

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Masuknya era globalisasi saat ini telah mempengaruhi perkembangan teknologi yang semakin maju, terbukti dengan munculnya berbagai macam teknologi baru seperti *gadget* yang berbagai macam keunikan serta manfaat yang ditawarkan dapat membantu manusia dalam menjalani kehidupannya. Fitriansyah (2016, hlm. 5) mengatakan bahwa “*gadget* merupakan suatu teknologi yang diciptakan pada era globalisasi yang memiliki fungsi khusus”. Selain itu, Rozalia (2017, hlm. 724) menjelaskan bahwa “*gadget* merupakan suatu alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai media hiburan”. Adapun menurut Rosiyanti dan Muthmainnah (2018, hlm. 29) bahwa “*gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang mengalami pembaharuan secara terus menerus dengan dilengkapi berbagai fungsi khusus dan selalu mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju”. Selain fungsi tersebut, *gadget* khususnya *handphone* sudah canggih dan lengkap aplikasinya.

Handphone zaman sekarang tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan lain saja, akan tetapi *handphone* zaman sekarang juga dapat digunakan untuk mencari informasi dari seluruh dunia, game online ataupun offline dan mendengar musik. Pada saat ini *handphone* sudah memiliki berbagai macam aplikasi seperti Instagram, Facebook, Whatsapp, Twitter, dan aplikasi-aplikasi lainnya. Kustiawan (2016, hlm. 148) mengatakan bahwa “*handphone* adalah suatu alat komunikasi berupa jarak dekat maupun jarak jauh”. Alat ini merupakan alat komunikasi lisan ataupun tulisan yang dapat menyampaikan pesan

dengan praktis untuk digunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa *gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik yang memiliki fungsi untuk membantu kinerja manusia dengan berbagai macam aplikasi dan fitur yang canggih, *gadget* juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan informasi yang diinginkan dengan mudah dan praktis serta dapat digunakan sebagai media hiburan bagi penggunanya. *Gadget* pada umumnya dikenal di kalangan masyarakat berupa *handphone* yang mudah dibawa kemana-mana.

b. Durasi Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Christiany Judhita (dalam Rohmah (2017, hlm. 28) mengatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan sekitar kurang dari 3 jam dalam sehari.

Dalam riset Indonesia *Consumer Insight* (Mei, 2013) yang dilakukan oleh Lembaga Nielsen yang bergerak dalam bidang informasi global serta media, menunjukkan bahwa per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *gadget* selama 189 menit dengan data sebagai berikut:

- 1) Sekitar 62 menit digunakan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS dan mengirim *E-mail*.

- 2) Sekitar 45 menit digunakan untuk hiburan, seperti memainkan *game* dan melihat *video* atau *audio*.
- 3) Sekitar 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di *download*.
- 4) Sekitar 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Kemudian diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Indrian Sunita dan Eva Mayasari (2017) yang mengatakan bahwa anak yang menggunakan *gadget* lebih dari dua jam perhari sebanyak 32% dan 68% kurang dari dua jam, sebagian besar *gadget* digunakan untuk bermain games 46%, menonton 30% dan belajar sambil bermain 24%. Adapun menurut Syifa, dkk (2019, hlm. 532) yang 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 pengaruh pada perkembangan moral yaitu berdampak pada kedisiplinan, peserta didik menjadi cepat malas dalam melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah dan berkurangnya waktu untuk belajar karena terlalu sering bermain *game* dan menonton *video* di *youtube*.

c. Manfaat Penggunaan *Gadget*

Kehadiran dari *gadget* ini memang mampu memberi berbagai macam manfaat dan kemudahan bagi penggunanya. Menurut Dedi (dalam Sobry, 2016, hlm.25) mengatakan bahwa ada beberapa manfaat *gadget* yaitu sebagai berikut.

- 1) Sebagai alat komunikasi

Gadget telah lama difungsikan menjadi alat komunikasi bagi masyarakat yang tengah berjauh-jauhan. Keberadaan *gadget* bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan pada kerabat yang

tengah berada di pulau seberang, daripada mengirimkan surat lewat pos yang memakan waktu lama, lebih baik menggunakan *gadget* sebagai alat komunikasi. Bahkan ada istilah bahwa kehadiran *gadget* bisa mendekatkan yang jauh. Akan tetapi, jangan sampai kecanduan hingga berbalik menjauhkan yang dekat.

2) Sebagai alat pencari informasi

Di era informasi seperti sekarang ini, semua hal telah dibuka untuk umum dan bisa diakses oleh siapapun. *Gadget* juga merupakan media utama untuk mengakses suatu informasi dengan praktis dan cepat. Terlebih, zaman sekarang semua hal rutin diperbarui secara *up to date* sehingga haram hukumnya untuk menjadi orang kudet yang ketinggalan informasi. Banyak informasi penting yang bisa diakses melalui *gadget*. Tak sekedar untuk mengakses web pemerintah untuk memantau covid semata, informasi mengenai kebijakan kampus, kebijakan pemerintah, berita terbaru, juga bisa diakses dengan memanfaatkan *gadget* yang kamu miliki.

3) Sarana menambah wawasan

Jika digunakan sebagaimana mestinya, *gadget* memiliki peluang yang tinggi untuk menjadi media menambah wawasan. Ada berbagai referensi yang bisa diakses secara gratis maupun berbayar untuk menambah pengetahuan. Berbagai macam buku, referensi, dan jurnal penelitian banyak yang telah diunggah di internet dan bisa diakses dengan mudah menggunakan *gadget*.

4) Sebagai media hiburan

Tak terhitung banyaknya media hiburan yang bisa diakses lewat *gadget*. Daripada stres menghadapi masalah, sesekali hilangkan kepenatan dengan mencari hiburan gratis lewat *gadget*. Baik itu dengan mendengarkan musik, berkaraoke, memainkan game, menonton video, mengunduh film, belanja online, dan hal-hal lain yang bisa menenangkan pikiran.

Adapun Daulay (2020, hlm. 34) mengatakan bahwa manfaat penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi menjadi lebih mudah dan cepat
- 2) Memudahkan akses informasi
- 3) Proses perdagangan dilakukan secara elektronik
- 4) Transaksi secara *daring*
- 5) Membuat proses komunikasi pembelajaran menjadi semakin menarik
- 6) Membantu proses komunikasi
- 7) Berbagi informasi secara efektif
- 8) Membuka peluang untuk dapat bekerja secara *daring*

Sedangkan menurut Nurwan (2018, hlm. 45) mengatakan bahwa anfaat penggunaan *gadget* adalah:

- 1) Dapat membuat media pembelajaran dengan bantuan *gadget*.
- 2) Dapat menyatukan *gadget* untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi.
- 3) Pendidik dapat mengajar menggunakan media berbasis teknologi dengan menggunakan *gadget*.
- 4) Dapat menguasai berbagai aplikasi *gadget* untuk mengembangkan wirausaha.
- 5) Dapat mempublikasikan hasil usahanya secara *online* sehingga tersebar luas.

d. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Dampak negatif yang muncul akibat adanya penggunaan *gadget* yang terlalu sering dan tidak kenal waktu semakin beragam. Iswidharmanjaya (2014, hlm. 15) mengatakan bahwa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

- 1) Karakter individu yang tidak terbuka

Ketika peserta didik sering menggunakan *gadget* tanpa memperhatikan waktu penggunaannya yang tidak terkontrol, maka akan menjadi suatu kebiasaan yang kemudian akan menjadi suatu kecanduan. Peserta didik yang sudah kecanduan *gadget* akan

merasa tidak nyaman jika mereka dijauhkan dari *gadgetnya* dan lebih cenderung tidak memperhatikan dan tidak memperdulikan apa yang ada disekitarnya. Hal ini akan berpengaruh terhadap interaksi sosial dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya, sehingga peserta didik akan menjadi individu yang anti sosial.

2) Kesehatan otak terganggu

Kecanduan *gadget* dapat mengganggu kesehatan otak, hal ini dikarenakan apabila peserta didik menggunakan *gadget* untuk membuka hal yang negatif seperti *video* kekerasan dan pornografi, maka hal tersebut akan terekam dalam memori ingatan peserta didik dan akan sulit di hapus dalam waktu yang lama. Bahaya dari kecanduan tersebut jika dibiarkan maka peserta didik akan terbiasa dan nyaman ketika mengakses atau membuka informasi mengenai kekerasan ataupun pornografi.

3) Kesehatan tangan terganggu

Kesehatan tangan terutama dibagian jari dapat terganggu apabila terlalu lama dalam menggunakan *gadget*, kemudian dapat menyebabkan tangan menjadi lelah dan ketika terlalu lama menekuk tangan dapat mengakibatkan pergelangan tangan menjadi cedera.

4) Kesehatan mata terganggu

Penggunaan *gadget* dengan waktu yang lama akan mengakibatkan kesehatan mata terganggu, terlebih jika peserta didik bermain game yang ada pada *gadget* dengan fokus dan tidak memperhatikan jarak pandang yang benar pada saat penggunaan *gadget*.

5) Gangguan tidur

Peserta didik seringkali kurang mendapatkan pengawasan terhadap waktu penggunaannya, sehingga peserta didik lupa waktu bahkan sampai larut malam karena terlalu asyik bermain *gadget*, hal ini akan menyebabkan peserta didik bebas memainkan *gadget* kapan saja, termasuk bermain *gadget* pada waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat. Jika waktu istirahatnya tidak

terkontrol maka akan menyebabkan gangguan tidur, seperti penyakit insomnia atau sulit tidur.

6) Suka menyendiri

Ketika peserta didik merasa nyaman dan asyik saat bermain game pada *gadget*, maka akan cenderung tidak peduli dengan apa yang ada di lingkungan sekitarnya, sehingga peserta didik cenderung ingin menghabiskan waktu di rumah saja dan peserta didik lebih suka menyendiri dengan *gadget* yang dimilikinya dari pada melakukan interaksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Apabila hal 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) Pudarnya kreativitas

Pada saat usia sekolah dasar, peserta didik memiliki potensi yang baik jika diberikan pelatihan dan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berkreasi, baik dalam bidang seni maupun mencari cara bagaimana menyelesaikan suatu masalah. Hal ini tidak akan terjadi apabila peserta didik memiliki sifat kecanduan pada *gadget*, karena jika peserta didik kecanduan *gadget*, akan timbul sifat malas untuk mengerjakan sesuatu karena peserta didik merasa lebih nyaman bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang lain.

8) Ancaman *cyberbullying*

Cyberbullying secara umum merupakan bentuk pelecehan atau *bullying* serta tekanan yang dialami oleh seseorang yang dilakukan oleh teman seusia mereka melalui dunia maya, biasanya terjadi melalui jejaring media sosial. Salah satu bentuk pelecehannya adalah dengan menghina bentuk fisik yang dapat menyebabkan orang yang dilecehkan akan mengalami gangguan mental. Penggunaan media sosial yang tidak diawasi, tidak menutup

kemungkinan dapat menyebabkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

Adapun menurut Rozalia (2017, hlm. 4) mengatakan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget* yaitu:

- 1) Konsentrasi belajar menurun, hal ini dikarenakan peserta didik merasa menjadi tokoh dalam game yang ada di *gadgetnya* sehingga selalu teringat.
- 2) Malas untuk melakukan aktivitas terutama menulis dan membaca, hal ini diakibatkan karena seringnya peserta didik melihat *youtube* yang hanya melihat gambarnya saja tanpa harus menulis.
- 3) Kemampuan bersosialisasi menurun, hal ini dikarenakan terlalu asyik dengan *gadgetnya* sehingga jarang bermain secara langsung dengan teman sebayanya.
- 4) Gangguan Kesehatan, hal ini merupakan dampak dari radiasi yang ditimbulkan dari *gadget*.
- 5) Perkembangan kognitif anak usia dini terlambat dan kemampuan berbahasa terlambat, hal ini dikarenakan ketika menggunakan *gadget* anak cenderung diam.

Sedangkan menurut Kartika (2018, hlm. 14) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak bijak dapat menimbulkan dampak negatif yaitu:

- 1) Otak yang terlalu terforsir dengan layar *gadget* akan berdampak pada kesulitan konsentrasi.
- 2) Pertumbuhan otak terlalu cepat, seperti stimulasi dari kesulitan belajar, impulsif, dan minimnya kemampuan pengendalian diri.
- 3) Saat menggunakan *gadget* sifat yang muncul adalah individual sehingga anak menjadi pasif baik dalam aktivitas fisik maupun sosial.
- 4) Anak dapat menyerap radiasi 10 kali lipat lebih banyak dari orang dewasa dari *gadget*.
- 5) Syaraf otak memerintahkan untuk selalu memikirkan *gadget* sehingga prestasi akademik dan non akademik menurun.

Mardiati (2020, hlm. 33) mengatakan bahwa terdapat empat dampak negatif penggunaan *gadget* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mengganggu perkembangan anak. Dengan adanya fitur-fitur hebat yang ada di *gadget* seperti, kamera, permainan (*games*), media sosial yang berbagai macam (facebook, line, twitter, whatsapp, dan lain-lain) akan menghambat peserta didik dalam menerima pelajaran di sekolah. Mereka disibukan dengan *update* status ketika jam pelajaran di sekolah secara sembunyi-sembunyi. Bahkan ada juga peserta didik yang menggunakan *gadget* untuk menyontek ketika ulangan. Bermain *game* pada waktu pendidik menjelaskan pelajaran. Jika hal tersebut diabaikan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi
- 2) Efek radiasi. Penggunaan *gadget* juga berakibat buruk bagi kesehatan, sebaiknya peserta didik lebih hati-hati dan bijaksana dalam menggunakannya, khususnya bagi pelajar sekolah dasar jika memang tidak terlalu dibutuhkan, alang baiknya jangan diberi kesempatan untuk menggunakan *gadget* secara terus menerus.
- 3) Rawan terhadap tindak kejahatan. Harus selalu waspada bahwa pelajar merupakan salah satu target utama dari penjahat
- 4) Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didik, jika tidak ada pengawasan dari pendidik dan orang tua, *gadget* bisa digunakan untuk menonton bahkan menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur porno dan sebagainya yang sama sekali tidak layak dilihat oleh seorang pelajar.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada peserta didik akan menimbulkan pengaruh negatif bagi penggunaannya, seperti dapat menyebabkan kecanduan, menjadi suka menyendiri yang dimana hal ini 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, serta dapat berpengaruh pada kondisi penglihatan peserta didik karena apabila terlalu lama dalam menatap layar *gadget* maka peserta didik akan mengalami kerusakan pada mata. Akan tetapi apabila penggunaan *gadget* dilakukan secara bijak dan tepat maka dapat memberi dampak yang positif.

e. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Penggunaan *gadget* tidak selalu dapat menimbulkan dampak negatif saja, akan tetapi penggunaan *gadget* juga dapat bergampak positif. Rosiyanti dan Muthmainnah (2018, hlm. 30) mengatakan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* yaitu:

1) Komunikasi menjadi lebih praktis

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

2) Imajinasi berkembang

Penggunaan *gadget* cenderung akan menjadi manusia yang kreatif, hal ini dikarenakan perkembangan *gadget* yang menuntut manusia untuk hidup lebih baik.

3) Mudah mencari informasi

Dengan adanya *gadget* ini informasi dapat dengan mudah didapatkan oleh manusia, melalui internet segala informasi mengenai segala sesuatu dapat mudah untuk diperoleh.

4) Menambah kecerdasan

Dengan adanya *gadget* manusia dapat menambah informasi yang kurang dikuasi, sehingga akan memperkaya suatu 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

karena itu seseorang akan merasa termotivasi untuk memenangkan permainan yang lain.

6) Lebih berani

Manusia menjadi lebih berani dalam menggunakan berbagai alat elektronik lainnya.

Adapun menurut Syaputra (dalam Subarkah, 2019, hlm. 134) mengatakan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* yaitu sebagai berikut:

1) Menambah pengetahuan

Penggunaan *gadget* dengan menggunakan akses internet untuk mengakses berbagai informasi dimanapun dan kapanpun apabila digunakan sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam mencari informasi untuk menambah pengetahuan mengenai segala sesuatu maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah, sehingga menambah ilmu pengetahuan mereka.

2) Mempermudah komunikasi

Dengan memanfaatkan *gadget* komunikasi mejadi mudah dan efisien, karena pada zaman sekarang tida perlu harus berjumpa ketika menyampaikan suatu informasi, cukup dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di *gadget* seperti whatsapp kita dengan mudah dapat langsung terhubung dengan orang yang kita tuju.

3) Memperluas jaringan pertemanan

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

Kemudian Rahmawati (2020, hlm. 103) menyatakan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1) Peserta didik memiliki pemahaman yang luas

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

2) Menambah semangat belajar

Belajar menggunakan *gadget* dapat menambah semangat belajar, hal ini dikarenakan peserta didik belajar dengan menggunakan media yang berbeda, seperti belajar dengan sebuah tayangan *video* pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik dan dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar.

3) Peserta didik lebih mudah memahami pelajaran

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

Sedangkan menurut Adila (2020, hlm. 19) menyatakan bahwa Penggunaan *gadget* memiliki beberapa dampak positif terhadap peserta didik, diantaranya:

- 1) *Gadget* dapat membantu peserta didik untuk merangsang indera dan imajinasi peserta didik.
- 2) Berbagai perangkat *gadget* dan berbagai aplikasi permainan dapat mendorong kognitif dan pengembangan keterampilan peserta didik.
- 3) Meningkatkan minat belajar yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian.
- 4) Dengan penggunaan *gadget* proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan lebih efisien.
- 5) Membantu dalam pengembangan potensi kreativitas peserta didik.
- 6) Memberi kebebasan untuk berkomunikasi dengan cepat dan memberikan peserta didik kemampuan untuk mencari informasi.

Dampak positif penggunaan *gadget* menurut Mujib dan Kurniawati (2020, hlm. 80) yaitu “*gadget* dapat digunakan sebagai media belajar, jika peserta didik dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget*, peserta didik akan sering menggunakan internet dan peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang dicapai”. Sedangkan Handrianto (dalam Kurniawati, 2020, hlm. 80) juga mengatakan dampak penggunaan *gadget* yaitu “menggunakan *gadget* dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan peserta didik, melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, mengembangkan kemampuan membaca, menghitung, serta rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas mengenai dampak positif dari penggunaan *gadget*, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* pada peserta didik tidak hanya membawa dampak negatif saja, akan tetapi memberikan dampak yang positif, seperti menambah wawasan pengetahuan, memudahkan komunikasi dengan teman mengenai pembelajaran dan peserta didik juga dapat termotivasi karena adanya aplikasi yang canggih didalam *gadget* sehingga membuat mereka tidak bosan dalam belajar. Namun jika penggunaan *gadget* oleh peserta didik tanpa di awasi oleh pendidik dan orangtua, akan bisa berdampak negatif baik secara fisik maupun mental. Maka dari itu pendidik dan orangtua harus mengawasi penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran pada peserta didik.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, akan tetapi faktor non intelektual juga berpengaruh dan menentukan keberhasilan belajar yaitu adanya suatu motivasi dalam belajar. Fauziah (2017, hlm. 48) mengatakan bahwa “motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang baik secara sadar ataupun tidak sadar akan melakukan suatu tindakan untuk berusaha sehingga dapat mencapai suatu tujuan

tertentu”. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Emda (2017, hlm. 175) bahwa “motivasi belajar merupakan pendorong seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan yang berasal dari dalam diri individu.

Adapun menurut Uno (dalam Sutrisno, 2016, hlm. 114) mengungkapkan bahwa motivasi belajar secara lebih spesifik yaitu “suatu dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Dorongan yang ada dalam diri peserta didik ini akan menyertai peserta didik tersebut merasa cukup untuk mencapai tujuan belajarnya”. Suatu dorongan motivasi tersebut akan mempengaruhi bagaimana peserta didik mampu belajar dengan baik. Artinya melalui motivasi belajar setiap peserta didik dapat mengalami peningkatan seperti bekerja dengan lebih efektif dan efisien, mengalami peningkatan dalam ketertarikan untuk sekolah dan potensi-potensinya secara lebih baik.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keadaan yang terdapat pada diri seseorang yang mendorongnya untuk menambah berbagai pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman, motivasi belajar datang dari dalam diri peserta didik seperti semangat belajar, motivasi belajar juga datang dari luar diri peserta didik seperti keadaan lingkungan, keluarga, sekolah dan masyarakat dikarenakan memiliki tujuan yaitu hasil belajar yang memuaskan.

b. Indikator motivasi belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam dan luar diri peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan pada tingkah laku dan semangat atau keinginan untuk belajar lebih giat lagi. Secara umum indikator dipakai sebagai bahan acuan dalam mengukur sesuatu yang ingin diukur, agar dapat diketahui ada tidaknya perubahan pada suatu kegiatan. Menurut Uno (2011, hlm. 23) menyatakan bahwa indikator motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut sebagai motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, akan tetapi seseorang bisa saja menyelesaikan tugasnya karena memiliki dorongan untuk menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
Harapan didasari pada keyakinan bahwa adanya pengaruh tentang perasaan dan gambaran mereka yang diupayakan melalui tindakannya untuk mewujudkan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar seseorang.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
Simulasi atau permainan merupakan salah satu proses yang menarik bagi peserta didik. Suasana menarik menyebabkan proses belajar menjadi lebih bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami dan dihargai.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif
Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu untuk melakukan sesuatu, misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan kata lain melalui pengaruh lingkungan belajar yang kondusif.

Sependapat dengan Iskandar (dalam Ayu, dkk. 2019, hlm. 72) bahwa indikator dari motivasi belajar yaitu “adanya harapan untuk berhasil dalam belajar, adanya keinginan dan semangat dalam belajar, memiliki harapan dan cita-cita masa depan, adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar, dan adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik”. Adapun menurut Handoko (dalam Manuhutu, 2015, hlm 110) yang menyatakan bahwa indikator dari motivasi belajar yaitu “kuatnya keinginan untuk berbuat, jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, dan ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Menurut Djali (2017, hlm. 109) mengatakan bahwa seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari indikator-indikator berikut:

- 1) Menyukai kondisi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hal-hal.
- 2) Memilih tujuan yang realistis, tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar risikonya.
- 3) Senang bekerja sendiri.
- 4) Mampu menggunakan pemuas keinginan demi masa depan yang baik.
- 5) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang, status, atau keuntungan lainnya, ia akan mencarinya jika hal tersebut merupakan prestasi atau suatu ukuran keberhasilan.

Berdasarkan uraian di atas mengenai indikator dari motivasi belajar, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa indikator dari motivasi belajar adalah adanya keinginan untuk berhasil, semangat yang tinggi, memiliki harapan dan cita-cita serta adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar.

c. Fungsi motivasi belajar

Dalam kegiatan belajar, motivasi memiliki peran penting yaitu sebagai pendorong peserta didik karena dengan motivasi peserta didik terdorong untuk melakukan kegiatan belajar yang telah direncanakan.

Kunci dari keberhasilan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik itu sendiri. Ernata (2017, hlm. 783) menyatakan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai, 1) pendorong yang muncul dari dalam maupun dari luar diri peserta didik 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 seseorang mempunyai hasrat terhadap sesuatu, maka ia akan berusaha melakukan suatu tindakan tertentu agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Adapun menurut Emda (2017, hlm. 176) yang mengatakan bahwa “fungsi motivasi dalam pembelajaran yaitu sebagai suatu pendorong dalam mencapai tujuan yang hendak dicapai”. Apabila seorang peserta didik memiliki suatu motivasi dalam belajar, maka hal itu akan terlihat dari perbuatan dan tingkah laku 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. Selanjutnya Sanjaya (2010, hlm. 251) menyatakan bahwa fungsi motivasi dalam pembelajaran yaitu:

1) Mendorong peserta didik untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan karena adanya dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan dengan besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

2) Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya untuk mencapai tujuan

yang telah ditentukan. Dengan demikian motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar peserta didik adalah sebagai penentu arah peserta didik ketika melaksanakan kegiatan belajar, dengan adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan apa yang harus dikerjakan agar mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai dalam suatu pembelajaran. Peserta didik akan melakukan segala sesuatu yang akan mendorongnya untuk mencapai tujuan yang diinginkannya, ketika peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar maka materi yang disampaikan oleh pendidik akan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari para peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran maka mereka akan bergerak untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sebagaimana yang dijelaskan oleh Rohman (2018, hlm. 108) mengatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mendorong motivasi belajar peserta didik yaitu:

1) Tempat belajar

Tempat yang mendukung dan nyaman ketika belajar dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dalam belajar, oleh karena itu perlu adanya tempat belajar yang memadai dan bersih sehingga terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan.

2) Kondisi fisik peserta didik

Dengan adanya kondisi fisik yang sehat, maka akan membuat peserta didik menjadi lebih siap untuk menerima materi pelajaran, sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat.

3) Kecerdasan peserta didik

Ketika seorang peserta didik yang tergolong pandai akan tetapi tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi, maka peserta didik tidak akan memiliki prestasi akademik yang baik. Sedangkan apabila peserta didik yang kurang cerdas akan tetapi memiliki jiwa motivasi yang tinggi dalam belajar, maka tidak menutup kemungkinan bahwa peserta didik tersebut akan berhasil dalam belajar.

4) Sarana dan prasarana

Penggunaan sarana dan prasarana yang menunjang dalam kegiatan pembelajaran, maka akan membuat peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran.

5) Waktu pembelajaran

Ketika peserta didik terlalu lama dalam belajar, maka akan menyebabkan peserta didik menjadi bosan dalam belajar karena mengalami kejenuhan.

Adapun menurut Puspitaningrum dan Hartini (2017, hlm. 35) mengatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mampu mendorong motivasi peserta didik dalam belajar yaitu:

1) Cita-cita dan Aspirasi

Cita-cita merupakan faktor pendorong yang dapat menambah semangat dan memberikan tujuan yang jelas dalam belajar. Cita-cita mampu memperkuat motivasi belajar peserta didik dalam mewujudkan suatu tujuan yang telah ditetapkannya sehingga dapat tercapai.

2) Kompetensi peserta didik

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

3) Keadaan peserta didik

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

4) Situasi lingkungan belajar

Keadaan lingkungan belajar dapat berupa lingkungan tempat tinggal peserta didik, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah peserta didik. Dengan adanya lingkungan yang nyaman dan 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 ataupun tidak langsung.

6) Cara mendidik ketika mengajar

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

Sedangkan menurut Dauyah dan Yulinar (2018, hlm. 207) mengatakan bahwa faktor-faktor motivasi belajar merupakan faktor yang paling penting dalam membantu meningkatkan tingginya motivasi belajar yaitu:

1) Kualitas pendidik dalam pembelajaran

Pendidik memegang peran penting dalam pembelajaran, oleh karena itu pendidik harus mempunyai kemampuan serta keterampilan dalam mengelola proses pembelajaran.

2) Fasilitas pendukung

Fasilitas pendukung seperti sarana dan prasarana, hal ini akan 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 uraian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar terdiri dari beberapa faktor, baik dari kemauan yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri maupun faktor dari luar diri individu seperti kondisi lingkungan belajar, sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran. Dengan demikian motivasi belajar pada diri peserta didik sangat dipengaruhi oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri sendiri. Motivasi belajar yang datang dari luar dirinya akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi pada diri peserta didik.

e. Upaya Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai keberhasilan dengan prestasi yang optimal. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dituntut kreativitas pendidik dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pendidik untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik sebagaimana yang dikemukakan oleh Sadirman (2011, hlm. 92) mengatakan bahwa:

- 1) Memberi angka. Berkaitan dengan nilai yang diberikan oleh pendidik dari kegiatan belajarnya, peserta didik tentunya sangat terpicat dengan nilai-nilai ulangan yang tinggi. Nilai yang baik itu akan menjadikan motivasi yang kuat bagi para peserta didik.
- 2) Hadiah. Dapat dikatakan sebagai motivasi bagi para peserta didik, baik hadiah tersebut berasal dari sekolah kepada peserta didik berprestasi, maupun dari orang tua atau keluarga.
- 3) Saingan. Dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar peserta didik, baik persaingan individu ataupun kelompok.
- 4) Keterlibatan ego, artinya bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri merupakan salah satu bentuk motivasi. Seseorang akan berusaha keras untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

- 5) Memberikan ulangan, artinya para peserta didik akan giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, ulangan merupakan salah satu motivasi peserta didik untuk belajar dan pendidik juga harus terbuka memberitahukan kepada peserta didiknya jika akan mengadakan ulangan.
- 6) Mengetahui hasil, artinya semakin mengetahui grafik hasil belajar maka ada motivasi pada diri peserta didik untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya akan terus meningkat.
- 7) Pujian. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana menyenangkan dan mempertinggi semangat belajar serta akan membangkitkan harga diri.
- 8) Hukuman. Sebagai *reinforcement negative* tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak maka akan menjadi alat motivasi. Jadi pendidik harus mampu menerapkan prinsip-prinsip pemberian hukuman secara tepat.
- 9) Hasrat untuk belajar, berarti pada diri peserta didik memang ada unsur kesengajaan dan maksud belajar, sehingga hasil belajar yang disertai tujuan belajar pasti hasilnya akan lebih baik.
- 10) Minat. Proses belajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat terhadap pelajaran tersebut.
- 11) Tujuan yang diakui, karena dengan memahami tujuan yang harus dicapai akan dirasa sangat berguna dan menguntungkan sehingga akan timbul motivasi untuk terus belajar.

Adapun menurut Sanjaya (dalam Emda, 2017, hlm. 179) mengatakan bahwa ada beberapa hal untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya:

- 1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Membangkitkan minat peserta didik.
- 3) Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.
- 4) Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan peserta didik.
- 5) Berilah komentar terhadap pekerjaan peserta didik.

6) Ciptakan persaingan dan kerjasama.

Sedangkan menurut Winarsih (dalam Emda, 2017, hlm 181) mengatakan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu:

- 1) Penggunaan tes dan pujian.
- 2) Bangkitkan rasa ingin tahu dan keinginannya untuk mengadakan eksplorasi
- 3) Merangsang Hasrat peserta didik untuk belajar
- 4) Penggunaan simulasi dan permainan
- 5) Pendidik perlu memahami dan mengawasi suasana sosial di lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian di atas mengenai upaya meningkatkan motivasi belajar, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa macam cara yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, seperti memberi pujian, memberi hadiah, memberi angka, memberi ulangan, mengetahui hasil, minta dan tujuan yang diakui sehingga akan timbul motivasi untuk terus belajar. Berbagai upaya meningkatkan motivasi belajar perlu dilakukan oleh pendidik agar proses pembelajaran berhasil. Pendidik harus kreatif dan inovatif dalam melakukan tugas pembelajaran sehingga akan meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh 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 hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari yaitu: (1) motivasi siswa kelas V MI Thoriqotussa’adah Pujon Kabupaten Malang tergolong tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 47,5%; (2) hasil belajar siswa

V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang tergolong kategori sedang dengan hasil yang diperoleh sebesar 55%; (3) intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang tergolong tinggi dengan hasil yang diperoleh sebanyak 85%; (4) tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang dengan hasil $0.707 > 0,05$ (pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar) dan hasil $0,244 > 0,05$ (pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Asmurti, Alimuddin, dan Rahamma (2017) dalam skripsi yang berjudul “Dampak Penggunaan *Smartphone* di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa: (1) penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah cukup tinggi; (2) prestasi belajar siswa untuk sekolah yang mengizinkan menggunakan *smartphone* lebih tinggi dibandingkan tingkat prestasi pada sekolah yang tidak mengizinkan; (3) terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di lingkungan sekolah.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Kosmos Sobon, Jelvi M. Mangundap dan Stief Walewangko dalam jurnal “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengaruh *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa di SD Mapanget adalah 0,057 atau 5,7% dengan signifikansi $0,028 < 0,05$. Hal ini berarti *smartphone* memiliki pengaruh pada motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas mengenai hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dapat menimbulkan dampak negatif bagi penggunaanya khususnya peserta didik, apabila penggunaan *gadget* tidak digunakan secara bijak dan digunakan bukan dalam konteks pembelajaran, yaitu dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar serta prestasi belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Analisis Penggunaan *Gadget* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar”

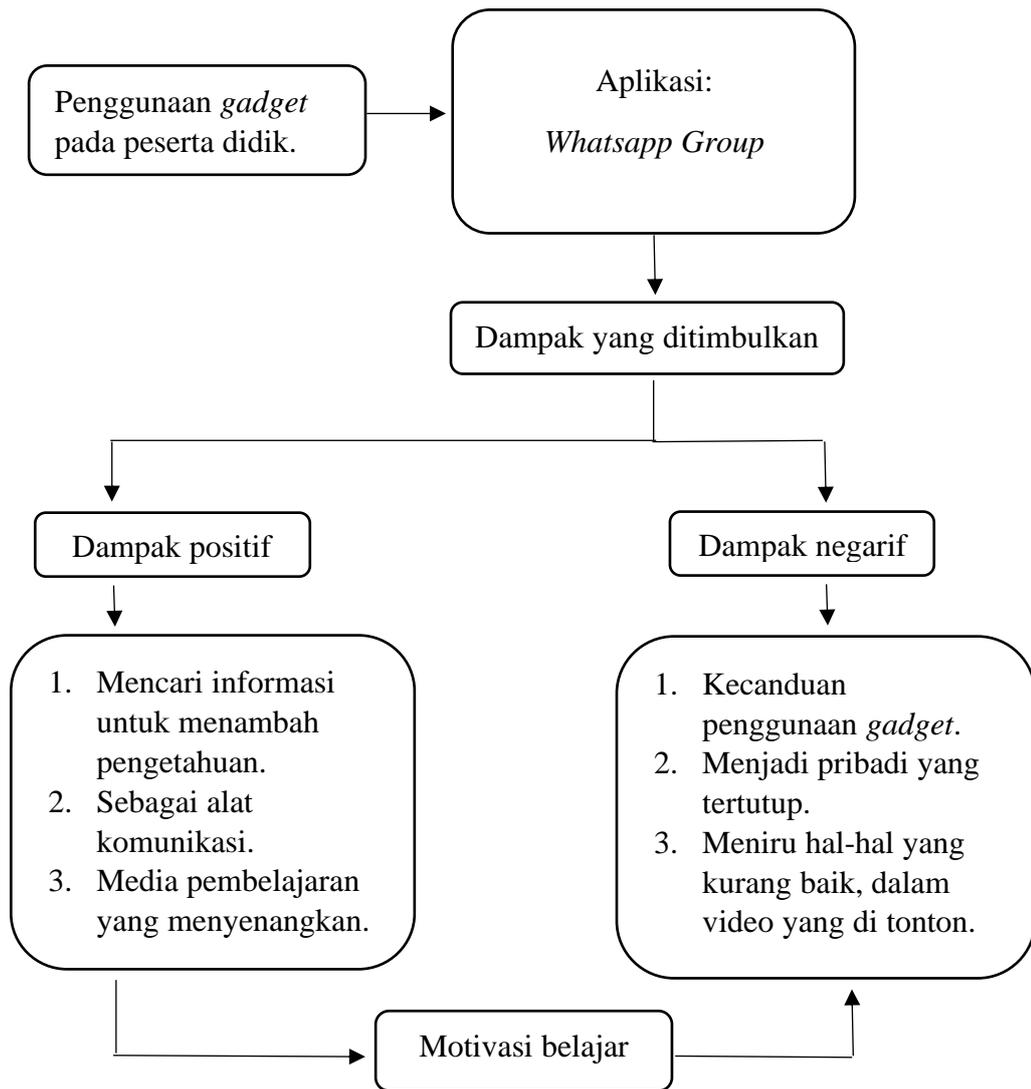
(Penelitian Studi Kasus di SDN Nanggewer Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka). Adapun perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan terletak pada situasi saat penelitian, dimana penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada masa pandemi *Covid-19* yang pembelajarannya dilakukan dan diharuskan melalui penggunaan *gadget* (*handphone*) dengan metode *daring* sebagai media pembelajaran.

C. Kerangka Pemikiran

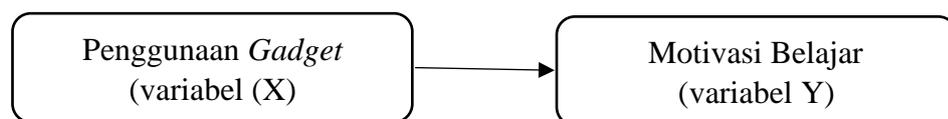
Berdasarkan dari kebijakan pemerintah mengenai kebijakan pendidikan pada masa darurat penyebaran *corona virus disease* (*Covid-19*) yang menyatakan bahwa proses belajar pada seluruh lembaga pendidikan harus dilakukan di rumah dengan melalui pembelajaran *daring* atau *online*. Sistem pembelajaran *daring* merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa harus bertemu langsung atau bertatap muka seperti biasa yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik di sekolah, akan tetapi pembelajaran yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan jaringan internet. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* dipilih sebagai media pembelajaran di sekolah pada masa pandemi ini.

Penggunaan *gadget* merupakan aktivitas yang menggunakan sebuah perangkat elektronik untuk memaksimalkan fungsinya dalam melakukan kegiatan dan pekerjaan. Penggunaan *gadget* saat ini bukan hanya digunakan untuk kebutuhan umum seperti sebagai komunikasi, akan tetapi penggunaan *gadget* saat ini menjadi beragam, seperti alat untuk mencari informasi, membantu pekerjaan, media penyelesaian tugas serta untuk media hiburan. Penggunaan *gadget* saat ini bukan hanya untuk kalangan prang dewasa saja, akan tetapi peserta didik sekolah dasar sudah banyak yang mempunyai *gadget* secara pribadi. Hal ini yang menjadi persoalan, peserta didik tanpa didampingi orang tua akan lebih leluasa menggunakan *gadget* tanpa mengenal waktu bahkan sampai mengorbankan waktu belajarnya. Peserta didik akan memilih bermain *gadget* dibandingkan dengan belajar, sehingga motivasi belajar akan menurun.

Pada masa pandemi ini, pendidik dapat melakukan pembelajaran dengan berbagai macam aplikasi, seperti dengan menggunakan beberapa media sosial seperti *WhatsApp* grup, aplikasi *google meet* dan *google form* untuk membantu membuat soal ulangan harian. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang bagaimana dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget* melalui pembelajaran daring, apakah berdampak positif atau negatif terhadap motivasi belajar peserta didik.



Kerangka Pemikiran



Paradigma Penelitian

Keterangan:

Variabel X : Penggunaan *Gadget*

Variabel Y : Motivasi Belajar

—————▶ : Garis Pengaruh

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti, yang dimana dalam asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Menurut Arikunto (2010, hlm. 20) mengatakan bahwa “Asumsi adalah hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak untuk melaksanakan penelitian”.

Dengan demikian peneliti berasumsi bahwa adanya hubungan yang positif dalam penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar peserta didik.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan sebuah pemikiran sementara mengenai suatu hal yang dimana sebuah kebenarannya masih dipertanyakan dan perlu dibuktikan dalam sebuah penelitian, menurut Gani (dalam Indra dan Cahyanininrum, 2019, hlm. 70) hipotesis merupakan prediksi pertama dari masalah yang harus diuji, yang memiliki tingkat kebenaran yang paling tinggi kemungkinannya. Adapun menurut Sugiyono (2018, hlm. 63) mengatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian, yang dimana dalam rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”.

Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dengan demikian, peneliti dapat merumuskan bahwa hipotesis dalam penelitian ini yaitu “adanya pengaruh penggunaan *gadget* (X) terhadap motivasi belajar peserta didik (Y)”.