlina, Ani Anggraini, dan Hilda Meriyandah, "Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Tingkat Kecemasan Generasi Z Mahasiswa Keperawatan Di STIKes Medistra Indonesia Tahun 2022," *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia* 1, no. 1 (27 Agustus 2022): 97–104.

d. Gaya Hidup

Gadget juga menjadi bagian gaya hidup dari kegiatan setiap orang, terlihat dengan bagaimana semakin mewah gadget yang semakin mewah di era modern ini.

e. Menambah Wawasan

Dengan adanya *gadget* para pengguna gadget akan semakin menambah wawasan. *Gadget* memang dapat mendorong produktivitas para penggunanya, tetapi tetap saja ada dampak negatif yang ada. Dengan demikian, pengguna gadget diharapkan kebijakan dalam menggunakannya.

4. Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dalam kehidupan manusia dapat berdampak dalam beberapa aspek. Menurut pada Junierissa Marpaung dalam penelitiannya mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

a. Dampak Negatif

Penggunaan gadget memiliki dampak negatif sebagai berikut:

- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya seseorang teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
- 2) Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat seseorang membuka

video di aplikasi youtube seorang cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).

- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya seseorang kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya).
- 4) Kecanduan (seseorang akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
- 5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata seseorang).
- 6) Perkembangan kognitif seseorang terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- 7) Menghambat kemampuan berbahasa (seseorang yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).

8) Dapat Dapat mempengaruhi perilaku seseorang (seperti contoh seseorang bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).<sup>21</sup>

## B. Generasi Z

### 1. Pengertian Generasi Z

Sebelum membahas tentang generasi Z secara khusus, penulis akan terlebih dahulu menjelaskan terkait teori generasi. Strauss dan Howe (1991) mempopulerkan teori generasi. Strauss dan Howe (1991) mengelompokkan generasi berdasarkan dengan kesamaan rentang waktu kelahiran dan kesamaan kejadian-kejadian historis. Tidak hanya itu, peneliti-peneliti lain juga melakukan pembagian kelompok generasi dengan label berbeda-beda, namun secara global memiliki makna yang sama.

Kupperschmidt mengatakan bahwa pengertian generasi sendiri adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompoknya dengan kesamaan tahun kelahiran, umur, dan lokasi, serta kejadian-kejadian dalam kehidupan kelompok tersebut yang secara signifikan berpengaruh dalam tahap pertumbuhan mereka.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget Bagi Anak*.(Nusa Tenggara Barat: Pusat dan bantuan penelitian Indonesia, 2023)

<sup>22</sup> Andrias Pujiono, "Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z," *Didache: Journal of Christian Education* 2, no. 1 (28 Juni 2021): 1, <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>.

Dari keterangan diatas, maka muncul teori generasi yang mengkategorikan sekelompok orang yang berbeda-beda dengan berdasarkan kesamaan-kesamaan tertentu yang masuk dalam suatu kelompok generasi. Adapun teori generasi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Generasi Baby Boomer adalah Generasi ini merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu sejak tahun 1946 sampai dengan tahun 1964.
- b. Generasi X adalah Generasi ini merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu sejak tahun 1965 sampai dengan tahun 1980.
- c. Generasi Y adalah Generasi ini merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu sejak tahun 1981 sampai dengan tahun 1994.
- d. Generasi Z adalah Generasi ini merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu sejak tahun 1995 sampai dengan tahun 2010.
- e. Generasi Alpha adalah Generasi ini merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu sejak tahun 2011 sampai dengan tahun 2025.

Generasi Z juga disebut dengan Igeneration, Generasi Net atau Generasi Internet. Generasi Z mulai tumbuh dan berkembang pada masa digital. Menurut Hellen Chou Generasi Z atau yang kemudian banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital. Dapat disimpulkan bahwa sangat tidak mengherankan

jika orang usia remaja yang latar belakangnya berstatus sebagai mahasiswa benar-benar mahir dalam teknologi.

## 2. Karakteristik Generasi Z

Generasi Z memiliki karakteristik perilaku dan kebiasaan yang berbeda jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Beberapa karakteristik umum Generasi Z diantaranya adalah:

### a. Fasih Teknologi

Generasi adalah mereka yang mahir dan terbiasa bahkan bergantung dengan penggunaan teknologi informasi serta berbagai macam aplikasi yang ada didalam gadget. Generasi Z mengakses berbagai informasi demi kehidupan sehari-hari sesuai dengan kepentingan, baik itu kepentingan pribadi, sosial, Pendidikan dan lain sebagainya.

### b. Sosial

Generasi Z cenderung berkomunikasi dan berinteraksi diberbagai kalangan melalui berbagai situs media sosial seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, dan lain sebagainya. Melalui media, mereka dapat berkomunikasi dan juga mengekspresikannya dengan spontan.

### c. Multitasking

Generasi Z dapat melakukan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang sama. Misalnya seperti mendengarkan musik sekaligus mengetik yang dikerjakan di waktu yang sama. Mereka juga kerap

menginginkan sesuatu dapat berjalan dengan cenderung praktis dan berperilaku instan, dan tidak menyukai sesuatu yang bertele-tele.

### 3. Indikator Generasi Z

Menurut Elizabeth T.Sentosa menjelaskan beberapa indikator generasi Z sebagai berikut:

#### a. Memiliki Ambisi Besar Dalam Kesuksesan

Generasi Z memiliki karakter yang positif dalam rasa kepercayaan diri. Mereka sangat optimis dalam dalam banyak hal termasuk dalam menggapai mimpi mereka.

#### b. Cinta Kebebasan Dan Memiliki Rasa Percaya Diri Yang Tinggi

Generasi Z kerap menyukai kebebasan, baik dalam berpendapat, bereksprosi, berkreasi, dan lain sebagainya. Mereka tumbuh di era modern yang Sebagian besar dari mereka cenderung belajar dengan mengeksplorasi dan tidak suka belajar yang sifatnya menghafal.

#### c. Berkeinginan Besar Untuk Mendapatkan Pengakuan

Generasi Z cenderung ingin diberi pengakuan baik dalam bentuk reward, baik dalam bentuk hadiah, sertifikat, penghargaan, pujian dan lain sebagainya.

#### d. Digital Dan Teknologi Informasi

Generasi Z tumbuh dan besar saat dunia digital sudah mulai berkembang pesat. Ini adalah sebab generasi Z sangat handal dalam mengaplikasikan segala macam gadget yang ada, terlebih

menggunakan teknologi dalam seluruh aspek fungsi dalam keseharian. Generasi Z ini lebih memilih berkomunikasi di media sosial daripada dengan langsung bertatap muka.<sup>23</sup>

### **C. Motivasi Belajar**

#### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

M Donald dalam Tabrani, Kusnidar dan Arifin menjelaskan bahwa motivasi adalah suatu perbuatan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi mempunyai hubungan erat dengan kebutuhan dan keinginan untuk melakukan perubahan. Kebutuhan tersebut mendorong individu untuk melakukan perubahan atau menapai apa yang diinginkan. Jadi tujuan dari motivasi itu sendiri adalah untuk mengarahkan atau mengunggah seseorang agar timbul kegiatan dan kemauannya untuk memperoleh hasil.

Motivasi belajar merupakan suatu daya dorong yang kuat dalam diri peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan belajar dalam rangka melakukan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Semakin termotivasi siswa dalam belajar, maka semakin bagus pula hasil belajar yang diperolehnya. Motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk

---

<sup>23</sup> Elizabeth T.Santosa, *Raising Children In Digital Area* (Elex Media kompotindo, 2015).

melakukan sesuatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

## 2. Macam-Macam Motivasi Belajar

Menurut Wuryani Djiwandono motivasi belajar terbagi menjadi dua yaitu:<sup>24</sup>

### a. Motivasi Intrinsik

Motivasi Instrinsik Adalah motivasi yang timbul dengan sendirinya dari dalam diri seseorang tanpa perlu rangsangan dari luar. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan kegiatan belajar yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar.

### b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik Adalah motivasi yang timbul karena adanya rangsangan dari luar sebagai pendorong untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila sesorang belajar karena ingin mencapai tujuan tertentu di luar yang dipelajarinya.

---

<sup>24</sup> Sri Esti Wuryani Djiwandoro, *Psikologi Pendidikan Edisi Revisi* (Jakarta: Grasindo, 2008).

Motivasi ekstrinsik diperlukan agar seseorang mau belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar seseorang termotivasi untuk belajar.

### 3. Motivasi Belajar

Adapun motivasi belajar memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah:

- a. Mendorong siswa untuk berbuat atau bertindak. Motif itu sebagai penggerak yang memberi energi untuk kekuatan seseorang untuk melakukan suatu tugas.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah perwujudan cita-cita atau suatu tujuan.
- c. Motif menyelesaikan suatu perbuatan kita, artinya menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dilakukan guna untuk menyampaikan tujuan itu dengan mengkesampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

### 4. Hal-Hal Yang Menimbulkan Motivasi Belajar

- a. Adanya Kebutuhan

Dengan adanya kebutuhan, maka hal ini menjadi motivasi bagi seseorang untuk berbuat dan bekerjasama. Misalnya seseorang ingin mengetahui isi buku Sejarah, maka keinginan untuk mengetahui isi buku tersebut akan menjadi pendorong bagi seseorang tersebut untuk membacanya.

b. Adanya Pengetahuan tentang adanya kemajuan diri sendiri

Dengan mengetahui hasil dan prestasi dirinya sendiri, seperti apakah dia mendapat kemajuan atau tidak. Hal ini akan menjadi pendorong seseorang untuk lebih giat lagi. Jadi dengan adanya pengetahuan sendiri tentang kemajuannya, maka motivasi tersebut akan timbul.

c. Adanya Aspirasi Cita-Cita

Bahwa manusia tidak lepas dari cita-cita, hal itu tergantung dengan Tingkat umur manusia itu sendiri. Semakin bertambah usia seseorang, maka akan semakin tegas pula untuk mengetahui jati dirinya dan cita-cita yang ingin di capainya.

Dapat di simpulkan bahwa fungsi motivasi diatas adalah bisa mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan individu dalam mencapai sesuatu sehingga menghasilkan pencapaian tujuan yang ingin dicapai yang didahului dengan adanya perubahan tingkah laku seseorang yang ditandai dengan perasaan dan reaksi dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan adanya motivasi dalam diri siswa akan sangat penting dalam keberhasilan dalam belajarnya.