

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu pesat tidak terlepas dari kemajuan teknologi dan informasi (Ismanto, 2015), yang mencakup menjamurnya *gadget* hampir setiap orang. Baik anak-anak maupun orang dewasa sekarang memiliki ponsel atau perangkat pintar. telepon.

Di era globalisasi saat ini, seiring berjalannya waktu, kita dapat lebih mudah menggunakan perangkat untuk mencari informasi atau berkomunikasi di antara kita. Kata "*gadget*" berasal dari bahasa Inggris dan berarti perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Definisi lain dari gadget adalah perangkat elektronik atau teknologi yang berkembang pesat yang dapat melakukan fungsi tertentu pada berbagai jenis, termasuk smartphone, ponsel, iPhone, Blackberry, iPad, tablet, dan netbook (Manumpil, Ismanto, dan Onibala, 2015 tahun).

Seiring dengan tren perangkat di Indonesia yang terus berkembang, teknologi perangkat seperti smartphone, tablet, dan laptop terus berkembang seiring dengan meningkatnya permintaan akan media praktis modern. Misalnya, menurut Jati 2014 (dalam Fajrin, 2015), ponsel saat ini memiliki beberapa varian sistem operasi seperti Android, Windows Phone, dan BlackBerry.

Gadget merupakan inovasi modern, dengan fungsi yang lebih baik dan fitur terbaru yang lebih praktis dan bermanfaat. Dengan berkembangnya konsep gadget, hal yang biasa disebut dengan smartphone, gadget, dan komputer atau wearable technology juga ikut berkembang. Ketika sebuah produk baru memasuki pasar, itu juga dianggap sebagai gadget. Penggunaan gadget semakin meningkat dari waktu ke waktu. Saat ini ada sekitar 45 juta pengguna Internet, 9 juta di antaranya menggunakan ponsel untuk mengakses Internet. Pada tahun 2001, jumlah pengguna Internet di Indonesia hanya 500.000. Menurut Sanjaya dan Wibowo (dalam Manumpil, 2015), jumlah ini bertambah karena smartphone lebih ringan dan lebih terjangkau. Penggunaan peralatan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap pemikiran dan perilaku siswa, menangkap informasi audiovisual yang dapat terekam dalam benaknya, sehingga mempengaruhi aktivitas dan motivasi belajar siswa (Mariskhana, 2018).

Di kelas V sekolah dasar, anak-anak dengan usia rata-rata 10-11 tahun harus melalui tahap perhitungan tertentu di tahap akhir. Mereka memiliki kemampuan berpikir logis dan sistematis, memecahkan masalah, merumuskan strategi dan mengembangkan keterampilan komunikasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir sehingga dapat mengungkapkan ide-idenya secara logis dan sistematis. Mengembangkan keterampilan sosial siswa kelas V yang

dipengaruhi oleh teman sebayanya untuk membentuk kelompok berdasarkan kesamaan tertentu. Ketika karakteristik siswa kelas V berada pada tahap perhitungan tertentu, ketika siswa telah menerapkan aturan logika yang jelas, kemampuan berpikir logisnya terbatas pada objek tertentu, dan dapat menarik kesimpulan, menjelaskan dan mengembangkan konsep (Trianto, 2010).

Dampak peralatan pada memotivasi anak-anak untuk menggunakan peralatan untuk belajar memiliki efek positif dan negatif. Di Indonesia khususnya di daerah Brebes, penelitian kuantitatif dilakukan di SD Negeri Dabin VI Kabupaten Brebes Keuntungan. Apa yang dilakukan Wulandari, Jumairoh Indah (2020) dimana gadget dapat mempengaruhi motivasi belajar, menurunkan motivasi belajar siswa, dan kurangnya waktu belajar, hal ini mungkin dikarenakan siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain dan belajar.

Pada saat yang sama, di Samarinda, Juraida (2018) melakukan penelitian kuantitatif bernama Melati Samarinda. Pengaruh gadget terhadap motivasi belajar membuat anak menjadi malas, membuat anak lupa belajar, dan anak sering bermain.

Di sekolah, guru dan orang tua harus hati-hati membimbing siswa untuk mengembangkan kebiasaan belajar aktif, dan menggunakan peralatan untuk memaksimalkan semangat belajar siswa. Orang tua perlu menasihati anak-anak mereka dan memahami efek negatif dari penggunaan peralatan yang berlebihan, karena ini akan mencegah

anak-anak memiliki cukup waktu untuk belajar, bersosialisasi, tidur dan bermain (American Academy of Pediatrics, 2016).

Gadget mudah ditemukan di era globalisasi sekarang ini, karena hampir semua orang memilikinya. Gadget tidak hanya didistribusikan kepada remaja (12 hingga 21 tahun) dan dewasa atau manula (22 tahun), tetapi juga kepada anak-anak (7 hingga 11 tahun). Ironisnya, gadget tidak asing dengan aplikasi yang belum diotorisasi. Produk untuk anak usia prasekolah (3-6 tahun) (Widiawati, 2014).

Usia 6-12 disebut juga usia sekolah, artinya bersekolah bagi anak pada usia ini merupakan pengalaman penting dan pusat perkembangan fisik, kognitif, dan sosio-psikologis. Antara usia 7 dan 12 tahun, yaitu, pada tahap eksploitasi tertentu, anak-anak mempelajari konsep perlindungan yang berbeda untuk melakukan operasi logis lainnya. Misalnya, Anda dapat mengatur objek berdasarkan ukuran. Saya suka tinggi dan berat badan. Mereka juga dapat membentuk representasi psikologis dari serangkaian perilaku. Piaget menyebut periode ini sebagai tahap operasi konkrit, meskipun anak-anak menggunakan istilah-istilah abstrak, mereka hanya menggunakan istilah-istilah yang berhubungan dengan benda-benda konkret. Pada tahap akhir perkembangan kognitif, tahap komputasi formal, mulai dari sekitar usia 11 hingga 12 tahun, anak-anak dapat berpikir logis (Agus.D dan Mickhael.A, 2010).

Secara umum, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktu di

luar rumah. Lingkungan eksternal yang tidak terstruktur membuat anak lebih bergantung pada ruang (tempat) daripada waktu. Anak-anak mengembangkan permainan mereka sendiri, anak-anak menggunakan visual daripada keterampilan bahasa untuk bermain, dan penggunaan bahasa terbatas untuk menyelesaikan tugas. Perilaku ini mendorong pengembangan keterampilan visual dan spasial. Perbedaan ini mempengaruhi keberadaan anak perempuan dan laki-laki di sekolah. Sekolah adalah lingkungan terstruktur yang beroperasi sesuai dengan jadwal, fakta yang dipilih, aturan dengan template yang ditentukan, dan terutama mengajarkan pembelajaran melalui kursus lisan. Merasa nyaman di lingkungan ini (Sausa, 2012).

Menurut studi tahun 2019 oleh We Are Social, penduduk Indonesia mencapai 268,2 juta, dan jumlah pengguna perangkat seluler (smartphone dan tablet) mencapai 355,5 juta. Ini berarti bahwa tingkat penetrasi smartphone dan tablet lebih tinggi dari tingkat penetrasi seluruh populasi dunia. Indonesia. Ketika seseorang memiliki 2 atau lebih perangkat (gadget). Beralih ke pengguna Internet akan menghasilkan 150 juta pengguna Internet aktif, yang berarti 56% dari total penduduk Indonesia sudah menggunakan Internet. Situasi dengan media sosial serupa: rata-rata 50% orang di Indonesia aktif menggunakan media sosial. Tingkat pertumbuhan penduduk dari 2018 hingga 2019 adalah 1%, tetapi tingkat pertumbuhan Internet adalah 13%, jejaring sosial-15%, dan jejaring sosial seluler-8,3%. Artinya,

tingkat pertumbuhan pengguna internet dan media sosial jauh lebih cepat dari jumlah penduduk, dan tren dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Dalam kebanyakan kasus: 91% untuk ponsel dan 22% untuk laptop/PC. Orang-orang masih menonton TV secara luas. Internet menang, dan rata-rata peselancar menghabiskan 8 jam dan 36 menit sehari. Kemudian 3 jam dan 26 menit di jejaring sosial. TV dengan waktu tonton 2 jam 52 menit masih diminati pemirsa. Aliran musik terakhir hanya berlangsung 1 jam 22 menit.

Orang Indonesia menghabiskan rata-rata 8 jam dan 36 menit sehari di Internet, 3 jam dan 26 menit di media sosial, 2 jam dan 52 menit di depan TV, dan baru-baru ini 1 jam dan 22 menit untuk streaming musik. Sari dan Mitsalia (2016), jika Anda menggunakan gadget lebih dari 120 menit sehari dan waktu penggunaan >75 menit, penggunaan gadget tergolong sangat intensif. Selain itu, dapat digunakan berulang kali dalam sehari (lebih dari tiga kali penggunaan). Penggunaan peralatan dengan durasi 3075 menit akan menimbulkan kebiasaan menggunakan peralatan tersebut, jika peralatan tersebut digunakan lebih dari 4060 menit sehari dan intensitas sekali pakai akan mengarah pada penggunaan dengan intensitas sedang. peralatan 23 beberapa kali sehari. Penggunaan gawai yang berlebihan seringkali berdampak negatif pada anak, karena segala sesuatu yang ada di Internet secara tidak sadar bermanfaat bagi anak-anak. Anak-anak

menjadi kecanduan menggunakan perangkat tersebut, dan kecanduan ini mungkin menjadi salah satu alasannya. Faktor negatif yang paling banyak mempengaruhi anak (Prasetyo, 2013).

Menurut “UU Perlindungan Anak” Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Republik Indonesia, anak adalah anak yang berusia di bawah 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan dengan ketentuan sebagai berikut: pemahaman yang sama tentang batasan usia anak, D. H Anak-anak dari 0 hingga 18 tahun. Menurut definisi World Health Organization (WHO), batas usia anak adalah sejak lahir sampai dengan 19 tahun. Siapa pun yang berusia di bawah 18 tahun dianggap sebagai anak-anak. Melalui proses perkembangan yang meliputi perkembangan fisik, kognitif, sosial, bahasa, emosional, moral, dan agama. Perkembangan adalah proses transformasi kehidupan seseorang dari tingkat fisik (fisiologis) dan psikologis (spiritual) menuju kedewasaan atau kedewasaan yang sistematis, bertahap dan berkesinambungan (Syamsu, 2012).

Motivasi belajar merupakan salah satu proses perkembangan anak usia sekolah. Motivasi belajar adalah keinginan siswa untuk mencapai tujuan belajar ke arah yang terbaik, yang digambarkan dalam bentuk perilaku tertentu. Motivasi belajar adalah suatu daya atau alat yang digunakan untuk menumbuhkan keinginan yang kuat bagi siswa untuk belajar secara efektif. Aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menarik, mengubah perilaku secara kognitif, emosional dan psikologis.

(Suhana, 2014)

pada dasarnya hampir semua orang tua memberikan gadget kepada anak karena mereka berpikir bahwa gadget bisa digunakan untuk belajar seperti membaca, menulis, berhitung dan lain sebagainya. Bahkan banyak sekali aplikasi dan permainan yang mengedukatif yang bisa membuat anak lebih cerdas, gadget diberikan ke anak bertujuan agar anak tidak sering keluar rumah. Tetapi disini berbanding terbalik dengan kenyataannya dalam artian kurang tepatnya dalam pemanfaatan gadget terhadap fungsi yang sebenarnya. Hal tersebut akan berdampak terhadap motivasi belajar anak usia sekolah dasar (Rozalia, et al., 2016)

Proses belajar mengajar yakni suatu kegiatan pokok yang ada disekolah. Seorang guru selalu menginginkan dan mengharapkan siswa-siswanya bisa memahani dan berhasil dalam pembelajaran tersebut. Didalam keberhasilan proses belajar mengajar tersebut selalu ada iringan dengan usaha-usaha yang harus maksimal baik itu dari guru maupun dari siswa itu sendiri. Guru harus mengusahakan dengan metode-metode dan menggunakan media-media yang menarik dalam proses belajar mengajar. Tujuannya agar siswa-siswi tidak merasakan mudah bosan dalam suatu proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Sebaliknya siswa juga harus lebih bersemangat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran guna akan meningkatkan motivasi belajar siswa itu sendiri. (Hamdani, 2011). Belajar merupakan

proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan sifat dalam dirinya secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi pada lingkungan. Belajar tidak hanya semata hanya mempelajari suatu mata pelajaran, akan tetapi juga penyusunan, kebiasaan, pemahaman seseorang, kegemaran atau minat, beradaptasi dengan sosial, bermacam-macam kemampuan lain dan cita-cita.

Gadget yang paling banyak digunakan siswa sekolah dasar adalah jenis handphone. Dimana alat elektronik ini banyak kegunaannya, salah satunya untuk komunikasi, game online, dan untuk mencari ilmu pengetahuan dan informasi dari berbagai dunia. Dari sisi lain apabila handphone disalahgunakan dalam pemakaiannya, maka bisa berdampak negatif terhadap penggunanya. Penggunaan gadget pada siswa akan mempengaruhi terhadap motivasi belajarnya, pada dasarnya penggunaan gadget ini, dimana siswa diharapkan bisa mengatasi keterbatasan ilmu pengetahuan dan informasi yang belum di dapatkan dan dijelaskan oleh guru. Dimana disisi lain, dengan adanya penggunaan gadget ini dapat menurunkan motivasi belajar siswa itu sendiri. (Susanto, 2015).

Dari hasil wawancara pendahuluan penelitian kepada wali murid melalui google form di SD Muhammadiyah 5 Samarinda didapatkan hasil bahwa lama penggunaan *gadget* yaitu 2 orang anak menggunakan *gadget* selama 3-4 jam, 3 orang anak menggunakan

gadget selama 1-2 jam, 4 orang anak menggunakan *gadget* selama 7-8 jam dan 1 orang anak menggunakan *gadget* selama 5-6 jam. Jenis *gadget* yang digunakan 8 anak menggunakan Handphone Android, 1 anak menggunakan Laptop, dan 1 anak menggunakan Ipad. Dari data yang didapatkan motivasi belajar anak baik sebanyak 7 anak, kurang baik sebanyak 3 anak. Mempelajari materi pembelajaran dirumah 8 anak mempelajari materi, 2 anak tidak mempelajari. Belajar dengan serius 8 anak, 1 anak main-main. Perlunya pengawasan pada saat anak menggunakan alat elektronik gadget agar anak tidak salah dalam menggunakan *gadget*.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul tentang “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adalah “Apakah Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menganalisa Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Motivasi Belajar Anak Usia

Sekolah Kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak pengguna gadget anak usia sekolah dasar
- b. Mengidentifikasi penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar
- c. Mengidentifikasi motivasi belajar pada anak usia sekolah dasar
- d. Menganalisis adanya hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar pada anak usia sekolah dasar kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan meningkatkan pengetahuan bagi peneliti tentang Hubungan Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

b. Bagi Sekolah

Instansi tempat penelitian diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran dan bahan masukan untuk tingkat Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Agar Dapat Membuat Pihak Sekolah Menjadi Lebih

Peduli Kepada Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Yang Sering Menggunakan *Gadget* Secara Berlebihan agar tidak berdampak buruk pada peserta didiknya.

c. Bagi Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Penelitian ini dapat menambah koleksi pustaka untuk bahan bacaan dan kajian mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur mengenai Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan serta pertimbangan untuk penelitian lain yang berkaitan dan berhubungan dengan penelitian ini.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 keaslian Penelitian

Penelitian	Judul	Hasil	Variabel penelitian	Analisa penelitian
Tedy Rohayu Tinambunan (2020)	Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Siabu Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal	Penelitian ini menggunakan metode survey analitik dengan pendekatan <i>cross sectional</i> , dan teknik pengambilan random sampling Teknik random sampel yang digunakan adalah dengan teknik pengambilan sampel secara acak Sistematis	Variabel independen penggunaan <i>gadget</i> . Variabel dependen Motivasi belajar	<i>Chi-square</i>
Helmi dan Agustina Nur Afni (2017)	“Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru”	Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dan alat yang digunakan dalam penggalan data Penelitian ini berupa angket dan dokumentasi, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik	variabel independen penggunaan gadget variabel dependen hasil belajar	Koefisien Regresi Linier Sederhana

		purposive sampling.		
Jesiska Ardy Pramesti (2019)	Hubungan Lama Penggunaan Gadget Prestasi Belajar pada anak Siswa-Siswi Kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri slambur Kabupaten Madiun	Penelitian menggunakan pendekatan <i>cross-sectional</i> dengan teknik <i>simple random sampling</i> .	Variabel independen Lama penggunaan gadget Variabel dependen Prestasi belajar	<i>Pearson product moment.</i>
Bagas Kurnianto & Ravita Deasy Rahmawati (2020)	Hubungan Pola Asuh Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelatif. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu angket dan dokumentasi.	Variabel independen pola asuh orang tua variabel dependen motivasi belajar	<i>Regresi Linier</i>
Sandi, Rahmat, and Yusrah Taqiyah (2020)	Hubungan kebiasaan bermain gadget dengan prestasi belajar pada anak usia sekolah	metode penelitian analitik korelasi, Dengan pendekatan <i>cross-sectional</i>	Variabel independen kebiasaan bermain gadget variabel dependen prestasi belajar	<i>chi-square</i>
Marhaeni, Luh Putu,	Hubungan Penggunaan	korelasional dengan	Variabel independen	<i>Pearson Product</i>

Putu Budi Adnyana, and Ni Luh Putu Manik Widiyanti (2020)	Smartphone dengan Konsentrasi dan Minat Belajar Biologi Siswa SMA	rancangan korelasi bivariat	penggunaan smartphone variabel dependen konsentrasi dan minat belajar	<i>Moment</i>
Fenia, Mira (2019)	Analisis Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan Gadget, dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V	penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif.		<i>Analisis tema</i>