

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi yang serba canggih seperti sekarang ini memunculkan berbagai macam jenis dan fitur teknologi terbaru salah satunya adalah adanya gadget. Gadget atau dalam kesehariannya dinamakan Handphone, merupakan alat yang sangat mudah digunakan untuk mengakses informasi baik jarak dekat maupun jarak jauh bahkan sampai belahan dunia. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada zaman sekarang dan mendatang. Tentunya, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Dan pada akhir-akhir ini sering sekali ditemukan orang tua yang memberikan gadget untuk anaknya yang masih dibawah umur misalnya anak-anak yang masih menempuh pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah.¹

Dalam kehidupan sehari-hari pastinya kita seringkali melihat berbagai macam jenis gadget yang digunakan oleh semua kalangan. Gadget memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, menambah wawasan, ilmu, sarana belajar, hiburan dan lain sebagainya. Pemakaian gadget yang sudah terhubung dengan layanan internet akan lebih mudah untuk mengakses fitur yang ada di gadget. anak sekolah dasar mereka cenderung memanfaatkan gadget untuk berbagai hal, baik hal positif maupun negatif. seperti untuk belajar, melihat konten atau video edukasi, bermain game, bermedia sosial dan lain sebagainya.

Tujuan orang tua memberikan gadget kepada anak pada dasarnya karena mereka berfikir bahwa dengan diberikannya gadget kepada mereka dapat memudahkan untuk digunakan belajar membaca, menulis, berhitung dan

¹ Titik Mukarromah, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak* (Metro, Pendidikan Agama Islam, 2019) Hlm 1

sebagainya.² Selain banyaknya aplikasi dan permainan edukatif yang bersifat mendidik tersebut, anak akan mudah menirukan dan menambah ilmu pengetahuan mereka karena anak merasa senang sehingga apa yang sudah dilihatnya akan terekam dengan baik dan mudah, sehingga membuat anak semakin pintar dalam belajar juga agar anak tidak sering keluar rumah. Tetapi disisi lain ternyata terjadi hal yang kurang tepat dalam pemanfaatan gadget pada anak. Sehingga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak seperti pertumbuhan fisik, perkembangan kognitif, moral, spiritual, psikoseksual, psikososial, dan perubahan pra-remaja lainnya. perkembangan belajar anak.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak tidak baik bagi anak dan kecanduan media sosial menjadi penghambat pada motivasi belajar anak untuk mencapai prestasi. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional dan pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game, selain itu anak akan malas melakukan aktivitas sehari-hari, bahkan malas untuk belajar. Mereka cenderung memanfaatkan gadget untuk hal-hal yang tidak sesuai dengan umur mereka. Hal tersebut tentunya juga berpengaruh pada motivasi serta prestasi belajar anak.

Berdasarkan fakta sosial, penelitian yang dilakukan oleh Siti Asiah, penggunaan gadget (X) memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik (Y) sebesar 4,1% dan 95,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain diluar variabel penggunaan gadget.³ Penelitian yang dilakukan oleh Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala, Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa 19 (46,3 %) responden sering menggunakan gadget dan 22 (53,7%) responden jarang menggunakan gadget. Manfaat penggunaan gadget didapatkan 30 (73,2 %) responden menggunakan gadget untuk mengakses media sosial.⁴ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dian Kurniawati, Hasil penelitian yaitu menunjukkan skor nilai dengan presentase

² Maya Ferdina Rozalia, “*Hubungan Intensitas Pemanfaatan Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa*”, Artikel fakultas Ilmu Pendidikan, UM, 2016, Hlm. 3

³ Siti Asiah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*, Penelitian Survey Pada Peserta Didik Kelas V di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung 2020

⁴ Beauty Manumpil, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala, “*Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado*”, *ejournal Keperawatan (e-Kep)*, Vol. 3, No. 2, April 2015

terendah sebesar 14,08% dan tertinggi sebesar 96,25% dan rata-rata ditemukan sebesar 39,28%. Hal ini menunjukkan bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap prestasi siswa.⁵

Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, dengan adanya motivasi siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar dalam segala hal pembelajaran.⁶ Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar pada anak.⁷ Seperti yang dikatakan oleh Clayton Alderfer bahwa motivasi belajar merupakan salah satu kecenderungan anak dalam melakukan suatu kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk memperoleh suatu prestasi tersebut sebaik mungkin. Sehingga semakin tinggi motivasi siswa dalam belajar, maka akan semakin tinggi pula upaya dan usaha yang dilakukan, agar memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁸ Jadi dengan belajar akan ada suatu hal yang berubah baik dari segi ilmu pengetahuan, perilaku, cara pandang (persepsi) dan masih banyak lagi perubahan lainnya. Penilaian dari hasil belajar siswa dapat dilihat dari segala segi yang dipelajari di sekolah. Salah satunya menggunakan gadget yang banyak digunakan siswa dengan jenis Handphone. Namun penggunaan gadget pada siswa sangat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, seperti murunya motivasi belajar akibat memiliki sifat malas belajar, memiliki kecenderungan bermain game, dan menimbulkan sakit pada mata.

Berdasarkan uraian tersebut diatas sudah terlihat jelas bahwa gadget dapat mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar anak. Baik pengaruh yang positif

⁵ Dian Kurniawati “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa*”, Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 2 No 1 April 2020

⁶ Ghullam Hamdu dkk, “*Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*”. Dalam kedudukannya sebagai Dosen Universitas Pendidikan Indonesia, Vol. 12, No. 1, tahun 2011, Hlm. 82

⁷ *Ibid.*, Hlm 83

⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung : Pustaka Setia, 2011) Hlm 20

maupun pengaruh negatif. Anak yang sudah tercandu dengan gadget secara langsung bisa mengganggu motivasi belajar dan membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Peneliti melakukan penelitian di SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun, karena menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah dan salah satu guru kelas bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki gadget jenis *Handphone*. Tentunya hal tersebut dapat berpengaruh pada proses belajarnya, baik motivasi belajar maupun prestasi belajarnya. Dengan demikian, peneliti ingin mengetahui apakah gadget memiliki pengaruh yang besar terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SDN Plumpungrejo 04.

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang diuraikan maka dibuat suatu rencana penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun.”

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, permasalahan penelitian yang penulis ajukan tersebut dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang telah tercandu gadget akan sulit berhenti dalam pemakaiannya
- b. Peserta didik akan sulit berkonsentrasi, jika dalam belajar selalu teringat gadgetnya
- c. Penggunaan gadget dapat meningkatkan atau menurunkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik
- d. Penggunaan gadget jika pemanfaatannya kurang tepat dapat berpengaruh pada motivasi dan prestasi belajar siswa
- e. Prestasi peserta didik dapat menurun akibat penggunaan gadget

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan secara sempurna, lebih fokus dan mendalam dalam penyusunannya maka terdapat batasan masalah di dalamnya yaitu berkaitan dengan gambaran penggunaan gadget terhadap

anak, kemudian seberapa pengaruh dan dampak yang ditimbulkan dari gadget terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar pada anak.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran tentang penggunaan gadget di SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun?
2. Apakah ada pengaruh gadget terhadap motivasi dan prestasi belajar secara signifikan siswa SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun?
3. Seberapa besar pengaruh gadget terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah disebutkan diatas, dalam penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran tentang penggunaan gadget di SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun
2. Untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap motivasi dan prestasi belajar secara signifikan siswa SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun
3. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh gadget terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang diteliti untuk diuji kebenarannya dengan data yang lebih lengkap dan menjang penelitian yang dilakukan.⁹ Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa di SDN Plumpungrejo 04

⁹ Dodiet Aditya Setyawan, *Hipotesis*, Kementerian Kesehatan RI Politeknik Kesehatan Surakarta 2014

Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun. Berikut ini perumusan hipotesis dari penelitian ini:

H_a : Adanya pengaruh dari penggunaan gadget terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa di SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta menambah wawasan ilmu mengenai manfaat dari penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik belajar.

2. Secara praktis

a. Bagi Orang tua

- 1) Memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.
- 2) Menjadi salah satu pembelajaran bagi orangtua untuk lebih mengawasi anaknya dalam menggunakan gadget pada anak Sekolah Dasar yang tepat dan benar, agar anak tidak salah dalam memanfaatkan gadget.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini di harapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik mengenai penggunaan gadget yang tepat serta penggunaan gadget sebagai media pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini di harapkan mampu memberikan masukan serta manfaat dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat menjadi satu tambahan referensi untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan gadget pada anak Sekolah Dasar.

G. Penegasan Istilah

Agar dikalangan pembaca tidak terjadi kesalahpahaman dan salah penafsiran ketika mencermati judul penelitian “Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SDN Plumpungrejo 04 kecamatan Wonoasri kabupaten Madiun”, maka perlu dikemukakan seperti penegasan istilah yang dipandang menjadi kata kunci.

1. Gadget

Gadget merupakan salah satu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang dapat membantu manusia untuk mencari informasi serta berkomunikasi dengan mudah dan praktis.¹⁰

2. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan respon dari suatu aksi, motivasi akan terangsang dengan adanya tujuan. Perlunya motivasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mendorong kemauan dan daya penggerak pada siswa akan kebutuhan belajar. Dengan adanya motivasi siswa akan mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal. Sehingga apa yang sudah dipelajari oleh siswa akan lebih mudah diserap dan dipelajari.¹¹

3. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah hasil usaha belajar yang telah dicapai oleh siswa dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam bukti buku laporan yang disebut laporan hasil belajar siswa (Rapor).¹²

¹⁰ Elfiadi, “Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”, *ITQAN*, Vol. 9, No. 2, July - Dec 2018, Hlm. 98

¹¹ Amna Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran”, *Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2 (2017). Hlm 175

¹² Fitriyana Mawarni dan Yessi Fitriani, “Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Pokok Teks Eksposisi di Kelas X IPA 2 SMA Negeri 1 Sembawa Kabupaten Banyuasin”, *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 9, No. 2, Tahun 2019, Hlm. 1

4. Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar merupakan anak yang berusia antara 6-12 tahun atau yang biasanya disebut juga dengan periode intelektual karena mengalami pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologi yang sangat cepat.¹³

H. Sistematika Pembahasan

Skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar siswa SDN Plumpungrejo 04 Kecamatan Wonoasri Kabupaten Madiun”, memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I (Pendahuluan) membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II (Landasan Teori) membahas terkait konsep gadget, motivasi belajar, prestasi belajar, penelitian terdahulu, dan kerangka penelitian.

BAB III (Metode Penelitian) membahas tentang rancangan penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen penelitian, uji coba instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV (Hasil Penelitian), berisi tentang deskripsi data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

BAB V (Pembahasan) berisi tentang temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI (Penutup) berisi tentang dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran.

¹³ Herka Maya Jatmika, “Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, No. 1, 2005, Hlm. 89