

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Konsep Motivasi Belajar Anak

a. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi adalah mekanisme kelangsungan hidup aktif seseorang, yang menyebabkan kegiatan dan memastikan terjadinya kegiatan dengan menetapkan arah kegiatan untuk mencapai tujuan (Winkel, 2013).

Secara umum terdapat keseragaman dalam mengklasifikasi tingkatan motivasi yaitu:

1) Motivasi kuat (Baik)

Jika pada diri seorang mempunyai kemauan positif, asa yg tinggi tetapi memiliki keyakinan rendah buat berhasil mencapai tujuan & cita-cita.

2) Motivasi sedang

Jika pada diri seorang memiliki cita-cita positif, memiliki asa tinggi akan tetapi keyakinan yg rendah buat berhasil pada mencapai tujuan & cita-cita.

3) Motivasi lemah (kurang baik)

Jika pada diri seorang mempunyai cita-cita positif akan tetapi asa & keyakinan yg rendah bahwa dirinya bisa mencapai tujuan & cita-cita (Rusmi, 2014).

Belajar adalah proses seumur hidup, yang membentuk hampir semua kemampuan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, hobi, dan sikap manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, istilah-istilah seperti mengajar, membaca buku, membaca ayat-ayat Alquran, mencatat, dan meniru perilaku karakter adalah hal yang biasa. Di TV, semuanya disebut belajar (Khodijah, 2014).

Dalam pendidikan, keberhasilan merupakan proses belajar-mengajar, tidak hanya ditentukan dalam faktor intelektual, namun juga dalam faktor non-intelektual. Faktor non-intelektual juga berperan pada keberhasilan belajar; sehingga Adanya motivasi belajar (Fauziah et al., 2017). Belajar merupakan dorongan yg didapatkan seorang secara sadar atau nir sadar (internal) saat berusaha mencapai suatu tujuan yg diinginkan. Motivasi belajar merupakan dorongan yg disebabkan secara internal & eksternal menurut siswa pada rangka mencapai konduite yg diinginkan menurut tujuan pembelajaran, yg ditandai menggunakan perubahan konduite (Syardiansah, 2016) (Emda, 2017). Motivasi belajar merupakan impian anak buat belajar, supaya anak bisa melakukan yg terbaik pada belajar & melakukan yg terbaik waktu belajar, sebagai akibatnya bisa mencapai tujuan yg diinginkan (Ricardo, 2017).

Kesimpulan yang dapat diambil dari hal ini adalah bahwa motivasi belajar merupakan suatu daya penggerak pribadi, yang

berasal dari hati orang yang berusaha untuk mencapai tujuan tersebut melalui kerja keras, guna meningkatkan watak, keinginan dan keinginan anak untuk berpartisipasi dalam belajar. Pelatihan. Ketika Anda melakukan yang terbaik di kelas, lakukan dengan serius untuk mendapatkan apa yang Anda inginkan dalam mengajar.

b. Fungsi Motivasi Belajar Anak

Kunci sebuah keberhasilan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar anak usia sekolah dasar tersebut. Menurut (Ernata, 2017) menyatakan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai:

- 1) Dorongan yang ditimbulkan secara internal maupun eksternal berasal dari orang-orang yang mempunyai keinginan dan keinginan untuk mencapai suatu tujuan tertentu;
- 2) Motivasi berfungsi sebagai penunjuk arah, yaitu membimbing kegiatan apa yang harus dilakukan terlebih dahulu untuk mencapai prestasi dan hal tujuan.
- 3) Motivasi merupakan daya dorong, jika seseorang sedang dalam mood untuk sesuatu, maka mereka akan berusaha untuk melakukan beberapa upaya untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut (Emda, 2017), motivasi belajar merupakan daya dorong untuk mencapai tujuan. Jika seseorang memiliki motivasi belajar, yang ditunjukkan dengan tingkah laku dan tingkah lakunya di

kelas, seseorang akan bersemangat. di kelas. Pelajari teks dengan cermat, selesaikan pekerjaan yang diberikan oleh guru dengan cermat, dan pahami dengan maksimal. Ketika motivasi terutama berfokus pada pengendalian perilaku seseorang dalam proses belajar, orang dengan motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, sedangkan orang dengan motivasi belajar rendah cenderung kurang antusias belajar.

c. Jenis-jenis motivasi

Ada 2 macam jenis motivasi menurut (Suparman, 2010) yaitu:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri setiap individu seperti kebutuhan, bakat, kemauan, minat dan harapan. Misalnya, seorang anak yang membeli buku pelajaran biologi karena dia membutuhkan buku tersebut untuk menambah wawasan.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi Ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri seseorang, timbul karena adanya stimulus (rangsangan) dari luar dirinya atau lingkungannya. Misalnya, seseorang yang mengikuti sebuah kejuaraan karena ingin mendapatkan hadiah utama yaitu uang. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar kedua motivasi ini (intrinsik dan ekstrinsik) sangatlah diperlukan.

Keduanya merupakan dua hal yang saling berhubungan satu sama lain

d. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Pola asuh dan lingkungan belajar dapat meningkatkan motivasi belajar dan berkontribusi 36%. Oleh karena itu, role model orang tua membutuhkan dukungan aktif (Dimiyati, 2011). Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah keluarga, dalam hal ini pola asuh orang tua. Interaksi orang tua yang terbuka dan berkomitmen membantu anak-anak mereka memahami diri mereka sendiri, terus berubah dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Anak-anak tidak akan merasa perlu pergi ke sekolah, dan semangat belajar mereka akan meningkat. Jika positif, motivasi belajar anak lebih mungkin meningkat. Di sekolah, anak selalu berusaha mengoptimalkan potensi berpikirnya. Pekerjaan rumah Anda benar.

Bagi banyak orang tua, sekolah adalah tempat terpenting bagi anak untuk belajar. Orang tua sepenuhnya mempercayai guru sekolah untuk pendidikan anak-anaknya. Padahal, guru hanyalah guru dan siswa yang dibatasi oleh waktu belajarnya. Guru adalah profesi yang peran utamanya adalah mengajar, mengajar, membimbing, membimbing, mengajar, mengevaluasi dan mengevaluasi peserta didik (Wiyanto dan Mustakim, 2012). Dalam tugas ini, guru tidak dapat bertindak seluas orang tuanya,

karena guru dibatasi oleh etika profesi. Peran mereka hanya sebatas membesarkan anak.

Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk yang dijelaskan (Rohman dan Karimah, 2018) Faktor-faktor tersebut dapat berkontribusi terhadap motivasi belajar, yaitu:

- 1) Tempat belajar, tempat yang mendukung dan menyenangkan dalam belajar, dapat mempengaruhi motivasi belajar anak, sehingga harus ada tempat belajar yang cocok untuk membuat belajar menjadi menyenangkan;
- 2) Kondisi fisik anak yang sehat dapat lebih mempersiapkan anak untuk menerima bahan ajar, sehingga meningkatkan semangat anak;
- 3) Kecerdasan anak, jika anak tergolong cerdas tetapi tidak terlalu termotivasi untuk belajar, maka kecerdasan anak prestasi akademik buruk, begitu pula sebaliknya. Jika anak tidak pintar tetapi motivasi belajarnya tinggi, maka tidak menutup kemungkinan keberhasilan yang lebih besar di kelas;
- 4) Penggunaan sarana prasarana, tempat dan sarana penunjang kegiatan belajar dapat mempermudah anak dalam memahami materi pembelajaran;
- 5) Waktu belajar, Ketika anak belajar dalam waktu yang lama, anak mudah lelah belajar karena lelah belajar.

Motivasi belajar juga bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut (Dauyah dan Yulinar, 2018) menyatakan bahwa faktor-faktor motivasi belajar yang merupakan faktor yang paling penting dalam membantu meningkatkan tingginya motivasi belajar yaitu:

- 1) Kualitas dan pengajaran guru, guru memegang peranan yang sangat penting dalam mengajar, sehingga guru harus memiliki keterampilan dan kemampuan untuk membimbing proses pembelajaran, yang akan sangat menentukan keberhasilan dan motivasi belajar anak;
- 2) Sarana dan prasarana Sarana dan alat-alat lain sangat membantu guru di dalam kelas. Fasilitas dan infrastruktur yang dapat mereka dukung, seperti Gunakan video dan alat peraga dalam proses pembelajaran agar pembelajaran Anda lebih menarik dan berkesan;

Motivasi belajar dapat berasal dari beberapa faktor: kemauan manusia (internal) atau faktor lain yaitu orang tersebut luar biasa (eksternal), seperti kondisi lingkungan anak, keterampilan dan sarana penunjang proses belajar, keterampilan dan kecerdasan anak sangat penting, karena akan mempengaruhi motivasi belajar dan keputusan belajar. Faktor eksternal adalah faktor yang membantu seseorang menentukan arah perilaku belajarnya sehingga dapat berhasil dalam penelitian.

e. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar yaitu, adanya suatu harapan untuk berhasil dalam belajar, adanya suatu keinginan, semangat, dan kebutuhan dalam belajar, mempunyai suatu harapan dan cita-cita di masa depan, adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar, adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik. Iskandar (dalam Ayu, Koryati, dan Jaenudin, 2019).

Indikator motivasi belajar menurut (Uno.H 2016) sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan belajar.

Memiliki keinginan dan keinginan untuk belajar. Keinginan dan keinginan untuk mencapai keberhasilan di sekolah dan kehidupan sehari-hari sering disebut motivasi berprestasi, yaitu motivasi untuk berhasil menyelesaikan tugas dan pekerjaan, atau motivasi untuk mencapai prestasi terbaik.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

Adanya motivasi dan kebutuhan akan pelatihan. Melakukan tugas tidak selalu karena pencapaian atau keinginan untuk sukses, tetapi seseorang dapat melakukan tugas karena takut gagal dan keinginan untuk menghindari kegagalan.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Penuh harapan dan visi untuk masa depan. Harapan didasarkan pada keyakinan bahwa perasaan dan citra Anda akan dipengaruhi oleh aspirasi Anda untuk masa depan.

Belajar diakui Pernyataan lisan atau bentuk penghargaan lainnya atas perilaku yang baik atau hasil belajar yang baik adalah cara paling sederhana dan paling efektif untuk meningkatkan motivasi belajar.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak kegiatan menarik, baik itu simulasi maupun permainan, yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menyenangkan membuat proses pembelajaran menjadi bermakna. Beberapa hal yang berarti akan selalu diingat, dipahami dan dihargai.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Baik simulasi atau permainan merupakan salah satu proses yang menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami dan dihargai.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar Pada dasarnya motivasi dasar individu muncul dalam perilaku individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Dengan cara ini, Anda dapat menumbuhkan, meningkatkan, atau meningkatkan motivasi Anda untuk melakukan sesuatu, seperti mendapatkan gelar yang baik. Untuk berubah melalui belajar dan praktek dipengaruhi oleh lingkungan yang kondusif

untuk belajar.

2. Konsep *Gadget*

a. Definisi *gadget*

Gadget bahasa Inggris adalah perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus (Chusna, 2017).

Gadget merupakan salah satu teknologi dengan fitur canggih dan akses yang mudah. Gadget ini memiliki desain yang minimalis, sehingga Anda dapat dengan mudah membawanya kemanapun Anda pergi. Gadget ini merupakan perangkat elektronik minimalis dengan berbagai fungsi khusus. Di perangkat. Dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya, berbagai fungsi dan fitur gadget harus dianggap lengkap (Wahyu Novitasari et al., 2017).

b. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan adalah proses, cara, penggunaan, dan penggunaan sesuatu. Penggunaan gadget diartikan sebagai proses, cara, penggunaan, dan perilaku penggunaan gadget. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Penggunaan gadget, kita ketahui, terutama pada generasi muda, penggunaan gadget sering membuat pengguna lupa waktu karena terlalu sibuk bermain gadget. dibatasi untuk menghindari Memiliki efek negatif. Dampak pada pengguna. Menurut Sari dan Mitsalia (dalam Ningrum, EU 2018), mereka menyatakan bahwa

durasi penggunaan peralatan dapat dibagi menjadi tiga bidang, yaitu:

1) Katagori tinggi

Kategori Tinggi Kategori Tinggi, jika Anda menggunakannya selama lebih dari 120 menit sehari, jika Anda menggunakannya lebih dari 75 menit, jika Anda menggunakan perangkat lebih dari 3 kali sehari, kisarannya adalah 3075 menit, itu akan menyebabkan kecanduan.

2) Katagori sedang

Intensitas penggunaan peralatan kelas menengah sedang, Barang sekali pakai digunakan 23 kali sehari, dan frekuensi penggunaan harian meningkat 4.060 menit.

3) Katagori rendah

Kategori Rendah Penggunaan peralatan yang baik, yaitu. Waktu penggunaan harian kurang dari 30 menit, dan intensitas penggunaan maksimum adalah 2 kali, yang rendah.

c. Jenis *Gadget*

Jenis *gadget* yang kita ketahui sangat banyak, beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan saat ini menurut Irawan (2013) antara lain :

1) *Iphone*

Ini adalah salah satu jenis gadget. iPhone adalah ponsel yang terhubung ke Internet. Selain itu, iPhone memiliki aplikasi

multimedia yang dapat Anda gunakan untuk membuat dan mengirim pesan gambar (Irawan, 2013). iPhone saat ini memiliki berbagai fitur canggih dan unggulan, seperti fungsi foto dan video (kamera), dan sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja.

2) *Ipad*

Ini adalah alat kecil yang lebih besar dari ponsel biasa. iPad seperti komputer tablet, yang menggunakan sistem operasi sebagai fitur opsional (Irawan, 2013). Umum, biasanya digunakan oleh institusi/sekolah sebagai alat peraga.

3) *Netbook*

Ini adalah alat yang cocok untuk laptop. Alatnya sama seperti laptop dan internet (Irawan, 2013). Saat ini, netbook juga sangat populer karena ukurannya yang kecil, ringan, dan mudah dibawa. di suatu tempat

4) *Handphone*

Ini adalah alat komunikasi elektronik nirkabel. Alat ini dapat dengan mudah dibawa kemana-mana dan memiliki fungsi dasar yang sama dengan telepon rumah biasa (Irawan, 2013). Saat ini ponsel banyak diminati karena memiliki berbagai fungsi yang sangat rumit untuk semua perangkat. Ada banyak merek ponsel yang menarik semua pemimpin pemikiran di masyarakat.

5) *Blackberry*

Merupakan sebuah perangkat yang ada ditelepon genggam nirkabel dengan berbagai kemampuan yang ada didalamnya. Alat ini juga bisa digunakan untuk mengirim suatu pesan (SMS), faksimili internet, dan juga telepon seluler (Irawan, 2013). Pada saat ini *blackberry* sangatlah jarang digunakan karena sudah dirasa ketinggalan jaman, padahal dulu *blackberry* sanagatlah diminati karena mempunyai fitur yang menarik yaitu *blackberry messenger (BBM)*. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa masih ada yang menggunakan perangkat ini untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Fungsi dan Manfaat *Gadget*

Gadget yang kita kenal memiliki banyak fungsi, itulah sebabnya gadget sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Orang lain menggunakan *gadget* untuk:

- 1) Berfoto/video untuk mengabadikan suatu momen atau kejadian
- 2) Menelpon
- 3) Mengirim sms
- 4) Mengakses media sosial
- 5) Mencari informasi
- 6) Bermain *video game / game online*

e. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pastinya akan menimbulkan suatu dampak bagi seorang yang menggunakannya. Dimana dampak yang terjadi berupa dampak positif dan negatif

1) Dampak positif :

a) Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini, *gadget* juga dapat mempromosikan komunikasi dengan orang lain melalui pesan teks, panggilan telepon, atau aplikasi yang terpasang di *gadget* kita, meskipun berada jauh dari kita.

b) Menambah pengetahuan

Berbicara tentang pengetahuan, kita tahu bahwa situs pengetahuan sekarang dapat dengan mudah diakses atau dicari menggunakan aplikasi di perangkat.

c) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru

Dengan adanya suatu metode yang baru didapatkan dalam pembelajaran ini, bisa memudahkan anak dan orang tua dalam suatu proses belajar yang melalui aplikasi pada *gadget*.

2) Dampak negatif :

a) Sulit konsentrasi pada dunia nyata

Kecanduan perangkat dapat dengan mudah membuat anak merasa bosan, cemas dan marah ketika terputus dari

perangkat favoritnya, karena mereka lebih keren saat bermain dengan perangkat tersebut dan suka menyendiri. Akibatnya, anak sulit berinteraksi dengan dunia nyata. perdamaian.

b) Terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*)

Ketergantungan teknologi dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau korteks prefrontal adalah bagian otak yang mengontrol emosi, pengendalian diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan, dan nilai moral lainnya. Anak-anak yang menyukai game online, otak akan memproduksi terlalu banyak hormon dopamin, yang akan menyebabkan disfungsi korteks prefrontal.

c) Introvert

Kecanduan perangkat pada anak-anak membuat mereka berpikir bahwa perangkat adalah segalanya bagi mereka dan mungkin merasa bingung dan cemas ketika terputus dari perangkat ini. Dia menghabiskan sebagian besar waktunya bermain dengan peralatan. Hal ini tidak hanya menyebabkan kurangnya kedekatan dengan orang tua dan anak, yang membuat anak rentan terhadap introversi (keraguan diri).

f. Indikator Penggunaan *Gadget*

Menurut (Dewanti, 2016) indikator digunakan untuk

mengidentifikasi apa yang mungkin menjadi kunci kinerja tertentu.

Menurut J. Suplanto (dalam Anandio, Rosmawati dan Umari, 2018), penggunaan perangkat dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu penggunaan perangkat tinggi, sedang dan rendah: efek negatif penggunaan smartphone, efek positif penggunaan perangkat, dan sekolah. belajar.

g. Pengaruh *Gadget* Pada Motivasi Belajar Anak

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *use* dapat diartikan sebagai suatu proses, cara melakukan sesuatu dan menggunakan sesuatu. (KBBI, 2002: 852). Penggunaan perangkat ini secara berlebihan dapat berdampak negatif bagi anak-anak. Anak-anak menggunakan media layar tidak lebih dari 1-2 jam sehari. Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Kanada juga merekomendasikan bahwa anak-anak berusia 2 tahun, anak-anak berusia 35 tahun (1 jam per hari), dan anak-anak berusia 618 tahun (2 jam per hari) tidak diizinkan untuk menyentuh perangkat. Hal ini didukung oleh American Academy of Pediatrics (AAP). Anak-anak yang menghabiskan waktu dengan gadget menjadi lebih emosional dan memberontak karena merasa cemas ketika sibuk dengan permainan, malas aktivitas sehari-hari bahkan makan. Mereka perlu diberi makan karena mereka sibuk dengan peralatan mereka.

Penggunaan peralatan yang berlebihan oleh anak dapat berdampak negatif karena mengurangi kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak pada apa yang dapat mereka lakukan untuk diri mereka sendiri. Banyak anak yang kecanduan peralatan. Lupa berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan, yang mempengaruhi psikologi, dan sulit untuk merangsang semangat anak dalam belajar, sehingga mereka dapat berkonsentrasi belajar.

3. Anak Usia Sekolah

a. Definisi Anak Sekolah

Anak sekolah yang didefinisikan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2010) adalah anak-anak berusia antara 7 dan 15 tahun. Pasal 1 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dengan jelas mengatur bahwa anak adalah orang yang berusia di bawah 18 tahun dan anak yang masih dalam kandungan, yaitu anak yang belum lahir dan masih dalam kandungan. Dia mengikuti metode ini. Herlock mengatakan bahwa seorang anak yang mencapai masa bayi, berusia 2-13 tahun, atau memasuki masa pubertas akan menjadi remaja setelah pubertas.

b. Karakteristik Anak Usia Sekolah.

Menurut Santroc (2013), anak usia sekolah adalah anak yang berusia antara 6 sampai 12 tahun. Dalam beberapa tahun ke

depan, anak-anak mulai memahami bahwa mereka memasuki lingkungan pendidikan berbasis sekolah. Anak usia sekolah diperkirakan sudah mulai menerima perilakunya dalam berhubungan dengan orang tua, teman sebaya, dan orang-orang di sekitarnya. Selama usia sekolah, anak-anak memperoleh pengetahuan dasar dan keterampilan tertentu agar berhasil beradaptasi dengan masa dewasa.

Secara umum, karakteristik anak usia sekolah dasar dibagi menjadi 4 karakter. Ciri pertama adalah anak-anak suka bermain. Ciri kedua adalah anak suka bergerak, ciri ketiga anak suka bekerja dalam kelompok, dan ciri keempat anak merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Pada usia sekolah awal, faktor belajar menjadi faktor yang menentukan perkembangan anak (Astri, 2012).

menurut Piaget (1965, dalam Nugraha et al., 2020) Terdapat tahapan dan karakteristik perkembangan anak usia 6 hingga 12 di sekolah dasar.

1) Usia 6 sampai 7 tahun merupakan tahap pemikiran intuitif dengan ciri-ciri perilaku yang mempunyai suatu pola pikir egosentrik berkurang, Dalam tahapan ini anak-anak mulai belajar berinteraksi sosial, berkomunikasi pada teman sebaya dan mementingkan dirinya sendiri telah berkurang.

- 2) Usia 7 sampai 11 tahun merupakan tahap operasi konkret dengan ciri-ciri anak mulai belajar untuk menyelesaikan masalah yang konkret dalam kehidupan sehari-hari, mulai mengerti tentang berbagai ukuran, mengerti tentang letak atau posisi, dan mengerti akan pendapat orang lain.
- 3) Usia 11 sampai 12 tahun merupakan tahap operasi formal dengan mempunyai karakteristik perilaku yang menggunakan suatu pemikiran yang rasional, pola pikir yang futuristic, serta deduktif. Pada tahapan terakhir ini usia sekolah dasar, dimana anak-anak telah mulai menggunakan suatu pemikiran yang rasional didalam setiap tindakannya.

Berdasarkan jenis kelamin adanya kecenderungan siswa perempuan yang lebih aktif di dalam kelas, serta adanya kecenderungan siswa laki-laki yang lebih dominan datang terlambat ke sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peranan jenis kelamin dalam motivasi belajar siswa (Malini, 2018) .

menurut permen diknas No 23 ruang kelas adalah suatu ruang dalam bangunan sekolah yang berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan tatap muka dalam proses kegiatan belajar (KBM). Perlengkapan dalam ruangan ini terdiri dari meja siswa, kursi siswa, dan meja guru, lemari kelas, papan tulis, serta aksesoris ruang lainnya yang sesuai, ukuran yang umum adalah 9 m x 8

m, ruang kelas memiliki syarat kelayakan dan standar tertentu, misalnya kurang pencahayaan alami, sirkulasi udara dan persyaratan lainnya yang telah dibakukan oleh pihak berwenang terkait.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi juga mengalami perubahan ada banyak sekali perubahan pada saat ini termasuk anak zaman sekarang yang lebih sering menggunakan gadget , pemakaian gadget ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa (lebih dari 22 tahun), tetapi juga oleh remaja (12-21 tahun), tetapi juga pada anak-anak (7-11 tahun), bahkan anak prasekolah (3-6 tahun) yang belum layak memakai gadget (Widiawati, 2014).

Dari perspektif gender, mahasiswi cenderung lebih aktif di kelas. The American Association of Pediatrics (AAP) memiliki penelitian berjudul "Penggunaan media dominan dalam kehidupan anak-anak." Dari 2011 hingga 2013, frekuensi penggunaan oleh anak-anak berlipat ganda hanya dalam dua tahun (dari 38% menjadi 72%) (Uhs, 2016). Sebuah survei yang dilakukan oleh Asian Parent Insight tentang penggunaan perangkat seluler oleh Young Kids pada tahun 2014 menunjukkan bahwa 98% anak-anak menggunakan perangkat selama 1 jam sehari. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak dan menimbulkan

banyak masalah, antara lain isolasi sosial, insomnia, perilaku kekerasan, penurunan kreativitas, dan ancaman cyberbullying (Iswidharmanjaya, 2014).

B. Penelitian Terkait

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan hubungan penggunaan gadget dengan motivasi belajar anak usia sekolah. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu :

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”. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian non eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis uji t (parsial). Hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap motivasi dan belajar siswa kelas V Thoriqotussa’adah Pujon 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 Istiqomah, Wahyu (2019) dalam skripsi yang berjudul “Hubungan intensitas penggunaan Gadget

dan Motivasi Belajar dengan Hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasi. pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik simple random sampling pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara awal, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi dengan sebelumnya dilakukan uji prasyarat dan analisis deskriptif. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar dengan nilai r hitung 0,405 pada taraf signifikansi $0,00 < 0,05$, ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan nilai r hitung 0,300 pada taraf signifikansi $0,00 < 0,05$, serta ada hubungan positif dan signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan $r_{hitung} 0,469$ pada taraf signifikansi $0,00 < 0,05$.

3. Jurnal penelitian nasional yang ditulis oleh okky Rachma Fajrin dalam *Jurnal IDEA SOCIETA* VOL 2 NO 6 November 2015. Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi *Mobile Gadget* Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif *explanatory* atau penjelasan. Menggunakan analisis korelasi

spearman untuk mengetahui kekuatan hubungan kedua variabel. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa angka signifikansi sebesar $0,249 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, dan H_1 ditolak, sehingga tidak ada hubungan antara tingkat penggunaan *mobile gadget* terhadap eksistensi permainan tradisional.

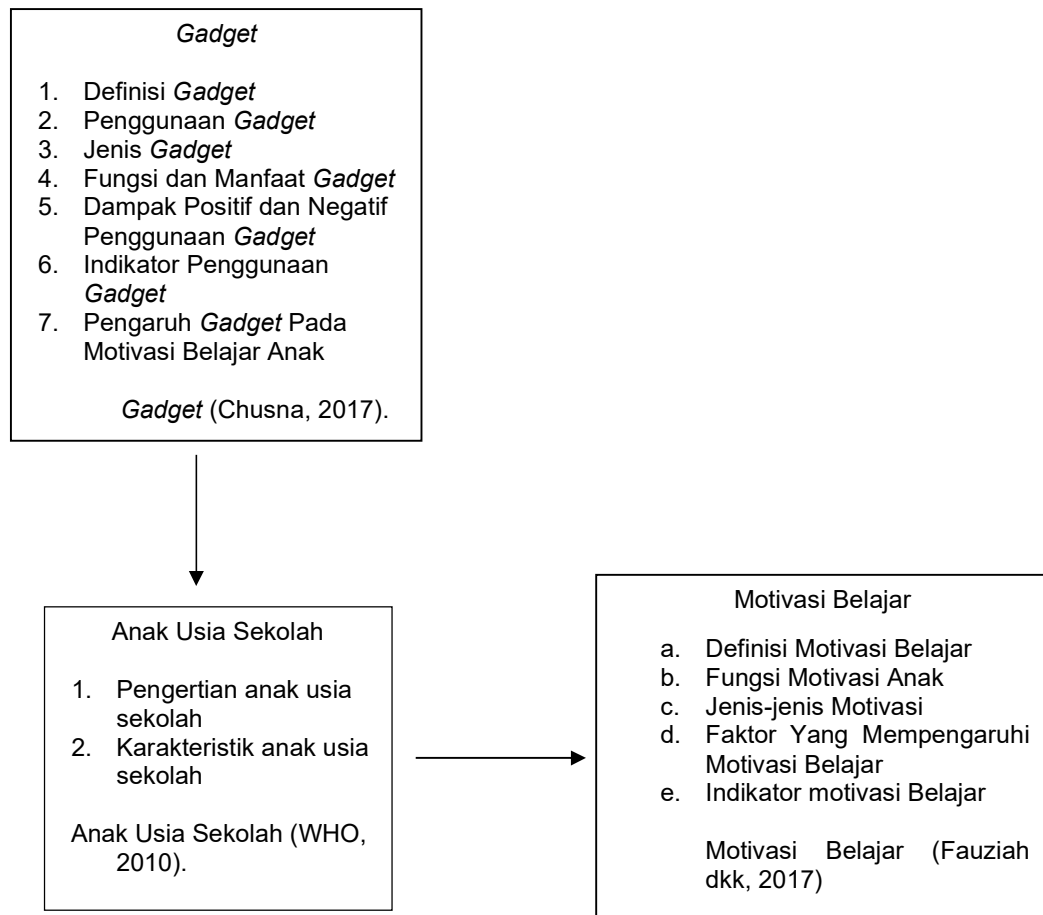
4. Jurnal penelitian nasional yang ditulis oleh Vony, Ni Ketut Vony Tamara dalam *Jurnal Aesculapius Medical Journal* Vol.1 No.1 (2020) 43-51. Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Negara. Penelitian ini menggunakan metode desain *cross-sectional* analitik dengan menggunakan *simple random sampling*, analisis menggunakan uji korelasi non-parametrik *Spearman Rank Correlation*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan secara statistik antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa ($r = -0,0157$; $p < 0,05$). Terdapat korelasi negative antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa.
5. Jurnal penelitian Internasional yang ditulis oleh Sahara, Rani, and Rani Sofya dalam *Jurnal Ecogen* Vol.3 No.3 (2020) 419-431. Pengaruh Penerapan Model *Flipped Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dalam bentuk *Quasy Experimet*, analisis data dilakukan analisis deskriptif, uji homogenitas, uji normalitas dan

pengujian hipotesis.berdasarkan Berdasarkan pengujian Independent Sample t-test dimana nilai uji t pada taraf nyata 0,05 diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ Ini berarti penerapan model flipped learning mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

6. Jurnal penelitian Internasional yang ditulis oleh Widadi, Sri Yekti, and Inge Ajeng Pramudita dalam Jurnal Keperawatan *Silampari* Vol.2 No.1 (2018) 203-216. Gambaran Motivasi Belajar pada Siswa Pengguna *Smartphone* di SMP Negeri 4 Garut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, Penelitian ini menggunakan rancangan jenis penelitian Deskriptif, Metode pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Hasil penelitian setengah dari siswa (50,6%) jarang menggunakan *smartphone* dan hampir setengah siswa (41,6%) memiliki motivasi belajar cukup di SMP Negeri 4 Garut.

C. Kerangka Teori Penelitian

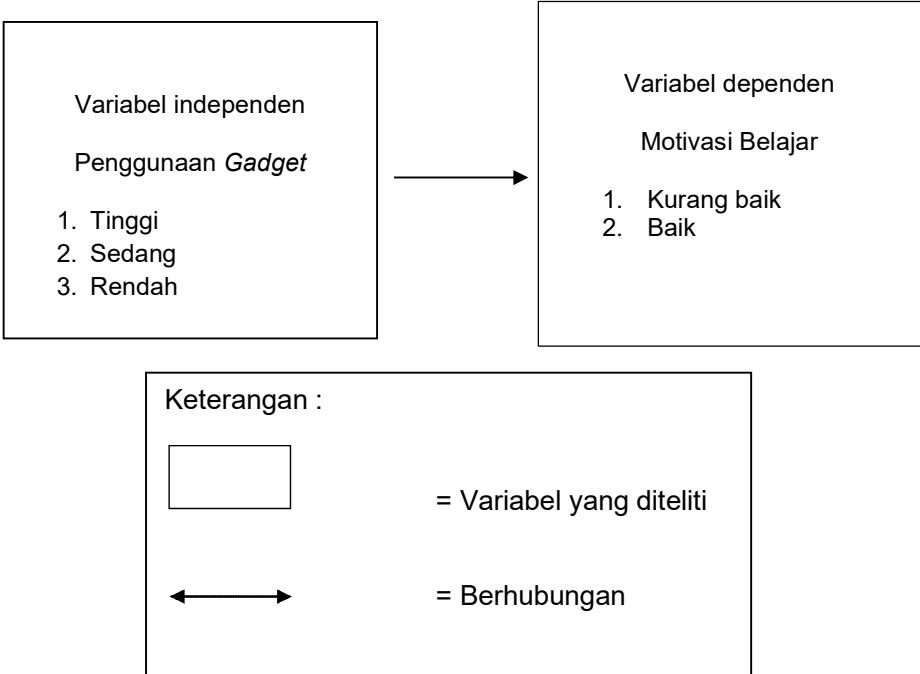
Gambar 2. 1 kerangka teori penelitian



D. Kerangka konsep peneliti

kerangka konsep penelitian merupakan suatu uraian dan visualisasi mengenai hubungan atau kaitan antara masalah yang ingin diteliti dengan suatu konsep yang satu dengan konsep lainnya atau variabel yang satu dan yang lainnya (Notoatmodjo, 2012).

Gambar 2. 2 kerangka konsep penelitian



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu rumusan masalah dalam penelitian, sebagaimana rumusan masalah dikatakan dalam sebuah kalimat pernyataan. Disebut bersifat sementara, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan sebuah teori yang relevan, dan belum didasarkan pada fakta empiris yang didapat melalui pengumpulan data atau kuesioner. (Sugiyono, 2017).

a. Hipotesis (Ho)

Tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

b. Hipotesis (Ha)

Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.