

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi atau budaya yang mendunia adalah kebutuhan yang tidak mungkin menolak akan kedatangannya. Globalisasi sangat mempengaruhi semua bagian dari keberadaan manusia seperti sudut pandang sosial, perspektif sosial, dalam hal apapun sampai menyentuh aspek pendidikan. Pendidikan memberikan budaya terhormat untuk masa depan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengkoordinasikan, mendorong dan mengarahkan siswa dalam menyaring arus globalisasi yang ada saat ini. Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi mengalami kemajuan sangat pesat, yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi.

Kemajuan teknologi membuat perubahan yang sangat baik dalam gaya hidup manusia di berbagai bidang dan memiliki dampak yang luar biasa pada motivasi belajar. Beberapa orang Indonesia lebih sering memanfaatkan waktunya untuk beraktivitas dengan media elektronik, seperti televisi, laptop, *handphone*, tablet, ataupun sejenisnya dibandingkan berinteraksi dengan individu lainnya. Teknologi muncul dalam berbagai macam jenis dan fitur teknologi dari hari ke hari. Banyak teknologi canggih yang diciptakan, salah satunya gadget.

Gadget adalah barang canggih yang dibuat dengan beragam aplikasi yang dapat menghadirkan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, atau bahkan hiburan. *Gadget* bukan lagi sekedar alat untuk berkomunikasi, akan tetapi untuk gaya hidup dan kepentingan penampilan masa kini. *Gadget* pada awalnya saja digunakan oleh orang yang sangat membutuhkan, seperti para pekerja kantoran, pengusaha, pejabat atau guru. Namun, sekarang gadget tidak lagi hanya dilakukan orang-orang

penting tetapi juga anak-anak usia sekolah. Penggunaan *gadget* dalam dunia pendidikan menjadi masalah yang perlu dipelajari secara mendalam karena dalam pikiran seperti gadget berguna hanya untuk menyampaikan *Short Message Service* (SMS), mendengarkan musik, menonton video dan bermain game (Hudaya, 2018). Berdasarkan konten yang sering diperoleh siswa, cukup banyak akan mempengaruhi motivasi belajar serta hasil belajar siswa, dan kegiatan siswa dengan cara ini bagaimana dampak penggunaan gadget dalam motivasi belajar siswa

Kemajuan teknologi memberikan dampak yang sangat besar bagi penggunaannya dengan hadirnya *gadget*, manusia dapat dengan sangat mudah menemukan sesuatu yang mereka inginkan dan juga dapat mempermudah dalam hal pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi canggih di dalam gadget seperti: whatsapp, instagram, tiktok, game, dan lain-lain. Meningkatnya penggunaan perangkat di Indonesia disebabkan oleh banyaknya jumlah *gadget* yang dibeli dengan harga yang sangat terjangkau yang sudah berbasis *Android* atau *Ios*. Namun perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak buruk pada penggunaan *gadget* jika digunakan secara tidak benar atau berlebihan, khususnya bagi anak-anak .

Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa. Dalam penelitian ini penggunaan adalah pemakaian pada fitur-fitur yang ada pada smartphone dalam berinteraksi dengan orang lain. *Gadget* adalah telepon genggam atau telepon seluler (ponsel) atau handphone (HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portable/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. *Gadget* sangat berperan penting bagi kehidupan manusia untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan dan bisnis. Akan tetapi

disisi lain, terjadi hal yang berlawanan yang disebabkan oleh faktor keteledoran penggunaannya atau kurang tepatnya dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. (Anggraeni & Hendrizal, 2018)

Gadget dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget*, siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai. (Kurniawati, 2020) juga mengemukakan dampak positif menggunakan *gadget* dapat mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu untuk menyelesaikan masalah. Akan tetapi, *gadget* selain memberikan manfaat, *gadget* juga memberikan dampak negatif bagi siswa sehingga akan memberikan masalah dalam proses belajarnya.

Penggunaan dan pemanfaatan *gadget* yang berlebihan dapat menyita waktu peserta didik, apalagi jika di perintah orang tua sering menunda bahkan tidak mau melaksanakannya. *Gadget* tanpa disadari datang begitu saja pada penggunaannya, penggunaan *gadget* yang berlebihan harus sebisa mungkin dihindari karena Allah SWT berfirman dalam QS. Al-A`raf ayat 31 sebagai berikut;

إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

Artinya “Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebihan”

Ayat Al-Qur’an tersebut menjelaskan bahwa dalam penggunaan *gadget* ada batasnya, jangan berlebihan menggunakannya. Penggunaan segala sesuatu yang berlebihan tidak baik dan dapat membawa dampak negatif, sehingga dalam pemanfaatan penggunaan *gadget* harus sesuai dengan keperluan dan kebutuhan.

Menurut (Listyanto, 2013) motivasi adalah daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motivasi menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama saat ketika kebutuhan untuk mencapai tujuan dirasa mendesak. Motivasi belajar merupakan bekal utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi dapat menggerakkan manusia untuk menampilkan sesuatu perilaku menuju pencapaian suatu tujuan. Motivasi dalam belajar sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari dalam siswa, karena tanpa adanya dorongan untuk belajar, siswa tidak akan memperoleh prestasi belajar yang baik, siswa akan malas dalam belajar dan tidak mempunyai semangat untuk berprestasi, dengan kata lain prestasi belajar akan menjadi rendah.

Belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh hasil dari perubahan yang ada dalam diri seseorang sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan apa yang ditemuinya. Belajar tidak hanya mengenai mata pelajaran saja, akan tetapi kebiasaan, kesenangan, minat, penyesuaian terhadap lingkungan, berbagai macam keterampilan dan cita-cita. Jadi, pada hakikatnya dalam suatu pembelajaran akan mengalami perubahan, entah dari segi ilmu pengetahuan, perilaku, dan sebagainya.

Salah satu unsur yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah motivasi. Dengan adanya dorongan, siswa akan terlihat lebih tangguh,ulet, tekun, dan memiliki kesadaran yang utuh dalam memperoleh pengetahuan. Motivasi belajar pada dasarnya adalah suatu usaha yang dilandasi oleh perubahan, pengarahan perilaku seseorang, sehingga dia terdorong untuk membuat sesuatu dan memperoleh hasilnya. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang mendorong dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Berdasarkan pengamatan dilapangan saat PLP di kelas V MI Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon pada bulan Agustus 2021, pandemi covid-19 telah menyebabkan terjadinya perubahan terhadap aktivitas manusia, termasuk rutinitas yang dilakukan oleh siswa MI Darul

Hikmah Full Day School Kota Cirebon juga yang menjalankan aktivitas pembelajarannya dari rumah. Sistem pembelajaran yang berlaku adalah pembelajaran *online* dan *offline*. Yang pada akhirnya siswa banyak menghabiskan waktu di depan *gadget*, televisi, tablet, *smartphone*, laptop, komputer atau *video games*. Penggunaan *gadget* ini bisa lebih lama dari biasanya, atau melebihi batas yang disarankan satu jam per harinya. Disisi lain mayoritas orang tua siswa juga sibuk dengan pekerjaannya, sehingga siswa tidak terpantau dengan baik saat menggunakan *gadget*.

Dari pernyataan diatas diperoleh beberapa permasalahan yaitu kurangnya pengawasan orang tua saat penggunaan *gadget* di rumah, kurangnya perhatian guru dengan keadaan siswa didalam kelas. Pada awal pembelajaran semua siswa memang memperhatikan penjelasan guru, namun setelah pembelajaran berlangsung beberapa menit kemudian siswa mulai tertarik dengan kegiatan lain. Siswa cenderung lebih tertarik membicarakan hal-hal mengenai *gadget*, (*social media* dan *game*) dan berbicara dengan teman sebelah tanpa memperlihatkan penjelasan dari guru. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Darul Hikmah Full Day School Kota Cirebon.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang ada diatas, peneliti memberikan identifikasi masalah, yakni sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* yang berlebihan
2. Siswa menjadikan *gadget* sebagai tempat untuk berinteraksi
3. Kurangnya kesadaran siswa perihal belajar

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* yang berlebihan yang dilakukan oleh siswa kelas V di MI Darul Hikmah Full Day School

2. Motivasi belajar pada siswa kelas V MI Darul Hikmah Full Day School
3. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Darul Hikmah Full Day School

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang diatas, maka rumuskan masalah penelitian di fokuskan pada:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* terhadap siswa kelas V di MI Darul Hikmah Full Day School?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V di MI Darul Hikmah Full Day School?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di MI Darul Hikmah Full Day School?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan peneliti mengadakan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* siswa kelas V di MI Darul Hikmah Full Day School
2. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa kelas V MI Darul Hikmah Full Day School
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas V MI Darul Hikmah Full Day School

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas V. Sehingga diharapkan dapat manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat dari segi teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan sebagai wujud dan partisipasi peneliti dalam mengembangkan motivasi belajar melalui penggunaan *gadget*

- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam menggunakan *gadget* maupun tidak.
2. Manfaat dari segi praktis
- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan motivasi belajar siswa
 - b. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas sekolah yang unggul, yakni dengan peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga sekolah tersebut dapat mencetak lulusan yang baik dan membanggakan.

