

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semenjak merebaknya virus covid-19 SDN 064965 Medan melaksanakan *pembelajaran daring* atau pembelajaran sepenuhnya dari rumah yang berlangsung kurang lebih selama satu tahun. Satu tahun berlalu pembelajaran dari rumah dilakukan, kepala sekolah membuat kebijakan yaitu dengan cara siswa/i hadir ke sekolah sebanyak dua kali seminggu pada hari Rabu dan Sabtu untuk mengantarkan tugas-tugas yang sudah di berikan oleh wali kelasnya masing-masing.

Kebijakan ini berlangsung selama satu tahun lebih, kemudian kepala sekolah membuat kebijakan baru yang lebih baik lagi. Agar memudahkan peserta didik untuk belajar. Adapun kebijakan yang di buat oleh kepala sekolah yaitu membuat kelompok pembelajaran, dengan memberikan para siswa/i masuk sekolah dengan batas waktu yang di tentukan yaitu setiap kelompok pembelajaran mendapatkan waktu belajar di sekolah selama kurang lebih tiga jam dan tentunya akan mematuhi protocol kesehatan. Adapun kelompok pembelajaran ini setiap kelas dibagi menjadi tiga kelompok (A, B dan C). Dengan metode pembelajaran, setiap kelompok A masuk sekolah pada hari Senin, Rabu dan Jumat. Begitu juga sebaliknya dengan yang kelompok B dan C, kelompok B dan C ini masuk sekolah setiap hari Selasa, Kamis dan Sabtu. Ketika kelompok A masuk sekolah, kelompok B dan C akan melakukan *pembelajaran daring* atau dari rumah dengan pembelajaran yang sama dan tugas yang sama. Begitu juga sebaliknya dengan kelompok B dan C.

Dengan gambaran pembelajaran di sekolah tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di SDN 064965 Medan masih di dominasikan pembelajaran *online* atau dalam jaringan (*daring*). Dengan demikian, penggunaan *gadget* bagi siswa tidak terelakkan lagi bahkan sudah sebagai keniscayaan atau sudah di haruskan.

Gadget memang salah satu hal yang mampu mempercepat menyelesaikan berbagai macam tugas dan pekerjaan. Sehingga dengan menggunakan *gadge*

siswa akan tetap belajar meskipun pembelajaran tidak dapat dilakukan tatap muka secara tidak langsung, *gadget* juga dapat di jadikan sebagai sarana untuk menambah ilmu pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi yang semakin canggih dan siswa dapat mengakses berbagai informasi dalam menggunakan *gadget*, seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang di anggap sulit oleh siswa.

Namun pada kenyataannya hanya sedikit siswa/i yang memanfaatkan sisi baik dari *gadget*. Siswa cenderung menggunakan *gadget* dalam hal-hal yang tidak sewajarnya pada usianya. Pada dasarnya orang tua memberikan *gadget* ini untuk membantu atau mempermudah mereka saat belajar. Akan tetapi pada kenyataannya *Gadget* yang dimilikinya digunakan untuk bermain game dan lain sebagainya. *Gadget* yang banyak digunakan oleh siswa adalah jenis Handphone. Disisi lain, apabila *handphone* ini pemakaiannya disalah gunakan, maka akan berdampak negative.

Penggunaan *gadget* pada siswa akan sangat mempengaruhi motivasi dan hasil belajarnya, karena pada dasarnya dengan adanya *gadget* ini, siswa di harapkan dapat mengatasi keterbatasan ilmu pengetahuan dan informasi yang belum dapat dijelaskan oleh guru. Akan tetapi dari sisi lain, *gadget* ini juga dapat menurunkan motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajarnya.

Sebagaimana yang di jelaskan (Sardiman, 2018:75) bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang akan menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat di capai. Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan untuk belajar, sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.

Motivasi belajar artinya dorongan dari diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, misalnya pemahaman materi atau pengembangan belajarnya. Dengan adanya motivasi belajar, siswa akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Sedangkan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif yang sebagai

hasil dari kegiatan belajarnya. Pengertian hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dan dinyatakan dalam bentuk skor. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sehingga dapat dinyatakan bahwa motivasi yang tinggi dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa, artinya semakin tinggi motivasi, upaya dan usaha siswa, maka akan semakin tinggi pula hasil belajar yang diperolehnya.

Peneliti mendapatkan informasi dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua dan wali kelas IV SDN 064965 Medan pada tanggal 28 Februari 2022 bahwa ada beberapa siswa yang motivasi dan hasil belajarnya menurun. Hal ini disebabkan karena anak keasyikan main game terus-menerus tanpa batas waktu yang diberikan oleh orang tuanya, sehingga ketika anak di suruh belajar sudah bermalas-malasan dan memberikan alasan kepada orang tuanya bahwa si anak sudah mengantuk serta kurang menariknya cara guru menerangkan materi pelajaran saat pembelajaran daring di laksanakan, sehingga membuat anak tidak paham akan materi pembelajaran tersebut dan membuat anak jenuh atau bosan untuk belajar.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin mengetahui lebih dalam lagi sejauh mana intensitas penggunaan *gadget* bagi siswa kelas IV SDN 064965 Medan dan apa dampak *gadget* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 064965 Medan Di Masa Pembelajaran *Daring* Saat Pandemi Covid-19 T.A 2021/2022**”.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti hanyalah berfokus pada “**Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 064965 Medan Di Masa Pembelajaran *Daring* Saat Pandemi Covid-19 T.A 2021/2022**”.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada:

1.3.1. Seberapa besar intensitas penggunaan *gadget* bagi siswa kelas IV SDN 064965 Medan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar siswa selama pembelajaran *daring* dimasa Covid-19?

1.3.2. Apa saja dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa dimasa pembelajara *daring* dimasa covid-19?

1.3.3. Apa saja dampak penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa dimasa pembelajaran *daring* covid-19?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1.4.1. Untuk mengetahui seberapa besar intensitas penggunaan *gadget* bagi siswa kelas IV SDN 064965 Medan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar siswa selama pembelajaran *daring* dimasa Covid-19.

1.4.2. Untuk mengetahui apa saja dampak penggunaan *gadget* terhadap Motivasi belajar siswa dimasa pembelajara *daring* dimasa covid-19.

1.4.3. Untuk mengetahui apa saja dampak penggunaan *gadget* terhadap Hasil belajar siswa dimasa pembelajaran *daring* Covid-19.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Peneliti

Penelitian ini di ajukan untuk memenuhi tugas akhir pada program Strata 1 (S1) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

1.5.2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi secara tertulis maupun langsung mengenai pemahaman tentang dampak penggunaan gadget di masa covid-19 terhadap motivasi dan hasil belajar siswa/siswi di sekolah serta upaya

yang dapat dilakukan tanpa menjauhkan siswa/siswi dengan gadget namun dapat meningkatkan hasil belajarnya.

1.5.3. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat menambah bahan referensi untuk penelitian yang sejenisnya.

