

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangannya zaman di era globalisasi saat ini, membuat perkembangan teknologi meningkat dengan sangat pesat. Berbagai macam teknologi muncul dengan memberikan kemudahan bagi penggunanya, dan tidak dipungkiri bahwa hal itu sangat banyak memberi manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Oleh karena itu, berbicara mengenai teknologi tidak terlepas dari adanya *gadget* yang sudah tidak asing lagi untuk di dengar, perlu diketahui bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak yang besar dan positif terhadap peserta didik apabila digunakan secara baik dan bijak. *Gadget* secara umum merupakan suatu elektronik yang dibuat oleh manusia secara khusus sebagai inovasi perkembangan teknologi yang semakin canggih dengan berbagai kelebihan yang di milikinya (Husnan, 2013, hlm. 73). Adapun Hudaya (2018, hlm. 89), menyatakan bahwa *gadget* merupakan sebuah alat yang dibuat berbeda dengan alat elektronik yang lainnya karena dilengkapi dengan berbagai keunikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang sudah banyak di kenal, hampir semua orang pasti sudah mengetahui dan mempunyai *gadget*, dengan berbagai macam bentuk teknologi modern seperti televisi, *smartphone*, tablet, komputer, laptop, dll. Hal inilah yang menyebabkan *gadget* dapat dengan mudahnya menarik perhatian dan minat peserta didik, dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya dan berbagai fitur menarik yang ditawarkan, sehingga tidak heran bahwa sekarang ini seringkali kita melihat banyak anak kecil yang sudah pandai dalam bermain *gadget*.

Mariskhana (2018, hlm. 66) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak yang besar dalam pembentukan cara berpikir dan berperilaku peserta didik, serta dapat menangkap pesan secara *audio visual* yang dapat terekam dalam pikiran mereka, sehingga dapat berpengaruh kepada kegiatan belajar maupun motivasi belajar peserta didik. Efendi (dalam Mariskhana, 2018, hlm. 63) menyatakan bahwa keberadaan *gadget* dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi penggunanya, adapun faktor-faktor yang memengaruhinya

yaitu, 1) menambah pengetahuan karena dengan memanfaatkan teknologi seperti *gadget* peserta didik akan dengan mudah mendapatkan informasi mengenai sesuatu sehingga mereka akan kaya dengan berbagai pengetahuan; 2) melatih kreativitas peserta didik, salah satunya dengan memanfaatkan berbagai fitur layanan seperti *game* yang dapat merangsang peserta didik untuk memiliki kreatifitas yang tinggi; 3) memengaruhi perilaku peserta didik, dengan kemajuan teknologi yang dapat mengakibatkan peserta didik menjadi cepat puas dengan informasi yang telah didapatnya dari internet sehingga peserta didik menjadi malas untuk menambah pengetahuan dari referensi lain seperti membaca buku; 4) penggunaan *gadget* juga dapat mengganggu konsentrasi belajar karena dengan fitur canggih yang dimiliki *gadget* membuat peserta didik menjadi selalu ingin tahu dan tertarik ingin terus menggunakannya, yang pada akhirnya akan berpengaruh dan mengganggu pada saat proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Ibrahim (dalam, Rahmawati, dkk, 2017, hlm. 78) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebih dapat berpengaruh terhadap konsentrasi belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan *gadget* secara berlebih dapat mengakibatkan gangguan pada pola tidur serta kerusakan pada indera penglihatan karena terlalu lama terpapar sinar radiasi dari *smartphone*.

Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunaanya khususnya peserta didik, apabila dilakukan dengan terus menerus yang membuat pemakainya menjadi kecanduan. Adapun yang dikutip dari Liputan6.com, seorang gadis berusia 16 tahun asal China mengalami gangguan pada penglihatannya. Gadis bernama Liu ini mengalami kebutaan warna akibat pemakaian *gadget* yang berlebihan. Dalam sehari Liu menghabiskan waktu selama 10 jam untuk memainkan *gadget*, dan juga ia sering menggunakan *gadget* tersebut dalam keadaan gelap, hal itu menyebabkan kerusakan pada matanya. Selain itu juga, dua orang peserta didik di daerah Bondowoso, Jawa Timur. Dimana terdapat dua orang peserta didik yang mengalami kecanduan bermain *gadget*. Keduanya sampai diharuskan untuk melakukan perawatan di RSUD Koesnadi Bondowoso pada poli jiwa. Mereka terpaksa menjalani perawatan dikarenakan kedua peserta didik tersebut akan melakukan hal ekstrem bila dilarang menggunakan *gadget*. Bahkan salah satu dari mereka akan

membenturkan kepalanya jika dilarang menggunakan *gadget* (Natania Londong, 2019). Dampak negatif yang di timbulkan lainnya yaitu peserta didik cenderung lebih suka untuk bermain *gadget* dirumah dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya, tidak heran sekarang ini sulit untuk menemukan peserta didik yang bermain berbagai macam permainan tradisional di luar rumah. Hal ini sangat disayangkan karena interaksi peserta didik dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar menjadi kurang terjalin, kemampuan peserta didik untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain juga akan sulit terjalin, akibatnya peserta didik lebih memilih untuk bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya di luar rumah. Penggunaan *gadget* juga dapat menyebabkan peserta didik kesulitan berkonsentrasi ketika pelajaran, hal ini dikarenakan pikiran peserta didik sudah terkait dengan dunia yang tidak nyata (Manumpil, B, dkk, 2015, hlm. 4).

Disisi lain *gadget* tidak selalu menyebabkan dampak yang negatif bagi penggunanya, *gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di tujukan untuk mempermudah ketika proses pembelajaran. Kehadiran media dalam pembelajaran memegang peran sentral sebagai upaya konkritisasi konsep abstrak, terutama pada pendidikan sekolah dasar. Penggunaan media yang menyenangkan pada era abad 21 ini adalah mengombinasikan teknologi, yaitu media pembelajaran digital dimana di dalamnya mengintegrasikan teks, efek suara, musik melalui bantuan teknologi. Peserta didik abad 21 sekarang ini, dikenal dengan abad teknologi modern dimana tersedianya berbagai fasilitas yang sangat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran sehingga lebih efektif, efisien, mudah dan lebih cepat. Maflikhah (dalam Muhasim, 2017, hlm. 70) menegaskan bahwa penggunaan teknologi *digital* yang digunakan untuk mencari suatu informasi sehingga dapat memperoleh suatu hasil yang dibutuhkan dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya terlebih bila digunakan oleh peserta didik. Merujuk dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) dan Fishbein dan Ajzen (dalam Muhasim, 2017, hlm. 73) yang menyatakan bahwa seseorang akan memakai suatu teknologi yang dapat menguntungkan dalam mempermudah pekerjaannya. Oleh karena itu, penggunaan teknologi seperti *gadget* pada peserta didik apabila dimanfaatkan secara tepat dapat memengaruhi terhadap motivasi belajar peserta didik, karena pada dasarnya peserta didik dapat menggunakan

gadget untuk mencari informasi dan menambah pengetahuan secara lebih mendalam (Fitriansyah, 2016, hlm. 10).

Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting untuk dimiliki peserta didik agar tercapainya suatu hasil belajar yang maksimal. Badaruddin (2016, hlm. 19) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan suatu keinginan yang muncul dari dalam diri peserta didik untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran ke arah yang lebih baik, yang dituangkan dalam suatu bentuk perilaku tertentu. Selain itu, Hamzah (dalam Badaruddin, 2016, hlm. 18) menyatakan bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam dan luar diri peserta didik yang di pengaruhi oleh beberapa faktor terkait dengan tujuan untuk merubah tingkah laku seseorang untuk dapat mencapai tujuan belajar. Oleh sebab itu, apabila seseorang ingin berhasil dalam belajar, maka harus mempunyai semangat belajar yang tinggi, hal ini disebabkan karena belajar tanpa adanya motivasi bagaikan peribahasa berguru kepalang ajar bagai bunga kembang tak jadi. Artinya, menuntut ilmu hendaknya sepenuh hati dan tidak tanggung-tanggung agar mencapai hasil yang baik. Dengan demikian tanpa adanya suatu motivasi belajar, peserta didik akan merasa kesulitan untuk memahami materi pelajaran, hal ini dikarenakan tidak adanya rasa yang menggugah diri peserta didik untuk bersemangat dalam belajar.

Sadirman (dalam Ayu, dkk. 2019, hlm. 69) menyatakan bahwa kunci keberhasilan dalam belajar merupakan adanya hasrat serta keinginan yang timbul dari diri individu, tanpa adanya paksaan. Suryabrata (dalam Badaruddin, 2016, hlm.19) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dilihat dari seberapa besar kesiapan peserta didik ketika akan memulai proses belajar mengajar, seperti sudah duduk di bangkunya masing-masing dan membuka buku catatan sebelum pendidik datang, dan semangat peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa sangat penting bagi peserta didik untuk memiliki suatu motivasi dalam belajar agar dapat mengikuti pembelajaran secara lebih optimal. Menanggapi salah satu tantangan di abad 21 yang harus dihadapi saat ini dalam dunia pendidikan, teknologi *digital* saat ini dapat dipergunakan sebagai media agar mampu menumbuhkan motivasi belajar.

Sobon dan Mangundap (2019, hlm. 61) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yaitu dapat melalui pembelajaran *digital* dengan menggunakan *gadget* yaitu *smartphone*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *smartphone* dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar, jika digunakan sebagai media dalam suatu pembelajaran. Kemudian Irfan, dkk (2019, hlm. 271) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media sosial melalui *gadget handphone* menunjukkan bahwa dengan penggunaan media sosial secara bijak dengan tidak mengakses sesuatu yang bersifat negatif, melainkan penggunaannya lebih di maksimalkan ke arah positif seperti sebagai media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi ketika belajar. Sehingga dapat di simpulkan bahwa, penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya apabila digunakan secara bijak, dengan sebaik-baiknya untuk hal yang perlu seperti mencari informasi untuk menambah pengetahuan, sebagai alat komunikasi, kemudian dapat dipergunakan juga sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Penggunaan teknologi seperti *gadget* saat ini sedang marak digunakan sebagai media pembelajaran, karena di tengah wabah *corona virus disease (Covid-19)* di seluruh belahan dunia termasuk Indonesia menyebabkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang salah satu isinya menyatakan bahwa proses belajar pada seluruh lembaga pendidikan harus di lakukan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Hal ini dilakukan sebagai upaya pencegahan semakin meluasnya penularan *virus corona*.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar yang ada di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung, pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemi saat ini melalui pembelajaran daring atau *online*. Peneliti mengambil objek di kelas V, karena berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, rata-rata pemberian tugas yang diberikan pendidik dilakukan melalui grup *whatsapp* dan *google classroom* untuk tugas sehari-hari, sedangkan

untuk ulangan dilakukan melalui *google form*, dan untuk tatap muka menggunakan aplikasi *zoom*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* melalui pembelajaran daring terhadap motivasi belajar, dengan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar (Penelitian Survey di Kelas V Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Peserta didik menjadi kecanduan *gadget*, hal ini karena penggunaan *gadget* yang berlebihan menyebabkan pemakainya menjadi sulit berhenti.
2. Peserta didik mengalami kesulitan berkonsentrasi, dikarenakan selalu teringat *game* ketika sedang belajar.
3. Peserta didik dapat menjadi anti sosial, apabila peserta didik lebih tertarik memainkan *gadget* di bandingkan bermain dengan teman sebayanya.
4. Peserta didik menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran.
5. Penggunaan *gadget* dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar.
6. Peserta didik menggunakan *gadget* agar memperkaya pengetahuan dalam belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada peserta didik kelas V SD di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik di kelas V SD di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung?

3. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* peserta didik kelas V SD di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung.
2. Mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik di kelas V SD di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung.
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SD di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan manfaat bagi para pembaca, adapun manfaatnya yaitu sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi mengenai manfaat dari penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi peserta didik belajar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini di harapkan mampu memperkaya wawasan peserta didik mengenai penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran agar dapat mengembangkkn motivasi peserta didik dalam belajar.

- b. Bagi Sekolah

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

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini di harapkan dapat memperoleh hasil dan penemuan dari kegiatan penelitian, serta dapat menambah ilmu pengetahuan baru.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya dalam melaksanakan penelitian serupa mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

F. Definisi Operasional

Sehubungan dengan keterbatasan dan kemampuan penulis, maka perlu ditegaskan beberapa istilah yang menjadi judul penelitian ini, yaitu :

1. Pengertian *Gadget*

Rahmandani, Tinus, dan Ibrahim (2018, hlm. 20) menjelaskan bahwa *gadget* adalah media yang di pakai sebagai alat modern. Selain itu, Fitriansyah (2016, hlm. 5) menjelaskan bahwa *gadget* merupakan suatu teknologi yang di ciptakan di era globalisasi, yang memiliki suatu fungsi khusus. Adapun menurut Rozalia (2017, hlm. 724) *gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Menurut Rosiyanti dan Muthmainnah (2018, hlm. 29) *gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik yang mengalami pembaharuan secara terus menerus dengan dilengkapi berbagai fungsi khusus dan selalu mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju.

Berdasarkan teori dari para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik *modern*, yang dapat dipergunakan sebagai alat komunikasi, informasi, dan dapat digunakan juga sebagai media hiburan bagi penggunanya. Penggunaan *gadget* yang di maksud merupakan penggunaan *gadget handphone* peserta didik kelas V di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung pada saat kegiatan pembelajaran di rumah, melalui grup *whatsapp* kelas, *google form*, dan aplikasi *zoom*. Adapun indikator penggunaan *gadget* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mampu mengoperasikan

smartphone, memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *smartphone*, dampak negatif penggunaan *smartphone*, dan dampak positif penggunaan *gadget*.

2. Motivasi Belajar

Warman (2016, hlm. 37) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan adanya stimulus yang menyebabkan perubahan perilaku, yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang dapat menambah pengetahuan, keterampilan serta pemahamannya, agar dapat mencapai suatu tujuan tertentu. Selain itu, Ricardo (2017, hlm. 192) menjelaskan bahwa motivasi belajar di definisikan sebagai daya penggerak dalam diri peserta didik yang dapat memunculkan keinginan dan kemauan untuk belajar serta sebagai pengarah dalam suatu kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang di kehendaki. Adapun menurut Ayu dkk, (2019, hlm. 71) motivasi belajar merupakan daya penggerak yang memunculkan suatu perubahan tingkah laku dari dalam diri individu, untuk melakukan suatu kegiatan belajar dalam rangka menambah pengetahuan, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan teori-teori menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan sesuatu hasrat yang timbul dari dalam diri individu yang berusaha diwujudkan melalui suatu tindakan usaha sehingga memunculkan suatu kemauan, minat dan keinginan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di kelas, melakukan segala yang terbaik dan mengikuti pembelajaran dengan bersungguh-sungguh untuk dapat mencapai apa yang diinginkannya dalam pembelajaran, motivasi disini yaitu motivasi belajar peserta didik di kelas V SD di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung. Adapun indikator motivasi belajar yang digunakan yaitu, adanya kemauan, kebutuhan, semangat, dan keinginan untuk berhasil dalam belajar, memiliki harapan dan cita-cita masa depan, juga adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar dan lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika pembahasan dalam skripsi ini dibuat per bab, kemudian dari setiap bab terdiri dari beberapa sub-sub sebagai perinciannya. Adapun susunan pembahasan dalam skripsi ini, yaitu :

Bab I Pendahuluan

Pada bab 1 yaitu pendahuluan berisi mengenai latar belakang masalah yang telah dirumuskan, identifikasi masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dari kedua variabel dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Berpikir

Bab ini membahas tentang kajian teori dari yang meliputi pengertian dari motivasi belajar peserta didik, fungsi motivasi dalam belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, indikator motivasi belajar peserta didik, kemudian pengertian *gadget*, durasi penggunaan *gadget*, dampak negatif penggunaan *gadget*, dampak positif penggunaan *gadget*, indikator penggunaan *gadget*, kemudian penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini membahas mengenai metode dan desain yang dipergunakan dalam penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data yang akan di lakukan dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisikan tentang deskripsi dari hasil penelitian yang telah di kumpulkan, mulai dari hasil pengumpulan data, teknik analisis data, hingga pembahasan mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung.

Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini merupakan simpulan dan saran peneliti dari hasil penelitian yang dilakukan. Simpulan ini berisi mengenai jawaban dari setiap rumusan masalah, dengan berdasar kepada hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung, serta saran yang membangun dari peneliti agar dapat melengkapi hasil penelitian selanjutnya.