

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIRAN**

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

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

###### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Dalam dunia pendidikan, keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektualnya saja, melainkan juga faktor non intelektual juga ikut berpengaruh dan menentukan keberhasilan belajar, yaitu adanya suatu motivasi dalam belajar. Menurut Fauziah, dkk (2017, hlm. 48) motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang (*intrinsik*) baik secara sadar atau tidak akan melakukan suatu tindakan untuk berusaha agar dapat mencapai suatu tujuan tertentu. Kemudian Syardiansah (2016, hlm. 442) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul dari dalam maupun luar diri peserta didik untuk mencapai suatu tujuan belajar yang di tandai dengan adanya suatu perubahan tingkah laku. Selanjutnya Emda (2017, hlm.175) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan pendorong seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan yang berasal dari dalam diri individu. Hal ini sejalan dengan pendapat Ricardo (2017, hlm. 192) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan suatu keinginan yang muncul dalam diri peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan suatu kegiatan untuk belajar, sehingga peserta didik akan berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan yang terbaik selama pembelajaran sehingga tercapainya tujuan yang telah menjadi targetkan.

Berdasarkan pemaparan teori menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan daya penggerak yang timbul dari dalam diri individu, yang berusaha diwujudkan melalui suatu tindakan usaha sehingga memunculkan suatu kemauan, minat dan keinginan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, dengan melakukan segala yang terbaik dalam mengikuti pembelajaran dengan bersungguh-sungguh agar dapat mencapai apa yang diinginkannya dalam pembelajaran.

### **a. Fungsi Motivasi Belajar Peserta Didik**

Kunci dari keberhasilan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik itu sendiri. Menurut Ernata (2017, hlm. 783) menyatakan bahwa motivasi belajar yaitu berfungsi sebagai, 1) pendorong yang muncul dari dalam maupun luar diri individu, yang mempunyai hasrat serta keinginan mencapai suatu tujuan tertentu; 2) motivasi berfungsi sebagai penuntun, yaitu menuntun kegiatan apa yang harus dilakukan terlebih dahulu agar dapat tercapainya suatu tujuan; 3) motivasi sebagai penggerak, ketika seseorang mempunyai hasrat terhadap sesuatu, maka ia akan berusaha melakukan suatu tindakan tertentu agar dapat mencapai tujuan yang diinginkannya. Adapun fungsi motivasi dalam belajar menurut Syaiful (dalam Badaruddin, 2015, hlm. 27), yaitu :

1. Motivasi sebagai pendorong yang merupakan motor penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan kepada tujuan yang dicapai, yaitu tujuan belajar.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan belajar.

Selanjutnya menurut Emda (2017, hlm. 176) menyatakan bahwa fungsi motivasi dalam pembelajaran yaitu sebagai suatu pendorong dalam mencapai suatu tujuan yang hendak dicapai, apabila seorang peserta didik memiliki suatu motivasi dalam belajar, maka hal itu akan terlihat dari perbuatan dan tingkah lakunya ketika di kelas, peserta didik akan bersemangat dalam belajar dan mengikuti pembelajaran, sehingga ketika mengerjakan pekerjaan yang diberikan oleh pendidik, akan dilakukan secara bersungguh-sungguh dengan demikian akan terciptanya pemahaman yang lebih maksimal. Pada dasarnya motivasi bertujuan sebagai pengarah tingkah laku peserta didik dalam belajar, peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki perilaku yang positif, sedangkan peserta didik yang motivasi belajarnya rendah cenderung memiliki perilaku yang kurang bersemangat dalam belajar.

Motivasi belajar dianggap penting di dalam proses belajar dan pembelajaran, karena dapat mendorong serta merubah tingkah laku peserta didik,

menurut Djamarah (dalam Suprihatin, 2015, hlm. 81) menyatakan bahwa fungsi motivasi dalam pembelajaran yaitu :

1. Motivasi sebagai pendorong kegiatan, jadi dapat diartikan motivasi disini bertugas sebagai daya pendorong tingkah laku manusia. Motivasi menjadi pemicu manusia dalam melakukan sesuatu dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan.
2. Motivasi berfungsi sebagai penggerak perbuatan ke arah yang ingin dituju, secara tidak langsung berfungsi sebagai penentu arah perbuatan atau tingkah laku dalam mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Motivasi sebagai pengarah perbuatan, dengan timbulnya suatu motivasi dalam diri seseorang maka seseorang akan fokus untuk melakukan suatu tindakan dan menyeleksi serta menyusun langkah-langkah dan strategi apa yang perlu dilakukan agar tercapainya target belajar.

Berdasarkan teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar peserta didik yaitu sebagai penentu arah peserta didik ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar, dengan adanya suatu motivasi, peserta didik akan mempunyai suatu tujuan yang ingin dicapainya dalam suatu pembelajaran, peserta didik akan melakukan segala sesuatu yang akan mendorongnya untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkannya, dengan kata lain ketika peserta didik mempunyai motivasi dan keteguhan hati dalam belajar, maka materi yang disampaikan oleh pendidik akan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sebagaimana yang di jelaskan oleh Rohman dan Karimah (2018, hlm.108) faktor yang dapat mendorong motivasi belajar yaitu, 1) tempat belajar, tempat yang mendukung dan nyaman ketika belajar dapat mempengaruhi motivasi peserta didik dalam belajar, maka dari itu perlu adanya tempat belajar yang memadai, sehingga terciptanya pembelajaran menyenangkan; 2) kondisi fisik peserta didik, dengan adanya fisik yang sehat dapat membuat peserta didik menjadi lebih siap untuk menerima materi pelajaran, sehingga motivasi peserta didik dapat

meningkat; 3) kecerdasan peserta didik, apabila seorang peserta didik yang tergolong pandai akan tetapi tidak mempunyai suatu motivasi belajar yang tinggi, maka peserta didik tidak akan memiliki prestasi akademik yang baik, dan sebaliknya apabila peserta didik yang kurang cerdas memiliki jiwa motivasi yang tinggi dalam belajar, maka tidak menutup kemungkinan bahwa dia akan berhasil dalam belajar; 4) sarana prasarana, penggunaan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran, dapat membuat peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran; 5) waktu pembelajaran, ketika peserta didik terlalu lama dalam belajar, akan menyebabkan peserta didik menjadi bosan dalam belajar, karena mengalami kejenuhan.

Menurut Suciati dan Prasetya (dalam Puspitaningrum dan Hartini, 2017, hlm. 35) mengatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mendorong motivasi belajar peserta didik diantaranya adalah :

1. Cita-cita dan aspirasi

Cita-cita merupakan faktor pendorong yang dapat menambah semangat sekaligus memberikan tujuan yang jelas dalam belajar. Cita-cita mampu memperkuat motivasi belajar seseorang dalam mewujudkan suatu tujuan yang telah ditetapkannya supaya dapat tercapai.

2. Kompetensi peserta didik

Tingkat kecerdasan yang dimiliki peserta didik yang meliputi kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran maupun segala keterampilan yang dimiliki peserta didik adalah faktor yang dapat memperkuat motivasi peserta didik ketika belajar.

3. Keadaan peserta didik

Kondisi kesehatan fisik maupun psikis peserta didik mampu mempengaruhi motivasi dalam belajar, hal ini dikarenakan kondisi fisik dan psikis yang sehat dapat mendorong antusias dan konsentrasi peserta didik dalam belajar.

4. Situasi lingkungan belajar

Keadaan lingkungan belajar dapat berupa lingkungan tempat tinggal peserta didik, perbauran peserta didik, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah peserta didik. Adanya lingkungan yang nyaman serta kondusif dapat memunculkan keinginan dan ketertarikan peserta didik dalam belajar.

5. Faktor yang membangkitkan semangat dalam belajar

Semua orang pasti memiliki pengalaman dan permasalahan hidup. Hal itu akan ikut berpengaruh terhadap minat dan motivasi seseorang dalam belajar baik secara langsung maupun tidak langsung.

6. Cara pendidik ketika mengajar

Pendidik berperan sebagai salah satu pemberi ransangan yang sangat diperlukan dalam menggugah dan membangkitkan minat belajar supaya terciptanya motivasi belajar yang maksimal.

Selanjutnya menurut Kompri (dalam Emda, 2017, hlm. 177) faktor-faktor yang mampu mempengaruhi motivasi peserta didik dalam belajar, diantaranya, yaitu :

1. Impian dan keinginan peserta didik

Peserta didik dapat mempunyai motivasi belajar yang tinggi apabila memiliki keinginan yang besar dalam mencapai cita-citanya.

2. Keterampilan peserta didik

Peserta didik yang menguasai berbagai mata pelajaran cenderung motivasi belajar yang tinggi

3. Kondisi peserta didik

Kesiapan peserta didik seperti dari segi fisik dan jiwa sangatlah mempengaruhi terhadap motivasi belajar di sekolah maupun di rumah.

4. Kondisi lingkungan peserta didik

Kondisi lingkungan yang baik seperti lingkungan kelas yang nyaman, bersih, dan mendukung, baik di lingkungan sekolah maupun keluarga akan dapat mempengaruhi terhadap motivasi peserta didik.

Motivasi belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut Dauyah dan Yulinar (2018, hlm. 207) menyatakan bahwa faktor-faktor motivasi belajar yang merupakan faktor yang paling penting dalam membantu meningkatkan tingginya motivasi belajar yaitu, 1) kualitas pendidik dan pembelajaran, pendidik memegang peran yang sangat penting dalam pembelajaran, oleh karena itu pendidik harus mempunyai kemampuan serta keterampilan dalam mengelola jalannya pembelajaran, hal ini akan sangat menentukan keberhasilan dan motivasi belajar peserta didik; 2) fasilitas

pendukung, seperti sarana dan prasarana, hal ini akan sangat membantu pendidik dalam pembelajaran, sarana dan prasarana yang menunjang seperti penggunaan video, alat peraga dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berkesan.

Berdasarkan teori-teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dapat berasal dari beberapa faktor, baik kemauan yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri (*internal*), maupun faktor lain yaitu luar individu (*eksternal*), seperti kondisi lingkungan belajar peserta didik, sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, kemampuan peserta didik, kecerdasan peserta didik, faktor-faktor ini sangat penting, karena ini mempengaruhi dan menentukan motivasi belajar bagi individu pada saat pembelajaran, karena faktor internal dan eksternal ini berfungsi sebagai pendorong individu dalam menentukan arah perbuatan, sehingga dapat tercapainya suatu keberhasilan dalam belajar.

### **c. Indikator Motivasi Belajar**

Secara umum indikator dipakai sebagai bahan acuan dalam mengukur sesuatu yang ingin di ukur, agar dapat diketahui ada tidak nya perubahan pada suatu kegiatan, menurut Reeve (dalam Ricardo, 2017, hlm. 192) indikator yang penting untuk mengukur motivasi belajar peserta didik, yaitu tingkah laku tersembunyi yang dimiliki peserta didik, intensitas belajar, arah perbuatan dalam belajar, dan persistensi atau kegigihanpeserta didik untuk belajar. Selanjutnya Iskandar (dalam Ayu, Koryati, dan Jaenudin, 2019 hlm. 72) indikator dari motivasi belajar yaitu, adanya harapan untuk berhasil dalam belajar, adanya keinginan, semangat, dan kebutuhan dalam belajar, memiliki harapan dan cita-cita masa depan, adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar, adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik. Kemudian Wigfield dan Guthrie (dalam Ricardo, 2017, hlm. 192) “keteguhan, nilai-nilai, dan tujuan yang ingin di capai dalam proses belajar, gairah untuk menempuh pendidikan, dan keuletan pada kegiatan belajar”. Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Uno (dalam Ramadhon dan Jaenudin, 2017, hlm.207) indikator motivasi belajar yaitu, adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya kepentingan untuk belajar,

adanya angan-angan untuk menggapai masa depan yang lebih baik, adanya kompensasi ketika belajar, adanya lingkungan yang mendukung proses belajar, adanya aktivitas belajar yang atraktif. Indikator motivasi belajar lainnya juga dikemukakan oleh Handoko (dalam Manuhutu, 2015, hlm. 110) yaitu kuatnya keinginan untuk berbuat, jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas lain, ketekunan dalam mengerjakan tugas. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar yaitu, adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar, adanya keinginan, semangat, dan kebutuhan dalam belajar, memiliki harapan dan cita-cita masa depan, adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar, adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik.

## **b. Penggunaan Gadget**

### **a. Pengertian gadget**

Masuknya era globalisasi saat ini, telah mempengaruhi perkembangan teknologi yang semakin maju, yang terbukti dengan bermunculannya berbagai macam teknologi baru seperti *gadget* yang dengan berbagai macam keunikan serta manfaat yang ditawarkan dapat membantu manusia dalam menjalani kehidupannya. Mayenti dan Sunita (2018, hlm. 209) menyatakan bahwa *gadget* merupakan suatu alat elektronik yang selalu dikembangkan manusia melalui inovasi-inovasi terbaru, agar dapat mempermudah pekerjaan manusia. Kemudian Rozalia (2017, hlm. 724) menyatakan bahwa *gadget* merupakan sebuah benda yang di gunakan untuk memudahkan manusia dalam mendapatkan suatu informasi, juga dapat diguinkan sebagai media pembelajaran yang inovatif , dan dapat digunakan sebagai media hiburan yang menyenangkan. Witarsa, dkk (2018, hlm. 13) menyatakan bahwa *gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang di ciptakan untuk memudahkan manusia salah satunya dalam hal berkomunikasi dengan orang lain, yang dapat dilakukan secara jarak jauh. Selanjutnya Subarkah (2019, hlm. 127) *gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang di *desain* sedemikian rupa sehingga memiliki fungsi khusus, yang dilengkapi berbagai fitur layanan dengan tujuan untuk mempermudah hidup manusia. Sagirani, dan Amelia

(2012, hlm. 2), *gadget* merupakan perangkat elektronik *modern* yang muncul melalui sistem operasi windows. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Hudaya (2018, hlm. 89) menyatakan bahwa *gadget* merupakan sebuah teknologi berupa benda elektronik yang di *desain* dengan memiliki keunikan tertentu.

Berdasarkan teori dari para peneliti diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah teknologi yang diciptakan oleh manusia seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, yang dirancang dengan memiliki banyak keunggulan serta berbagai fitur layanan yang ditawarkan, sehingga dapat di gunakan untuk mengumpulkan berbagai macam informasi yang di inginkan dengan mudah dan praktis, dan dapat memberikan manfaat dan kesenangan bagi para penggunanya.

#### **b. Durasi Penggunaan *Gadget***

Penggunaan *gadget* sudah sangat tidak asing lagi untuk kita dengar, terutama di kalangan generasi muda, seringkali penggunaan *gadget* membuat pemakainya menjadi lupa waktu karena terlalu asyik dalam bermain *gadget*, maka dari itu penggunaan *gadget* harus dibatasi, agar tidak menimbulkan dampak yang negatif bagi penggunanya. Menurut Christiany Judhita (dalam Hudaya, 2018, hlm. 90) menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Penggunaan *gadget* dengan pemakaian lebih dari 3 jam dalam sehari, tergolong ke dalam kategori tinggi.
2. Penggunaan *gadget* dengan pemakaian lebih sekitar 3 jam perhari, tergolong ke dalam kategori tinggi.
3. Penggunaan *gadget* dengan pemakaian tidak lebih dari 3 jam perhari, tergolong ke dalam kategori tinggi.

Menurut Chikmah dan Fitriainingsih (2018, hlm. 298) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat dikategorikan penggunaan *gadget* dengan kategori sering yaitu, dengan durasi lebih dari 1 kali sehari dengan waktu penggunaan 60 menit sehari akan berpengaruh terhadap mental emosional anak pra sekolah, dengan frekuensi penggunaan *gadget* tersebut juga akan berpengaruh terhadap kemampuan bersosialisasi anak. Kemudian Sari dan Mitsalia (dalam Ningrum,

E.U. 2018, hlm. 3), menyatakan bahwa pemakaian *gadget* dapat digolongkan kepada kategori tinggi apabila penggunaannya lebih dari 120 menit/hari dengan sekali penggunaan lebih dari 75 menit, kemudian apabila menggunakan *gadget* dalam sehari lebih dari 3 kali penggunaan dengan kisaran waktu 30-75 menit, akan mengakibatkan ketergantungan. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dikatakan intensitas sedang, apabila menggunakan *gadget* dalam sekali pemakaian 2-3 kali/hari dengan tempo 40-60 menit lebih perhari. Penggunaan *gadget* yang baik yaitu durasi penggunaan kurang dari 30 menit/hari dengan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian dan termasuk ke dalam dikategorikan rendah.

Selanjutnya penelitian serupa dilakukan oleh lembaga Nielsen pada tahun 2013 (dalam Hudaya, 2018, hlm. 90) menunjukkan bahwa kebanyakan orang di Indonesia menggunakan *handphone* dengan durasi 189 menit perhari yaitu sama dengan 3 jam 15 menit. Dengan durasi tersebut rata-rata digunakan untuk berkomunikasi selama 62 menit, kemudian sekitar 45 menit dihabiskan untuk bermain *game*, 37 menit digunakan untuk menjelajahi internet, dan 38 menit dipakai untuk mengakses suatu media sosial yang di unduh. Dengan demikian bahwa penggunaan *gadget* di Indonesia pada tahun 2013 sudah mencapai 3 jam 15 menit perhari, belum di ikuti tahun-tahun berikutnya, apalagi di tahun 2020 saat ini penggunaan *gadget* sudah marak sekali digunakan baik oleh orang dewasa maupun anak-anak.

Dari teori di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa segala sesuatu yang berlebihan, tidak akan memberikan dampak yang baik, begitu pula dengan penggunaan *gadget*. Saat ini sudah menjadi hal yang lumrah bagi setiap orang, dalam memainkan atau menggunakan *gadget*. Dengan berbagai fitur layanan yang ditawarkan oleh *gadget* maka seringkali kita lupa dan menghabiskan banyak waktu untuk menggunakannya, bahkan sekarang ini tidak hanya orang dewasa saja yang terbiasa memainkan *gadget* dengan waktu yang lama, tetapi juga saat ini penggunaan *gadget* sudah digunakan juga oleh peserta didik. Penggunaan *gadget* oleh peserta didik tentunya boleh saja, tetapi dalam penggunaannya hendaklah dibatasi dan tidak terlalu lama, serta harus didampingi dan diawasi oleh orang dewasa, penggunaan *gadget* yang baik adalah yaitu dengan lama pemakaian kurang dari 30 menit/hari dengan pemakaian maksimal 2 kali sehari, karena

penggunaan *gadget* yang terlalu intensif dapat mempengaruhi psikologis peserta didik misalnya, peserta didik menjadi sulit berhenti ketika sudah bermain *gadget* tidak menutup kemungkinan bahwa peserta didik melupakan aktivitas seperti belajar. Tentu hal itu tidak kita inginkan, maka perlu ada kesadaran bagi kita semua selaku orang dewasa untuk memantau aktivitas dan perkembangan peserta didik.

### **c. Dampak Negatif Penggunaan Gadget**

Pengaruh negatif yang muncul akibat dari adanya penggunaan *gadget* yang terlalu sering dan tidak kenal waktu semakin beraneka ragam. Menurut Iswidharmanjaya (2014, hlm. 15) akibat negatif dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut :

#### 1. Karakter individu yang tidak terbuka

Ketika seseorang sering menggunakan *gadget* tanpa memperhatikan waktu penggunaannya yang tidak terkontrol, maka akan menjadi suatu kebiasaan yang pada akhirnya akan menjadi suatu kecanduan. Penggunaan *gadget* dapat membuat pemakainya menjadi ketagihan, hal ini akan berpengaruh terhadap interaksi sosial dengan orang lain, sehingga tidak menutup kemungkinan seseorang akan dapat menjadi individu yang anti sosial.

#### 2. Terganggunya fungsi otak

Penggunaan *gadget* pada peserta didik dapat menyebabkan kesehatan otak terganggu, hal ini dikarenakan apabila anak menggunakan *gadget* untuk membuka hal yang negatif seperti *video* kekerasan, atau pornografi, maka hal itu akan sulit dihapus oleh otak, yang mengakibatkan memori tentang *video* tersebut tersimpan di otak anak bahkan untuk jangka waktu yang lama, hal ini akan sangat disayangkan apabila terlalu lama dibiarkan, karena bisa jadi peserta didik nantinya akan menjadi kecanduan dan sulit berhenti.

#### 3. Kesehatan tangan terganggu

Kesehatan tangan terutama di bagian jari dapat terganggu apabila terlalu lama dalam menggunakan *gadget*, dapat menyebabkan tangan menjadi lelah dan tidak menutup kemungkinan terlalu lama menekuk tangan dapat mengakibatkan pergelangan tangan menjadi cedera.

#### 4. Kesehatan terganggu

Terlalu sering menggunakan *gadget* akan berdampak kepada kesehatan seseorang salah satunya mata, apabila seseorang menatap layar *gadget* terlalu lama maka mata akan mengalami kelelahan, bahkan hingga dapat mengakibatkan mata menjadi minus.

#### 5. Gangguan tidur

Peserta didik seringkali kurang mendapatkan pengawasan terhadap waktu penggunaannya, karena tidak jarang peserta didik lupa waktu, bahkan seringkali sampai larut malam karena terlalu asyik dalam bermain *gadget*, hal itu menyebabkan peserta didik mengalami gangguan tidur karena selalu ingin memainkan *gadget*.

#### 6. Suka menyendiri

Peserta didik yang selalu bermain *gadget* akan beranggapan bahwa *gadget* merupakan kawan yang menyenangkan, akibatnya peserta didik cenderung ingin menghabiskan waktu di rumah saja, karena ingin bermain *gadget*. Akibatnya interaksi sosial peserta didik menjadi menurun. Apabila hal seperti ini terlalu lama dibiarkan maka akan mengakibatkan peserta didik menjadi lebih suka menyendiri dan sulit bergaul karena peserta didik sudah mempunyai dunia sendiri yaitu dunia *gadget*.

#### 7. Ancaman *cyberbullying*

*Cyberbullying* secara umum merupakan semua bentuk tekanan yang di alami oleh seseorang yang dilakukan oleh teman seusia mereka melalui dunia maya, ketika seseorang di ledek, di hujat, di caci atau di olok-olok oleh orang lain di internet melalui media sosial atau bahkan melalui telepon seluler. Penggunaan sosial media yang tidak di awasi, tidak menutup kemungkinan dapat menyebabkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

Selanjutnya berikut ini merupakan dampak negatif penggunaan *gadget* pada perkembangan peserta didik menurut Hastuti (2012, hlm. 117) yaitu sebagai berikut :

##### 1. Sulit berkonsentrasi di dunia nyata

Seseorang yang terbiasa melakukan sesuatu, dan menganggapnya merupakan sesuatu yang sangat menyenangkan akan selalu memikirkan hal yang

menyenangkan tersebut, apabila peserta didik mengalami kecanduan dalam bermain *gadget* maka pikirannya akan selalu ingin memainkannya, maka tidak heran bahwa peserta didik akan mengalami kesulitan berkonsentrasi di dunia nyata.

## 2. Terganggunya fungsi PFC

Peserta didik yang terlalu sering menggunakan *gadget* akan mengalami gangguan pada otaknya. Menurut Siregar (2018, hlm. 98) *Pre frontal cortex* (PFC) merupakan area kortikal pada otak bagian depan yang mengatur fungsi kognitif dan emosi. Peserta didik yang mengalami kecanduan bermain *gadget* seperti dalam bermain *game* otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang akan menyebabkan gangguan pada fungsi PFC.

## 3. *Introvert*

Peserta didik yang mengalami ketergantungan terhadap *gadget* akan merasa bahwa *gadget* adalah segala-galanya, mereka cenderung akan gelisah dan merasa tidak nyaman apabila tidak memainkannya bahkan untuk beberapa saat saja, sebagian besar waktunya akan dimainkan dengan bermain *gadget*. Akibatnya mereka akan kurang memiliki kedekatan dengan orang disekitarnya, dan peserta didik akan cenderung menjadi pribadi yang *introvert*.

Menurut Suwarsi (dalam Chusna, 2017, hlm. 320) berikut merupakan contoh dari beberapa perilaku peserta didik terkait dengan penggunaan *gadget* yang harus di waspadai pendidik maupun orang tua yaitu :

1. Ketika seseorang terlalu asyik bermain *gadget*, maka akan berpengaruh terhadap minat seseorang dalam menjalankan kegiatan lain.
2. Peserta didik menjadi tidak suka lagi bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebayanya.
3. Peserta didik menjadi emosional pada saat diminta untuk berhenti bermain *gadget*.
4. Peserta didik dapat mencuri waktu agar bisa bermain *gadget*.

Adapun Syifa, dkk (2019, hlm. 532) menyatakan bahwa peserta didik yang menggunakan *gadget* dengan durasi 2 jam perhari dapat mengalami perubahan tingkah laku, yang pada akhirnya akan berdampak kepada perkembangan psikologi peserta didik, terutama pada aspek pertumbuhan emosi

dan perkembangan moral, dalam pertumbuhan emosi peserta didik yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah dan membangkang serta menirukan perilaku pada saat menonton *video* di *youtube* serta sampai berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya pada perkembangan moral, yaitu berdampak pada kedisiplinan, peserta didik menjadi cepat malas dalam melakukan apapun meninggalkan kewajibannya untuk beribadah dan berkurangnya waktu untuk belajar yang diakibatkan karena terlalu sering bermain *game* dan menonton *video* di *youtube*.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan oleh para ahli di atas mengenai dampak negatif dari penggunaan *gadget*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada peserta didik akan menimbulkan pengaruh yang negatif bagi penggunaannya, seperti dapat menyebabkan kecanduan, menjadi suka menyendiri yang dimana hal itu akan mengganggu terhadap perkembangan peserta didik itu sendiri, kemudian dapat berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik di sekolah baik itu hubungan sosial dengan orang lain, maupun pada saat kegiatan belajar mengajar, bahkan dapat berpengaruh kepada kondisi penglihatan peserta didik karena apabila terlalu lama dalam menatap layar yang ada di *gadget*, peserta didik akan mengalami kerusakan pada mata, akan tetapi penggunaan *gadget* yang secara bijak dan tepat dapat memberi dampak yang positif.

#### **d. Dampak Positif Penggunaan *Gadget***

Penggunaan *gadget* tidak selalu dapat menimbulkan dampak yang negatif, tetapi juga dapat berdampak positif, hal ini sejalan dengan pendapat Rosiyanti, dan Muthmainnah (2018, hlm. 30), dampak positif penggunaan *gadget*, yaitu :

##### **1. Komunikasi menjadi lebih praktis**

*Gadget* telah memudahkan pemakainya dalam berkomunikasi dengan orang lain, karena sekarang komunikasi tidak harus bertatap muka langsung tetapi dapat menggunakan *gadget* sebagai media sehingga komunikasi menjadi lebih praktis dan mudah.

##### **2. Imajinasi berkembang**

Pemakai *gadget* cenderung akan menjadi manusia yang kreatif, hal ini di

karenakan perkembangan gadget menuntut manusia untuk hidup lebih baik.

### 3. Mudah mencari informasi

Dengan adanya *gadget* sekarang ini informasi dapat dengan mudah di dapat oleh manusia, melalui internet segala informasi mengenai segala sesuatu dapat mudah untuk di peroleh.

### 4. Menambah kecerdasan

Dengan menggunakan *gadget* manusia dapat menambah informasi yang mereka kurang kuasai sehingga akan memperkaya pengetahuan yang dimilikinya,

### 5. Meningkatkan rasa percaya diri

Saat memenangkan suatu permainan, maka hal itu akan melatih dirinya untuk mempunyai rasa kepercayaan diri yang tinggi, oleh sebab itu seseorang akan merasa termotivasi untuk dapat memenangkan permainan yang lain.

### 6. Lebih berani

Manusia menjadi lebih berani dalam menggunakan berbagai alat elektronik lainnya.

Elfandi (2018, hlm. 107) menyatakan bahwa secara kognitif, penggunaan *gadget* pada peserta didik dapat mengasah imajinasi dan kemampuan berpikir. Peserta didik yang sudah terbiasa dalam menggunakan *gadget* akan mampu mengembangkan kreativitasnya, hal ini dikarenakan dalam aplikasi *gadget* memuat gambar serta bentuk-bentuk yang menarik yang dapat membuat peserta didik mengembangkan kreativitasnya. Bermain *game* pada *gadget* juga dapat melatih kemampuan otak dan pola pikir peserta didik karena pada saat bermain *game* peserta didik akan berusaha menyelesaikan permainan dan mengatur strategi agar dapat menyelesaikan permainan dengan baik.

Selanjutnya menurut Syaputra (dalam Subarkah, 2019, hlm. 134) menyatakan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* diantaranya sebagai berikut :

#### 1. Menambah pengetahuan

Penggunaan *gadget* dengan menggunakan akses internet apabila digunakan sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam mencari informasi untuk menambah pengetahuannya mengenai segala sesuatu, mencari

informasi dapat dilakukan dimana saja dan dalam keadaan yang santai, membuat belajar menjadi lebih nyaman.

## 2. Memperluas jaringan persahabatan

Dengan menggunakan *gadget* dapat menambah dan memperluas jaringan persahabatan, hal ini dikarenakan dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan seperti sosial media, membuat kita dapat dengan mudah terhubung dengan dunia luar tanpa harus bertatap muka, cukup dengan aplikasi *chatting* kita dapat berhubungan dengan orang-orang baru.

## 3. Mempermudah komunikasi

Dengan memanfaatkan *gadget* komunikasi menjadi lebih mudah dan efisien, karena sekarang ini tidak perlu harus berjumpa ketika ingin menyampaikan suatu informasi, cukup dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di *gadget* seperti whatsapp kita langsung dapat dengan mudah terhubung dengan orang yang kita ingin tuju.

## 4. Melatih kreativitas peserta didik

Terciptanya berbagai permainan yang kreatif dan menantang, hal ini akan sangat menguntungkan bagi peserta didik karena akan melatih tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016, hlm. 77) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif pada anak usia pra sekolah, hal ini karena dalam penggunaannya anak menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran seperti menghafal Al-qur'an, anak merasa senang dan mudah ketika dapat membaca serta menghafal al-qur'an melalui *gadget*, belajar bahasa asing seperti bahasa inggris, serta penggunaan *gadget* dapat digunakan sebagai saran hiburan bagi anak yang dapat melatih motivasi, kemampuan, dan kecerdasannya pada saat bermain *game*.

Selanjutnya Rahmawati (2020, hlm. 103) menyatakan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, yaitu :

### 1. Peserta didik memiliki pemahaman yang luas.

Dengan adanya *gadget* peserta didik dapat menambah serta memperkaya pengetahuan secara luas, peserta didik dapat menemukan dan mencari informasi yang baru dengan mudah dan efisien.

## 2. Menambah semangat belajar

Belajar menggunakan gadget cenderung dapat menambah semangat belajar, ini dikarenakan peserta didik belajar dengan menggunakan media yang berbeda, seperti belajar dengan mendengarkan suatu musik dan tayangan video pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik, dan akan membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar.

## 3. Lebih mudah memahami pelajaran

Belajar menjadi lebih mudah untuk di pahami, hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* dapat membantu suasana belajar mengajar peserta didik menjadi lebih nyata, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan para ahli diatas mengenai pengaruh positif dari penggunaan *gadget*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* pada peserta didik tidak selalu membawa dampak negatif saja, tetapi juga memberikan dampak yang positif, seperti menambah pengetahuan, kecerdasan, mudah berkomunikasi dengan teman mengenai pembelajaran, memudahkan pengawasan orang tua terhadap peserta didik, dan membuat peserta didik menjadi lebih mandiri dan aktif dalam menyerap pelajaran. Hal ini tergantung pada kita selaku orang dewasa, untuk dapat mengarahkan serta mengatur penggunaan *gadget* pada peserta didik agar penggunaan *gadget* tidak disalahgunakan, pengaturan waktu dalam bermain *gadget* juga harus dibatasi oleh orang tua, supaya tidak menimbulkan dampak yang negatif bagi peserta didik.

### **e. Indikator Penggunaan Gadget**

Indikator digunakan untuk mengetahui sesuatu yang dapat menjadi suatu petunjuk agar dapat mengetahui suatu pencapaian tertentu. Menurut Dewanti (2016, hlm. 129) indikator penggunaan *gadget* yaitu mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *smartphone*, mampu mengoperasikan *smartphone*, memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *smartphone*, frekuensi penggunaan *smartphone*. Menurut J. Supranto (dalam Anandio, Rosmawati, dan Umari, 2018, hlm. 6) indikator penggunaan *gadget* dapat di bagi menjadi tiga kategori, yaitu penggunaan *gadget* tingkat tinggi, sedang, dan rendah. Menurut Sobon dan

Mangundap (2019, hlm. 54) menyatakan bahwa indikator *smartphone* yaitu, intensitas penggunaan dan kepemilikan *smartphone*, dampak negatif penggunaan *smartphone*, dampak positif penggunaan *gadget*, dan pembelajaran ketika di sekolah. Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator penggunaan *gadget* yaitu, mampu mengoperasikan *gadget*, dampak negatif penggunaan *gadget*, dan dampak positif penggunaan *gadget*.

## B. Penelitian Terdahulu

Berikut di bawah ini merupakan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis, diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Helmi dan Agustina Nur Afni (2017) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui terdapat pengaruh penggunaan hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 56,34$  dan  $t_{tabel} = 2,05$  dengan taraf signifikan 1%, maka nilai hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 56,34 > t_{tabel} = 2,05$ , sehingga dapat dibuktikan  $H_a$  yang berbunyi bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru dapat diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada variabel terikat yaitu motivasi belajar peserta didik (Y), perbedaan selanjutnya yaitu populasi penelitian dalam penelitian ini dilakukan di kelas V SDN di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung.
2. Penelitian Sari Mirna Intan (2018) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sari menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap motivasi dengan hasil signifikansi  $0,707 > 0,05$  dan hasil belajar dengan signifikansi  $0,244 > 0,05$ . Adapun

perbedaannya yaitu tempat penelitian yang dilakukan peneliti, di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung.

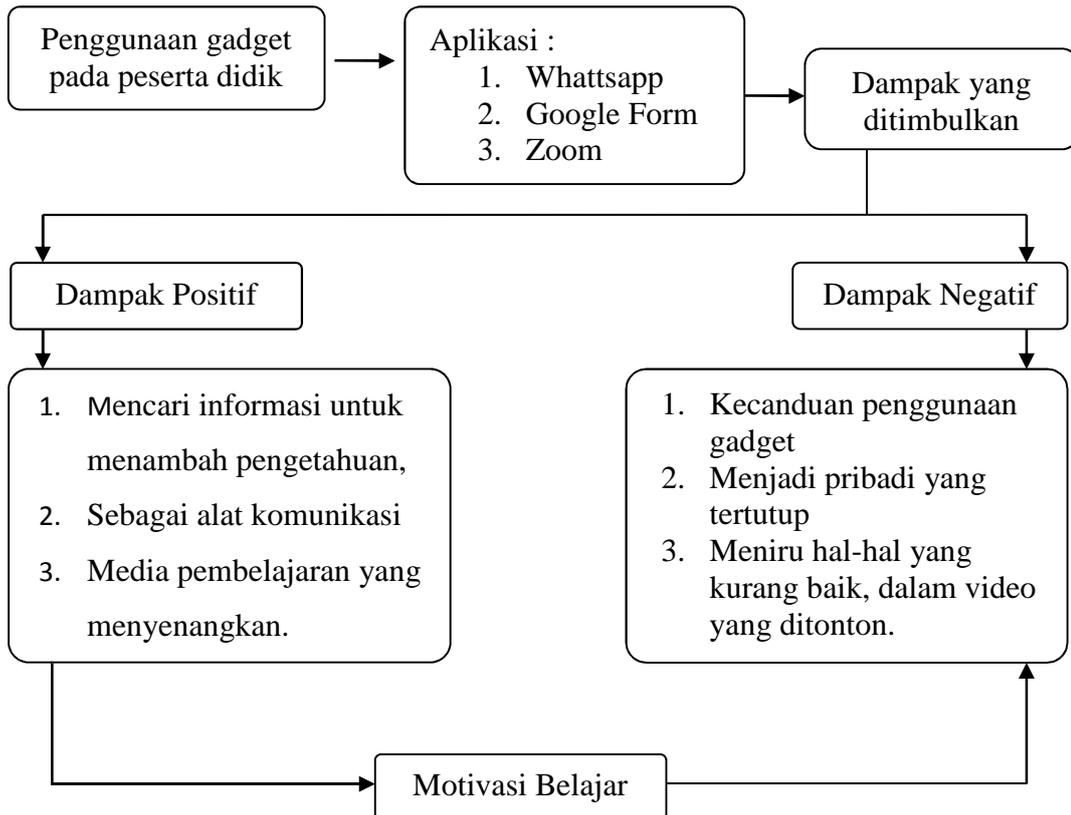
3. Penelitian yang dilakukan oleh Chusna Puji Asmaul (2017) dalam jurnal “Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter anak, yakni banyak dampak negatif yang akan muncul diantaranya sulit bersosialisasi, lamban dalam perkembangan motori, dan perubahan perilaku yang signifikan. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel terikat dalam penelitian yaitu motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* apabila tidak digunakan secara bijak bukan dalam konteks pembelajaran maka dapat menimbulkan dampak yang negatif bagi penggunanya khususnya peserta didik, yaitu dapat mempengaruhi hasil belajar, motivasi belajar, maupun karakter peserta didik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar” (Penelitian Survey Pada Peserta Didik Kelas V di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung), adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian di atas terletak pada situasi saat penelitian, dimana penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada masa pandemi *corona*, yang memang pembelajaran yang dilakukan diharuskan melalui penggunaan *gadget (handphone)* melalui daring sebagai media pembelajaran.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan kebijakan pemerintah mengenai kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease (Covid-19)* yang menyatakan bahwa proses belajar pada seluruh lembaga pendidikan harus dilakukan di rumah melalui pembelajaran daring atau *online*, sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa harus bertemu langsung atau tatap muka, tetapi secara online menggunakan jaringan internet. Maka dari itu penggunaan *gadget* dipilih sebagai media pembelajaran di sekolah pada masa

pandemi saat ini, pendidik dapat melakukan pembelajaran menggunakan berbagai macam aplikasi guna menunjang pembelajaran, seperti menggunakan media sosial grup di *WhatsApp*, *Google Form*, dan aplikasi *Zoom*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget* melalui pembelajaran daring apakah berdampak positif atau negatif terhadap motivasi peserta didik dalam belajar.



**Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran**

#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan perkiraan sementara mengenai sesuatu, yang dimana kebenarannya masih dipertanyakan dan perlu dibuktikan dalam sebuah penelitian, menurut Gani (dalam Indra dan Cahyaningrum, 2019, hlm. 70) hipotesis prediksi sementara dari masalah yang harus diuji, yang memiliki tingkat kebenaran yang paling tinggi kemungkinannya. Dalam penelitian ini hipotesis diuji dengan menggunakan uji regresi linier sederhana untuk melihat sejauh mana pengaruh positif dan negatif variabel bebas terhadap variabel terikat. Berikut merupakan pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis, yaitu :

Apabila  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima

Apabila  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

Maka demikian, berdasarkan dari landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1.  $H_a$  : Terdapat pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SDN di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung.
2.  $H_o$  : Terdapat pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SDN di Kelurahan Babakan Ciparay Kota Bandung.