

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

kegiatan belajar mengajar adalah suatu kegiatan utama yang berada di lingkungan sekolah. Sebagai seorang pendidik pasti selalu mengharapkan peserta didiknya untuk berhasil dalam hal pembelajaran yang sudah disampaikan oleh pendidik. Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar, untuk melihat tingkat keberhasilan belajar mengajar dapat diketahui dari berbagai usaha-usaha yang maksimal dari pendidik maupun dari peserta didiknya. Pendidik harus menerapkan berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik tidak bosan dengan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Selain itu, peserta didik harus mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik serta lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik adalah motivasi. Ayu (2019, hlm. 69) mengatakan bahwa “kunci keberhasilan dalam belajar adalah adanya hasrat serta keinginan yang timbul dari peserta didik tanpa adanya paksaan dari luar serta adanya tujuan yang jelas sehingga akan memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai”. Ghullam (2011, hlm. 82) mengatakan bahwa “motivasi adalah suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Kemudian Suryabrata (dalam Badrudin, 2016, hlm. 19) menjelaskan bahwa motivasi belajar itu dapat dilihat dari seberapa besar kesiapan peserta didik ketika akan memulai proses belajar mengajar, seperti peserta didik sudah duduk ditempatnya masing-masing, membuka buku catatan sebelum pendidik datang ke kelas dan semangat peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Motivasi yang tinggi dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, artinya semakin tinggi motivasi belajar peserta didik dalam

belajar, maka semakin tinggi pula upaya dan usaha yang dilakukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sangat penting bagi peserta didik untuk memiliki suatu motivasi dalam belajar mengajar agar dapat mengikuti pembelajaran secara optimal, karena dengan adanya motivasi peserta didik akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran berlangsung.

Dalam konteksnya motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dalam diri peserta didik, seperti kondisi jasmani dan rohani, cita-cita atau aspirasi, kemauan peserta didik, perhatian dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari dorongan luar diri peserta didik, seperti kondisi lingkungan di sekitar peserta didik, upaya guru membelajarkan peserta didik dan fasilitas sarana dan prasana belajar. Di luar dari kedua faktor tersebut, terdapat faktor lain yang menjadi pengaruh dalam motivasi belajar salah satunya yaitu faktor penggunaan *gadget*. Pada era globalisasi saat ini teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Masyarakat sudah tidak asing lagi dengan alat atau teknologi super canggih dan bisa digunakan untuk mengakses informasi dengan mudah yang biasa disebut dengan *gadget*.

Perkembangan teknologi ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia salah satunya terhadap motivasi belajar. Widiawati dan Sugiman (2014, hlm. 62) menyatakan “*Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi dan dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan. Dalam pengertian umum, *gadget* dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya, contohnya *computer*, *handphone*, *game console*, dan lainnya”. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia guna untuk berkomunikasi, memperluas wawasan, pengetahuan, pendidikan, dan bisnis serta untuk memperbanyak relasi. *Gadget* pada masa sekarang banyak disukai oleh anak-anak, karena *gadget* masa sekarang lebih menarik dibandingkan dengan *gadget* pada masa dulu. Pada masa sekarang *gadget* sudah berubah menjadi barang yang menarik dengan tampilan *touchscreen*

juga dilengkapi dengan berbagai macam aplikasi yang menarik perhatian, salah satunya aplikasi-aplikasi untuk pembelajaran di sekolah.

Pada dasarnya orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya karena mereka berpikir bahwa *gadget* mudah digunakan untuk belajar. Selain banyak berbagai macam aplikasi dan permainan edukatif yang dapat membuat anak semakin pintar dan *gadget* diberikan agar anak tidak sering keluar rumah. Namun pada kenyataannya terjadi hal yang berlawanan yaitu kurang tepatnya pemanfaatan *gadget* pada fungsi yang sebenarnya. Terdapat beberapa alasan yang menyebabkan anak menjadi kecanduan *gadget* salah satunya yaitu *gadget* lebih menarik secara audio dan visual, sehingga anak rela menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Maraknya penggunaan *gadget* tidak hanya membuat kecanduan *gadget* saja, akan tetapi dalam penggunaan *gadget* yang tidak dibatasi oleh orang tua dapat menimbulkan dampak negatif, misalnya penggunaan *gadget* dapat mengganggu konsentrasi anak. Penggunaan *gadget* juga dapat menimbulkan dampak positif apabila peserta didik menggunakan *gadget* untuk keperluan sekolah setelah selesai mereka menyimpan kembali *gadget* yang digunakannya maka peserta didik anak fokus terhadap materi yang dicarinya.

Sobon dan Mangundap (2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya yaitu melalui pembelajaran *digital* dengan menggunakan *gadget* berupa *smartphone*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *smartphone* dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar, jika *smartphone* digunakan sebagai media dalam suatu pembelajaran. Peserta didik lebih asyik memainkan *smartphone* pada hal-hal hiburan dan game dibandingkan dengan penggunaannya pada konteks pembelajaran atau sumber belajar. Kemudian dalam penelitiannya, Irfan (2019, hlm. 271) menyatakan bahwa penggunaan media sosial melalui *gadget* berupa *smartphone* menunjukkan bahwa dengan penggunaan media sosial secara bijak dengan tidak mengakses sesuatu yang tidak bersifat negatif, melainkan penggunaannya lebih di maksimalkan ke arah positif seperti sebagai media pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar. Dengan

demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif bagi penggunanya apabila penggunaan *gadget* digunakan secara bijak serta penggunaan *gadget* dilakukan dengan sebaik-baiknya untuk hal-hal yang perlu seperti mencari informasi untuk menambah wawasan pengetahuan, sebagai alat komunikasi, kemudian penggunaan *gadget* dapat dipergunakan juga sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Peserta didik sekolah dasar yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. Wasitohadi (2015, hlm. 64) menegaskan bahwa dalam pembelajaran motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektivan dalam kegiatan pembelajaran, karena motivasilah yang mendorong peserta didik ingin melakukan kegiatan belajar. Peserta didik menggunakan *gadget* secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan akademis seperti seringnya bermain game, mengakses hiburan dan kecanduan media sosial menjadi penghambat pada motivasi belajar peserta didik untuk mencapai prestasi. Situasi perilaku peserta didik yang sudah kecanduan *gadget*, secara tidak langsung dapat mengganggu motivasi belajar dan membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas yaitu maraknya penggunaan *gadget* pada anak-anak dan lamanya intensitas penggunaan *gadget*, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang **“Analisis Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar (Penelitian studi kasus di SDN Nanggawer Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. penggunaan *gadget* tidak dimanfaatkan dengan baik sehingga mengganggu motivasi belajar peserta didik.

2. Peserta didik menjadi kecanduan *gadget*, hal ini karena penggunaan *gadget* yang berlebihan menyebabkan pemakainya menjadi sulit berhenti.
3. Peserta didik yang terlalu banyak menggunakan *gadget* dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada peserta didik di SDN Nanggewer Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN Nanggewer Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka?
3. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan *gadget* di SDN Nanggewer Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penggunaan *gadget* pada peserta didik SDN Nanggewer Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka.
2. Mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN Nanggewer Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka.
3. Mengetahui upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan *gadget* di SDN Nanggewer Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan terhadap penggunaan *gadget* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Adapun manfaatnya yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pendidik berkembang secara profesional dalam memahami tugasnya sebagai pendidik kelas, sehingga dapat menerapkan berbagai strategi, metode dan teori dalam pembelajaran serta dapat memberikan informasi mengenai manfaat dari penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran dan pengaruhnya dalam meningkatkan motivasi belajar belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan peserta didik dalam penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran sehingga dapat mengembangkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan kontribusi yang bermanfaat dalam upaya meningkatkan mutu Pendidikan dan proses belajar mengajar di sekolah.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperoleh hasil dan penemuan dari kegiatan penelitian serta dapat menambah ilmu pengetahuan baru.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya dalam melaksanakan penelitian yang sama mengenai pengaruh penggunaan *gadget* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan dari istilah-istilah yang ada, maka peneliti memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. *Gadget*

Gadget adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda-beda bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. Adapun

menurut Rozali (2017, hlm. 724) *gadget* adalah suatu alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Alat elektronik ini mempunyai dampak positif dan negatif sesuai dengan penggunaannya. Penggunaan *gadget* sudah dikenal oleh semua kalangan baik dari anak-anak maupun orang dewasa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *gadget* merupakan suatu alat elektronik yang memiliki banyak fungsi berbeda-beda yang dapat digunakan sebagai media komunikasi, informasi, belajar dan dapat juga digunakan sebagai media hiburan bagi penggunanya.

2. Motivasi Belajar

Peserta didik belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi adalah suatu pendorong dalam diri seseorang untuk melakukan sebuah kegiatan untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan apabila ia tidak menyukainya maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan ketidaksukaan tersebut. Hanafy (2014, hlm. 68) mengatakan “Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara”.

Sanjana (2010, hlm. 249) mengatakan bahwa “dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting”. Sedangkan menurut Kompri (2016, hlm. 229) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai tanpa adanya hambatan serta motivasi belajar merupakan suatu keinginan seseorang untuk mengetahui sesuatu dengan belajar lebih giat ditunjukkan dengan perubahan sikap yang menonjol.

G. Sistematika Skripsi

Skripsi ini tersusun atas bagian pembuka dan bagian isi. Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman lembar pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Sedangkan bagian isi skripsi membahas tentang:

Bab I Pendahuluan bermaksud untuk mengantarkan pembaca kedalam suatu permasalahan. Pada bagian pendahuluan terdapat bagian latar belakang yang berisi tentang kondisi yang terjadi di lapangan. Identifikasi masalah pada bab I berisi tentang masalah-masalah yang terjadi berdasarkan latar belakang masalah. Sedangkan pada rumusan masalah berisi tentang pertanyaan secara menyeluruh yang berkaitan dengan masalah yang merujuk pada kesimpulan. Tujuan penelitian bertujuan untuk mengetahui jawaban dari sebuah rumusan masalah. Manfaat penelitian berisi dari beberapa point diantaranya manfaat bagi peserta didik, bagi sekolah, bagi peneliti, dan bagi peneliti lain. Definisi operasional berisi tentang pengertian setiap variabel-variabel berdasarkan teori dari para ahli yang berkaitan dengan judul yang akan diteliti. Dan yang terakhir sistematika skripsi yang berisi tentang sistematika penelitian skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, pada bagian ini berisi tentang kajian yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian yaitu tentang penggunaan *gadget* dalam meningkatkan

motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian, pada bagian ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam penelitian untuk menerapkan solusi, permasalahan dan memperoleh kesimpulan bagaimana pengaruh penggunaan *gadget gadget* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Hal-hal berikut berisi tentang metode penelitian, pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bagian ini menyampaikan dua hal utama yaitu tentang (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran, pada bagian ini hasil berisi tentang simpulan dan saran dari keseluruhan bagian isi skripsi. Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.