

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang Masalah

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan, karena pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap Negara. Pendidikan merupakan salah satu investasi jangka panjang yang penting dikalangan manusia. Istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “an” yang mengandung arti “perbuatan” (hal, cara dan sebagainya) (Sudirman, 1987:4). Istilah pendidikan semula berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedagogie*” yang berarti bimbingan yang diberikan pada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab, istilah ini sering diterjemahkan dengan “*Tarbiyah*” yang berarti pendidikan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. (Salminawati, 2011:15). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran.

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu “*Instruction*”. *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dengan siswa yang berlangsung secara dinamis (Zunidar, 2017:7). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran

adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik. Dapat dipahami bahwa melalui proses pembelajaran, harus terjadi interaksi dialogis antara guru dan murid. Juga, inilah yang menunjukkan bahwa adanya sandaran atau pegangan proses pembelajaran yang sedang dilangsungkan (Jamora, 2021:49).

Keberhasilan atau kegagalan suatu pembelajaran pada dasarnya dapat dilihat dari perubahan sikap dan tingkah laku atau prestasi hasil pembelajaran yang dicapai oleh anak didik yang telah mendapat proses pembelajaran. Tetapi tidak semua kegiatan belajar mengajar bisa mendapatkan hasil yang optimal sesuai yang diinginkan oleh guru dalam mencapai KKM yang telah ditetapkan. Apa yang telah dicapai oleh siswa melakukan kegiatan belajar sering disebut hasil belajar. Tentang apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, ada juga yang menyebutkan dengan istilah hasil belajar seperti Sudjana (1991:45). Pencapaian hasil belajar siswa, merujuk kepada aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu ketiga aspek di atas harus menjadi indikator hasil belajar. Menurut Sudjana, ketiga aspek di atas tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki. Menurunnya hasil belajar siswa tersebut diakibatkan beberapa faktor. Baik faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, maupun faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa (lingkungan). Adapun faktor yang berasal dari diri siswa (internal) adalah : a) Faktor sikap, b) Faktor malas, c) Faktor waktu, d) Menggampangkan tugas, e) Cara belajar siswa di rumah, f) Terlalu santai. Adapun faktor eksternal yaitu faktor yang berada di luar diri siswa atau individu (lingkungan) antara lain : a) Lingkungan keluarga atau orang tua, b) Lingkungan sekolah, c) Lingkungan masyarakat. Dengan demikian motivasi belajar pada anak didik pun menurun sehingga menyebabkan hasil belajar juga menurun.

Negara kita sekarang tengah terserang virus *Covid-19*. Sejak munculnya wabah virus corona, timbul berbagai masalah. Sebab virus tersebut tidak hanya menyerang manusia,

tetapi juga memberikan dampak terhadap perekonomian dunia, serta mempengaruhi kehidupan sosial di berbagai Negara. Salah satunya yaitu dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, permasalahan itulah yang saat ini menjadi prioritas utama yang harus segera dipecahkan, kualitas pendidikan pada saat ini tengah menghadapi hambatan dan tantangan akibat dampak dari *Covid-19*. Di Indonesia sendiri keadaan ini bermula pada awal tahun 2020. Diduga virus ini berasal dari Wuhan, China pada akhir tahun 2019 dan telah menginfeksi hampir seluruh Negara di dunia. Akibatnya pemerintah harus bekerja sama dengan seluruh pihak untuk menekan laju penyebaran *Covid-19* dengan mengeluarkan kebijakan *social distancing* atau yang sering kita sebut dengan *work from home* (WFH) (Cahyani, 2020: 123-40). Sehingga dengan adanya kebijakan tersebut seluruh aktivitas masyarakat yang dulu dilakukan di luar rumah dengan berkumpul dan berkelompok, kini harus diberhentikan sejenak dan diganti dengan beraktivitas di rumah masing-masing.

Salah satu dampak dari *social distancing* juga terjadi pada sistem pembelajaran di sekolah. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Mendikbud menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh. (Cahyani, 2020: 124). Keadaan ini tentu saja memberikan dampak pada kualitas pembelajaran, siswa dan guru yang dulunya belajar secara tatap muka dan berinteraksi secara langsung di dalam kelas dan memiliki kebebasan dalam belajar sekarang harus berinteraksi dalam virtual yang terbatas. Guru dituntut memberikan pengajaran yang baik, menciptakan suasana yang kondusif dalam mendukung belajar secara *daring* dan secara kreatif juga inovatif menggunakan media belajar yang menarik dan mudah dipahami agar siswa tidak kesulitan dalam memahami materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Motivasi belajar siswa juga berpengaruh dalam keberhasilan guru dalam mengajar. Hal ini sesuai dengan ungkapan Emda bahwa proses pembelajaran akan tercapai apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik (2018: 172). Oleh karena itu, setiap siswa sangat penting memiliki motivasi belajar baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Suasana belajar yang diciptakan pembelajaran *daring* turut mempengaruhi motivasi belajar siswa, jika dalam pembelajaran tatap muka guru dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk menjaga motivasi belajar siswa agar pembelajaran dapat tercapai karena suasana kelas

memiliki pengaruh yang signifikan dengan motivasi belajar (Cahyani, 2020: 125). Namun kondisi pembelajaran *daring* menyebabkan guru mengalami kesulitan untuk mengontrol dan menjaga suasana belajar karena terbatas dalam ruang virtual. Kondisi inilah yang menyebabkan motivasi belajar siswa dapat menurun. Hubungan yang tidak dapat dipisahkan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada masa pandemi ini sangat terlihat terutama dalam hasil belajar yang menurun dibuktikan dengan nilai rapor yang berada di bawah KKM, hal ini menjadi suatu kendala yang sangat serius dan tidak boleh diabaikan begitu saja.

Tidak dapat dipungkiri dengan adanya *Covid-19* semua pembelajaran baik dari tingkat SD, SMP, SMA, dan perkuliahan menggunakan sistem pembelajaran *daring*. Di sini berbagai alat elektronik dibutuhkan diantaranya laptop dan *gadget*. Media pembelajaran yang digunakan harus bersifat online seperti *whatsapp*, *google classroom*, *zoom meeting*, *google meet*, *E-Learning*, dan sebagainya. Karena hal inilah penggunaan *gadget* sangat penting dan dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

*Gadget* atau *handphone (smartphone)* bukan hanya sekedar alat komunikasi, karena di jaman yang modern ini benda ini sudah menjadi trend atau gaya hidup. *Gadget* dengan bermacam aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga terkadang disalahgunakan oleh siswa. (Universitas Indonesia dkk, 2011: 10). Pada proses pembelajaran siswa, *gadget* sangat dibutuhkan sebagai sumber belajar. *Gadget* dalam pengertian secara umum dapat dianggap sebagai suatu alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Hal yang mengagumkan pada *gadget* ini adalah adanya pembaruan dari waktu ke waktu. *Gadget* selalu memunculkan fitur dan aplikasi baru untuk penggunaannya agar lebih praktis. Karena selalu ada pembaruan inilah *gadget* sangat diminati oleh penggunaannya (Indonesia dkk, 2011: 10). Saat ini proses pembelajaran sangat membutuhkan *gadget* untuk mempermudah ataupun mengakses pembelajaran *daring* di masa *Covid-19*. Bahkan *gadget* merupakan alat belajar yang wajib dimiliki siswa pada saat ini. Hampir semua kalangan tidak terkecuali siswa Sekolah Dasar (SD) sudah tidak asing lagi dengan *gadget* yang bisa digunakan untuk mengakses informasi dari belahan dunia manapun dengan mudah dan tanpa ada batasan waktu serta ruang. Namun penggunaan *gadget* secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku siswa dalam kesehariannya, siswa yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat bergantung dan menjadi kegiatan yang harus dilakukan dalam aktivitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini siswa lebih sering bermain *gadget*

daripada belajar hal ini sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, yaitu kurangnya motivasi dalam belajar. Seharusnya siswa bisa mempergunakan *gadget* dengan sebaik-baiknya khususnya pada saat proses belajar mengajar (Sukatno, 2020: 168).

Penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rideout diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka *gadget* tampil dengan sistem *touch screen* yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun, seperti penggunaan *smartphone* (Anggraeni, 2019:64).

*Gadget* dalam pemanfaatannya juga memiliki dampak terhadap prestasi siswa. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan (Hidayat & Erfian Junianto, 2017). Sedangkan dampak dari penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Untuk dampak positifnya menurut Mujib (2013) *gadget* dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan *gadget*, siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai. Handrianto (2013) 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 negative bagi siswa sehingga akan memberikan masalah dalam proses belajarnya.

Dampak negatif dari *gadget* menurut Maya Ferdiana Rozalia (2017) adalah :

1. Penurunan konsentrasi saat belajar, pada saat belajar anak menjadi tidak focus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut.
2. Malas menulis dan membaca, hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari.

3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.
4. Kecanduan, anak akan sulit dan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya.
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak.
6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, kognitif atau pemikiran proses psikologi yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya akan terhambat.
7. Menghambat kemampuan berbahasa, anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri, dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya.
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman.

Beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* antara lain adalah terganggunya pertumbuhan otak anak, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi emisi. Untuk itu perlu adanya batasan dalam menggunakan *gadget* pada anak. Perilaku penggunaan *gadget* dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pengetahuan. Kurangnya pemahaman tentang dampak penggunaan *gadget* menjadikan anak-anak berperilaku menggunakan *gadget* secara berlebihan (Anggraeni, 2019). Menurut Maya Ferdian Rozalia (2017) banyak sekali ditemui siswa yang tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru, bahkan siswa terkadang merasa mengantuk ketika di kelas. Hal tersebut dialami oleh peneliti ketika guru kelas V menanyakan pekerjaan rumah, ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan. Dan saat diberikan tugas, mereka tidak mau mengerjakan dengan alasan pusing, hal tersebut serupa dengan sebuah kasus yang berasal dari *New York Times* yaitu seorang anak yang mengalami kecanduan iPad. Anak tersebut terus meminta *gadget* nya ketika *gadget* tersebut tidak berada dalam gengaman tangannya. Anak tersebut dikatakan telah ketergantungan terhadap *gadget*. Anak tersebut tidak dapat terlepas dari

*gadget*, bahkan saat makan, belajar, bermain, begitu pula saat belajar. Waktu belajar siswa tersita dengan adanya *gadget* yang mereka miliki. Tidak hanya di rumah, di sekolah, siswa juga bermain *gadget* bersama temannya setelah pulang sekolah hingga lupa waktu dan sering pulang terlambat. Apabila kegiatan belajar siswa terganggu dengan terlalu banyak bermain *gadget* maka akan berakibat pada penurunan prestasi belajar siswa.

Kasus yang terjadi pada siswa SDN Meruya Utara 04 petang Jakarta Barat karena *gadget* membuat siswa menjadi malas belajar, namun ini merupakan kasus serius yang harus dipecahkan bisa dikatakan demikian karena semakin berkembangnya zaman, maka *gadget* pun semakin canggih jadi dapat mengakses kebutuhan yang diperlukan oleh siswa. Seperti buku online, game, dan lain-lain. Demikian dapat menjadikan siswa menjadi malas atau tidak minat belajar (Hestiana, 2019). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sari (2018) mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotuss'adah Pujon Kabupaten Malang*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar sebesar 85%.

Berdasarkan permasalahan di atas maka menurut peneliti, sangat perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan *gadget*, dan motivasi belajar, walau pada dasarnya memang penggunaan *gadget* memberikan dampak positif yang begitu jelas, karena telah adanya bantuan terhadap perkembangan teknologi di masa kini. Namun jika dikaji kembali dan dilihat ternyata tanpa kita sadari penggunaan *gadget* sudah terlalu berlebihan terlebih lagi bagi siswa yang masih duduk di Sekolah Dasar. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menaruh judul “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV B SD N 064965 Kec. Medan Timur”.

## **1.2. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, agar tidak terjadi penyimpangan terhadap objek penelitian sebagaimana tujuan awal penelitian ini, maka perlu adanya fokus penelitian. Adapun fokus dalam penelitian ini adalah dampak penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa.

### 1.3.Rumusan Masalah

- 1.3.1. Bagaimana proses pembelajaran tematik dengan menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran pada siswa kelas IV B SD N 064965 Kec. Medan Timur?
- 1.3.2. Bagaimana motivasi belajar siswa dengan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran kelas IV B di SD N 064965 Kec. Medan Timur?

### 1.4.Tujuan Penelitian

- 1.4.1. Untuk mengetahui proses pembelajaran tematik dengan menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran pada siswa kelas IV B SD N 064965 Kec. Medan Timur.
- 1.4.2. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran di kelas IV B SD N 064965 Jl. Sidodame Kec. Medan Timur.

### 1.5.Manfaat Penelitian

#### 1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan beberapa manfaat, antara lain:

- 1) Penelitian ini diharapkan bisa memberi informasi tentang penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran siswa di Kelas IV B SD Negeri 964965 Kec. Medan Timur.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi tentang penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV B SD N 064965 Kec. Medan Timur.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi baru bagi peneliti lain khususnya di bidang pendidikan.

#### 1.5.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi guru, sekolah, maupun peneliti.

##### 1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan sumber informasi bagi guru tentang penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa.

##### 2) Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan bagi sekolah untuk memperbaiki pembelajaran agar motivasi belajar siswa dapat meningkat. Serta



pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dengan penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian ilmiah.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN