

Rini Ernawati_ Hubungan
Penggunaan Gadget dengan
Motivasi Belajar Anak Usia
Sekolah Dasar di SD
Muhammadiyah 5 Samarinda
by Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Submission date: 23-Oct-2023 01:55PM (UTC+0800)

Submission ID: 2204396722

File name: Artikel_BSR_GADGET_dg_MOTIVASI_april_2022.doc (97K)

Word count: 2301

Character count: 13707

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Abdul Hair^{1*}, Rini Ernawati²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

*Kontak Email: Abdulhair12@gmail.com

Diterima:19/07/21

Revisi:23/01/22

Diterbitkan: 19/04/22

Abstrak

Tujuan Penelitian : Untuk Mengetahui Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Metodologi : Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda dengan 97 responden. Metode penelitian kuantitatif mengadopsi bentuk deskriptif dan terkait, dan menggunakan metode cross-sectional dan alat penelitian untuk membentuk kuesioner yang dijawab oleh Google.

Hasil : Studi ini menemukan bahwa 90 anak (92,8%) menggunakan peralatan intensitas tinggi dan 7 anak (7,2%) dengan tingkat penggunaan rendah dan 49 responden (50,5%) berbaring. % Pada kasus rasio probabilitas (OR) 1333, hasil p-value $1000 > 0,05$ dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: tidak ada hubungan antara penggunaan peralatan dengan motivasi pendidikan anak.

Manfaat : Tidak Adanya Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar

Abstract

Purpose of Study: To Determine the Relationship Between The Use Of Gadgets With Learning Motivation Of Elementary School Students Of SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Methodology: This research was conducted at SD Muhammadiyah 5 Samarinda on 97 respondents. The quantitative research method is in the form of descriptive correlation and using a cross sectional approach by using a research instrument in the form of a questionnaire which is answered via google from.

Results : From the results of the study, it was found that the use of gadgets in children who used gadgets with high intensity was 90 respondents (92,8%) and low usage was 7 respondents (7,2%). On learning motivation, there were 48 respondents (49,5%) unfavorable data and 57 respondents (50,5%) good data. The results of p-value $1.000 > 0.05$ could be concluded that there was no relationship between gadget use and children's learning motivation with an odds ratio (OR) value of 1.333.

Applications : There was no relationship between the use of gadgets and learning motivation.

Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Motivasi Belajar, Usia Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Menurut studi tahun 2019 oleh We Are Social, Indonesia memiliki populasi sekitar 268,2 juta, di mana 355,5 juta di antaranya menggunakan ponsel. Internet digunakan oleh 150 juta pengguna aktif Internet, dan 56% dari total penduduk Indonesia menggunakan Internet. Dan rata-rata 50% lebih banyak di jejaring sosial. Pada saat yang sama, pertumbuhan penduduk Indonesia mencapai 1% pada 2018-2019, tetapi pertumbuhan Internet mencapai 13%, jejaring sosial-15%, jejaring sosial seluler-8,3%, ponsel-tidak lebih dari 91%, dan komputer-22%. Banyak orang masih menonton TV, tetapi sebagian besar waktu mereka menggunakannya di Internet, 8 jam dan 36 menit sehari. Jejaring sosial 3 jam 26 menit. TV 2 jam 52 menit. Streaming musik 1 jam 22 menit. Teknologi berkembang begitu cepat sehingga hampir semua orang dari segala usia memiliki ponsel atau gadget ponsel mulai diterima. (Ismanto, 2015).

Era globalisasi saat ini memudahkan orang untuk menemukan pesan melalui perangkat dan berkomunikasi dengan seseorang dari jarak jauh. Gadget adalah alat atau teknologi yang berkembang sangat cepat yang memiliki tujuan tertentu dan memiliki banyak bentuk, antara lain telepon genggam, telepon genggam, komputer, dan laptop. (Manumpil, Ismanto dan Onibala, 2015).

Tren peralatan di Indonesia telah menyebabkan pesatnya perkembangan teknologi peralatan seperti telepon seluler dan komputer, dengan meningkatnya permintaan akan peralatan dan sistem operasi serta peralatan telepon seluler lainnya yang modern dan efisien. Android, Windows, dll. Blackberry berbasis Jati 2014 (dalam Fajrin, 2015).

Gadget adalah pembaruan teknis dengan fungsi dan fitur baru yang lebih canggih, serta petunjuk dan manfaat yang lebih efektif dan berguna. Ditambah dengan peningkatan penggunaan gadget, lebih dari 45 juta pengguna menggunakan Internet dari waktu ke waktu. Di antaranya 9 juta orang menggunakan Internet. Jumlah telepon seluler yang digunakan untuk Internet di Indonesia tumbuh pada tahun 2001, dan jumlah ini terus meningkat karena mudah ditemukan dan harganya murah. Menurut Sanjay dan Wibowo (dalam Manupil, 2015). Penggunaan gadget berpengaruh besar terhadap pembentukan mental dan perilaku siswa, juga dapat menangkap informasi dari perspektif yang dapat didengar, yang dapat terekam dalam benak mereka, yang juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar daya. (Marisana, 2018).

Rata-rata usia anak kelas 5 adalah 10-11 tahun. Pada usia ini, mereka memiliki kemampuan untuk berpikir tentang hal-hal yang dapat diterima oleh jiwa dan konsisten dengan jiwa, dan dapat menyebabkan beberapa alasan yang dapat dijelaskan dan dijelaskan. Efek yang terkait dengan objek dapat memecahkan masalah, dapat merumuskan strategi, dan dapat menggabungkan komunikasi dengan kemampuan mental untuk menyampaikan pikiran dalam bentuk tertulis yang dapat diterima oleh akal sehat berdasarkan kausalitas. Ciri-ciri anak kelas V sudah sangat maju, mereka dapat menerapkan aturan nyata, mereka dapat menyatukan berdasarkan akal dan kecerdasan, menarik kesimpulan, menjelaskan konsep dan mengembangkannya. (Trianto, 2010).

Tentang dampak peralatan positif dan negatif di Indonesia yaitu Kabupaten Brebes, dilakukan studi kuantitatif di SD Negeri Dabin VI Kabupaten Brebes Kabupaten Keangungan. Menurut bimbingan Wulandari, Jumairoh Indah (2020), ketika siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain daripada belajar, pengaruh gadget terhadap motivasi belajar akan menyebabkan penurunan motivasi belajar dan kurangnya waktu belajar.

Pada saat yang sama, Jurayda (2018) melakukan studi kuantitatif di Samarinda, Melati-Samarinda. Pengaruh gadget terhadap motivasi belajar membuat anak malas belajar, dan membuat anak sering lupa belajar dan bermain. Orang tua, lembaga pendidikan dan guru harus dapat memperingatkan dan membimbing siswa untuk mengembangkan kebiasaan penggunaan yang baik, sehingga memaksimalkan motivasi siswa untuk belajar. Orang tua dapat mendidik anak-anak mereka tentang efek negatif dari penggunaan perangkat. Jika digunakan terus menerus dalam waktu yang lama dapat mengakibatkan anak tidak memiliki cukup waktu untuk belajar berinteraksi, bersantai dan bermain dengan orang lain. Bermain (American Academy of Pediatrics, 2016).

Motivasi belajar merupakan salah satu proses perkembangan anak usia sekolah. Motivasi belajar adalah keinginan siswa untuk mencapai tujuan belajar ke arah yang terbaik, yang diwujudkan dalam bentuk pembelajaran.

2. METODOLOGI

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dan bentuk terkait, serta menggunakan metode cross sectional dan alat penelitian berupa kuesioner untuk dijawab melalui Google. Penelitian ini dilakukan di kelas 5 SD Muhammadiyah 5 Samarinda, dengan jumlah responden 128 orang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 97 responden, dan rumus Slovenia digunakan untuk menentukan ukuran sampel.

3. HASIL

Hasil penelitian yang didapatkan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan usia

Usia	Frekuensi	%
10 tahun	17	17,5%
11 tahun	72	74,3%
12 tahun	8	8,2%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data tabel 1 diatas didapatkan bahwa responden Usia anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda yang berusia 10 tahun berjumlah 17 siswa (17,5%), anak yang memiliki usia 11 tahun sebanyak 72 siswa (74,3%), dan anak yang memiliki usia 12 tahun sebanyak 8 siswa (8,2%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jenis kelamin.

Jenis Kelamin	Frekuensi	%
Laki-laki	52	53,6%
Perempuan	45	46,4%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data tabel 2 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, berjenis kelamin laki-laki sebanyak 52 siswa (53,6%) dan perempuan sebanyak 45 siswa (46,4%).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan kelas

Kelas	Frekuensi	%
A	25	25,8%
B	24	24,7%
C	24	24,7%
D	24	24,7%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data tabel 3 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, Kelas 5A sebanyak 25 siswa (25,8), kelas 5B sebanyak 24 siswa (24,7%), kelas 5C sebanyak 24 siswa (24,7), dan kelas 5D sebanyak 24 siswa (24,7%)

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan tinggal bersama

Tinggal bersama	Frekuensi	%
Orang Tua	87	87,7%
Kakek dan Nenek	10	10,3%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data tabel 4 diatas didapatkan bahwa responde anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, berdasarkan tinggal bersama sebanyak 87 siswa tinggal bersama orang tua (87,7%), dan sebayak 10 tinggal bersama kakek dan nenek (10,3%).

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jenis gadget

Jenis Gadget	Frekuensi	%
Android	85	87,6%
IOs	12	12,4%
Total	97	100%

Hasil yang diperoleh dari data tabel 5 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, berdasarkan jenis gadget sebanyak 85 siswa memakai Android (87,6%), dan sebanyak 12 siswa memakai iOS (12,4%).

Tabel 6 Distribusi frekuensi penggunaan *gadget* luar jam sekolah

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	%
Tinggi (>2 jam)	90	92,8%
Sedang (40-60 menit)	7	7,2%
Total	97	100%

Sumber : data primer (2021)

Dari tabel 6 diatas dari total 97 responden diperoleh data bahwa pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 samarinda kelas V menggunakan *gadget* dengan durasi yang Tinggi sebanyak 90 (92,8%), menggunakan *gadget* dengan durasi yang Sedang sebanyak 7 (7,2%).

2

Tabel 7 Distribusi frekuensi Motivasi Belajar

Motivasi Belajar Anak	Frekuensi	%
Kurang baik (<53)	48	49,5%
Baik (>53)	49	50,5%
Total	97	100%

Data Primer 2021

Hasil yang diperoleh dari data tabel 7 diatas didapatkan bahwa responden anak kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Samarinda, data menunjukkan bahwa siswa yang kurang baik ada sebanyak 48 siswa (49,5%) dan anak yang baik ada sebanyak 57 siswa (50,5%).

Tabel 8 hasil uji chi-square hubungan penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar

		Motivasi Belajar				Jumlah		P	
		Kurang Baik		Baik					
Penggunaan <i>Gadget</i>		N	%	N	%	N	%	Value	OR
	Tinggi		45	50	45	50	90		
Sedang		3	42,9	4	57,1	7	100%	1.000	1,333
Total		48	49,5	49	50,5	97	100%		

Sumber : Data Primer

Berdasarkan tabel 8 diatas maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* pada motivasi belajar dengan nilai p-value $1.000 \geq 0,05$. Didapatkan hasil *oods ratio* 1,333 artinya penggunaan *gadget* tinggi memiliki resiko sebesar 1,333 x lipat dibandingkan dengan anak yang penggunaan *gadget*nya rendah.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan uji Fisher's Exct dapat diketahui bahwa rata-rata durasi orang yang menggunakan perangkat adalah 7 (7,2%), mereka yang memiliki motivasi belajar baik-49 (50,5%), dan mereka yang memiliki motivasi belajar baik-49 (50,5%). yang menggunakan perangkat bertahan lama. Yaitu 90 (92,8%), motivasi belajar rendah 48 (49,5%)

Berdasarkan hasil p-value $1000 > 0,05$ Dapat dikatakan tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan moral anak. (ATAU) 1.333 Seperti disebutkan di atas, peralatan Tidak ada hubungannya dengan motivasi belajar anak.

PEMBAHASAN

Setelah Damayanti (2014, dalam Andia Kusuma kk, 2016). Di antara mereka, masa kanak-kanak adalah dari 2 hingga 12 tahun. Ada dua tahun masa kanak-kanak, yaitu periode awal 2-6 tahun dan periode akhir 2-6 tahun. Pada usia ini, anak-anak mulai sekolah dasar antara usia 6 dan 12 tahun, yang merupakan pengalaman baru bagi anak-anak. Menurut Sari dan Mitsalia (2016), jika suatu *gadget* digunakan lebih dari 120 menit dalam sehari dan waktu pemakaiannya >75 menit, maka penggunaan *gadget* tersebut tergolong penggunaan jangka panjang. Selain itu, dapat diulang setiap hari (3 kali atau lebih). Menggunakan perangkat dengan durasi 3075 menit akan membuat Anda terbiasa dengan perangkat

tersebut, dan menggunakan perangkat secara moderat saat menggunakan perangkat dengan durasi lebih dari 4060 menit per hari. Semua pengguna menggunakannya 23 kali sehari, dan durasinya kurang dari 40 menit.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak di luar sekolah rata-rata menggunakan perangkat lebih dari 2 jam sehari. Diketahui bahwa 90 responden atau 90,8% menggunakan peralatan kekuatan tinggi, dan 7 responden atau 7,2% menggunakan peralatan kekuatan sedang. Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemahaman kita tentang penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: 1) Sangat intensif digunakan, durasi > 120 menit atau > 2 jam per hari, sekali pakai > 75 menit. Dan dalam satu aplikasi, Anda dapat menggunakan perangkat beberapa kali (>3 kali sehari), 2) penggunaan sedang, berlangsung 4060 menit sehari, penggunaan tunggal 2 hingga 3 kali sehari, 3) penggunaan intensitas rendah Durari dan juga; setiap hari 30 menit, gunakan hingga 2 kali. Sejak menggunakan gawai, anak SD Muhammadiyah 5 Samarinda mengalami adiksi atau kecanduan gawai.

Penelitian Istiqomah, Wahyu (2019) dalam makalah berjudul "Hubungan Penggunaan Peralatan dengan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS SD Kelas V Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunung Pati Semarang". Gunakan metode korelasi untuk penelitian kuantitatif. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan prosedur simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara pendahuluan, survei kuesioner dan dokumen. kemampuan analisis. Analisis data yang relevan dengan pre-testing dan analisis deskriptif digunakan. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan hasil belajar, dengan taraf signifikansi 0,405. Jika ada 0,00 0,05, kita dapat mengatakan bahwa itu tidak ada. Mereka mengaitkan penggunaan gadget dengan motivasi belajar anak, dengan odd rasio (OR) 1333. Oleh karena itu, ada variabel lain yang mempengaruhi motivasi belajar anak.

dapat bekerja keras untuk mengatasi kecanduan anak-anak terhadap perangkat, terutama dengan membatasi masa pakai perangkat dan memastikan bahwa mereka memiliki cukup waktu untuk bermain di perangkat tersebut. Buat area non-perangkat di rumah Anda, seperti meja makan, kamar tidur, dan mobil. Jelaskan kepada anak-anak pentingnya tidak bermain dengan peralatan dan mengikuti aturan. Dan berikan contoh yang baik untuk anak-anak Anda, jangan selalu bermain dengan peralatan, habiskan waktu bersama anak-anak Anda (Chusna, 2017).

4. KESIMPULAN

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh SD Muhammadiyah 5 Samarinda menemukan bahwa 97 responden adalah siswa kelas V. 6%). Untuk sebagian besar kursus, saya. H Kategori 5A, dengan jumlah responden maksimal 25 (25,8%). Dengan kata lain, sebanyak 87 responden (87,7%) tinggal bersama orang tua. Berdasarkan jenis perangkat, pengguna Android paling banyak mencakup hingga 85 responden (87,6%). Hasil penelitian di SD Muhammadiyah 5 Samarinda adalah dari penelitian terhadap 97 responden yang menggunakan peralatan intensitas tinggi selama >2 jam, dan sebanyak 7 responden (7,2%). Hasil Penelitian SD Muhammadiyah 5 Berdasarkan hasil penelitian terhadap 97 responden, Samarinda menemukan bahwa anak-anak dari 53 sampai 49 responden (50,5%) tidak terlalu termotivasi untuk belajar. Hasil penelitian di SD Muhammadiyah 5 Samarinda berasal dari hasil 97 responden yang menggunakan perangkat dengan nilai $p > 0,05$ Kesimpulannya tidak ada hubungan antara penggunaan perangkat motivasi belajar dengan probabilitas. (ATAU) 1,333. Diharapkan kepada orang tua untuk terus mengawasi penggunaan gadget anak-anaknya agar anak tidak kecanduan gadget, mereka dapat membagi waktu belajarnya sehingga memiliki motivasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Rini Ernawati_ Hubungan Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

ORIGINALITY REPORT

98%

SIMILARITY INDEX

98%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

dspace.umkt.ac.id

Internet Source

68%

2

journals.umkt.ac.id

Internet Source

28%

3

Submitted to Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Student Paper

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On