

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi adalah sarana yang diciptakan manusia untuk kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi juga mampu mempermudah kegiatan yang dilakukan manusia termasuk kegiatan belajar-mengajar. Teknologi terdiri dari radio, televisi, alat perekam, computer, laptop, tablet, ponsel pintar atau nama lainnya yaitu gadget (Kusuma, 2020:4).

Gadget adalah media elektronik yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini merupakan bentuk kemampuan dari Wireless Mobile Device (WMD) yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti Personal Digital Assistant (PDA), akses internet, email, dan Global Positioning System (GPS) (Backer dalam Oktario (2017). Gadget adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang memiliki kecanggihan yang bukan hanya dikonsumsi oleh usia muda atau mahasiswa melainkan sudah masuk pada usia sekolah dasar. Gadget bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti browsing internet, membaca e-book, belanja, transfer uang, games dan berbagai fitur lainnya yang dapat mempermudah aktivitas kerja manusia (Sobon, et al, 2019).

Pada tahun 2017, pengguna gadget dari segi usia lebih dari 50 tahun 50,79%, usia 30-49 tahun 68,34%, usia 20-29 tahun 65,34%, usia 9-19 tahun 75,95% (Kominfo dalam Nita 2019). Angka kejadian penggunaan gadget

pada remaja di Filipina 78%, Malaysia 72%, Cina 67% (Rideout, 2016). Pada tahun 2017 di Indonesia, penggunaan gadget pada remaja juga mendapatkan hasil yang terbilang tinggi yaitu dari 30 juta pengguna 64% adalah remaja yang menggunakan ponsel pintar untuk mengakses internet (Halim, 2018). Di Malang anak remaja yang memiliki gadget sekitar 80% dari 967 siswa (Dewanti, 2016). Banyaknya remaja yang mengoperasikan gadget perlu di bimbing agar dapat memanajemen waktunya dengan baik, sehingga dapat memberikan pengaruh yang bermanfaat pula (Dewanti, 2016).

Pengaruh gadget terhadap motivasi belajar anak remaja yaitu siswa mendapatkan informasi yang lebih luas dan update daripada di buku, sehingga siswa menjadi sering mengandalkan handphone. Terkadang remaja zaman sekarang menggunakan gadget bukan untuk belajar namun untuk pamer dan bermain online (Hulasoh, et, al, 2020). Meskipun tidak semua seperti itu, masih ada beberapa yang menggunakannya untuk belajar. Mereka menjadikan gadget sebagai ajang kompetisi, dimana jika tidak memiliki gadget akan dikucilkan atau dianggap ketinggalan zaman, jadi lebih mementingkan mempunyai gadget dibandingkan memiliki nilai akademik yang bagus (Hulasoh, et, al, 2020).

Dampak dari penggunaan gadget pada siswa ada dua yaitu dampak positif dan negative. Dampak positif yaitu membantu mendapatkan informasi yang lebih luas dan update daripada di buku, meningkatkan minat belajar yang lebih menyenangkan dan menarik (Kurniawati, 2020), sedangkan dampak negatif penggunaan gadget yang menjadi pribadi yang tertutup,

kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, gangguan tidur (Widadi, 2018).

Penggunaan gadget dengan durasi yang berlebih tanpa adanya jeda dapat mempengaruhi kinerja otak dikarenakan adanya efek radiasi dan juga dapat mengganggu kesehatan seseorang seperti gangguan ketajaman penglihatan akibat dari stress yang dialami oleh indra penglihatan (Meiri, et al, 2020). Dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget tergantung dari bagaimana seorang siswa/siswi melakukan manajemen yang baik dalam penggunaan gadget (Meiri, et al, 2020). Idealnya penggunaan gadget tanpa melakukan kegiatan olahraga yang dapat digunakan oleh siswa/siswi yaitu >2 jam/hari dan ≤ 2 jam/hari. (Fitri Trisna Ika, 2013). Durasi penggunaan gadget idealnya dilakukan remaja adalah 4 jam 17 menit atau 257 menit per/hari sehingga remaja mahir dalam hal teknologi dan dengan durasi tersebut remaja dapat memiliki waktu lain untuk berinteraksi sosial dengan teman sebayanya. (Youtricha, 2019). Menurut Widadi, dkk (2018) menyatakan bahwa (47,7%) siswa yang jarang menggunakan gadget memiliki motivasi belajar cukup, dan (51,1%) siswa yang sering menggunakan gadget memiliki motivasi belajar kurang di SMPN 4 Garut. Karena durasi penggunaan gadget yang berlebih dapat menimbulkan kecanduan, juga dapat berdampak pada kesehatan seperti mata jadi mudah lelah, pikiran juga lelah. Sehingga jika fisik sudah terkuras karena terlalu lama bermain gadget maka tidak memungkinkan tubuh untuk belajar jadi lebih memilih untuk istirahat. Jika hal tersebut selalu dilakukan maka dapat berdampak pada motivasi belajar rendah (Kurniawati, 2020). Motivasi belajar

yang makin rendah bahkan dapat mempengaruhi prestasi menurun. Menurut study literature yang dilakukan Kurniawati (2020) pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar yaitu terjadi peningkatan prestasi dari 83,12% menjadi 97,7% (Hidayat, 2017), 55% menjadi 85% (Sari, 2018), dan yang mengalami penurunan yaitu 77,98% menjadi 67% (Rozalia, 2017), 53,66% menjadi 42,1% (Rohmah, 2017). Jadi penggunaan gadget baik dalam hal positif maupun negatif dapat mempengaruhi motivasi belajar.

Motivasi belajar adalah sesuatu yang menjadi penggerak atau dorongan psikologis seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang mencapai tujuan (Hamzah, 2011:23). Menurut Badarudin (2015:19) motivasi belajar merupakan dorongan energi atau psikologis siswa yang melakukan tindakan agar menguasai sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, dan sikap. Apabila siswa sudah memahami tujuan belajar, maka akan termotivasi untuk mendapatkan penghargaan dan prestasi yang lebih unggul. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Madonat (2008) ada dua, yaitu faktor internal yang merupakan faktor dari dalam diri siswa yang meliputi minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar siswa yang meliputi kondisi lingkungan masyarakat, sosialisasi antar teman, penggunaan alat komunikasi yang membantu menunjang pendidikan.

Pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan suadana 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, masyarakat bangsa dan Negara”, hal tersebut tertulis dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 (Irianto, 2017:214). Jenjang dalam pendidikan juga beragam yaitu dimulai dari kelompok bermain, taman kanak-kanak, sekolah dasar, SMP, SMA, dan perguruan tinggi (Irianto, 2017:214).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan tingkat pendidikan yang ditempuh secara formal setelah lulus dari jenjang sekolah dasar (SD). Siswa Smp umumnya berusia 12-15 tahun dan pada usia tersebut dapat dikatakan sudah memasuki usia remaja, yakni tahap peralihan dari anak-anak menuju ke dewasa muda (Widodo, 2015). Banyak hal yang dapat dilakukan anak SMP saat di sekolah, seperti mengikuti ekstrakurikuler, lomba antar sekolah maupun sampai ke internasional. Kegiatan tersebut tentunya perlu pembinaan yang baik dari guru dan orang tua, tetapi anak juga dapat mengakses keperluan pengetahuannya dengan menggunakan media internet (Widadi, et al, 2018).

Penggunaan media di kalangan anak dan remaja perlu dilandasi dengan pemahaman dan kemampuan memilih dan memilah informasi serta cara pemanfaatannya (Widadi, et al, 2018). Demikian juga akses anak terhadap informasi merupakan bagian dari hak-hak dasar mereka yang perlu mendapatkan perhatian serius dari semua pihak. Apabila pada siswa SMP tidak dikontrol dan dimanajemen dengan baik, maka dapat mengakibatkan anak malas berolahraga, jarang bersosialisasi dengan teman, malas belajar, sehingga motivasi belajar terganggu (Widadi, et al, 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar pada siswa SMP”, sehingga dapat mengetahui apakah intensitas penggunaan gadget mempengaruhi motivasi belajar anak SMP.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Adakah hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa SMP di SMPN 1 Pace Nganjuk?”

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar pada siswa SMP di SMPN 1 Pace Nganjuk.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengidentifikasi intensitas penggunaan gadget pada siswa SMP di SMPN 1 Pace Nganjuk.

1.3.2.2 Menganalisis hubungan antara hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar pada siswa SMP di SMPN 1 Pace Nganjuk.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dengan peningkatan motivasi belajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.1 Bagi Peneliti

Sebagai dasar untuk meneliti lebih lanjut, serta menambah pengalaman peneliti dan dapat dijadikan sebagai penerapan yang diperoleh di bangku kuliah.

1.4.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai hubungan antara motivasi belajar siswa dengan intensitas penggunaan gadget pada siswa SMP.

1.4.3 Bagi Institusi Pendidikan

Memberikan informasi yang bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan dan sebagai dasar referensi untuk penelitian selanjutnya.