

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget dapat didefinisikan sebagai benda dengan kemampuan canggih yang dilengkapi banyak aplikasi menarik dan menyajikan berbagai fasilitas seperti, mengakses berita, jejaring sosial, hobi, serta hiburan (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015). Menurut Indrawan (dalam Dewanti, Widada, & Triyono, 2016), *gadget* merupakan perangkat elektronik dengan ukuran kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh berbagai informasi. *Gadget* memiliki banyak bentuk dan fungsi yang menarik, seperti *smartphone*, *tablet*, *laptop*, *video game*, *iPad*, *netbook*, kamera, komputer, dan televisi.

Penggunaan *gadget* telah menyebar luas pada semua kalangan usia masyarakat, termasuk anak usia sekolah dasar. Berdasarkan survei dari *The Asianparent Insights* (2014), didapatkan hasil bahwa 98% anak usia sekolah dasar di Asia Tenggara telah menggunakan *gadget*, 67% diantaranya anak menggunakan *gadget* milik orang tua, 18% milik keluarga, dan 14% milik sendiri. Menurut hasil survei nasional *Common Sense Media* (dalam *American Psychological Association*, 2015), dinyatakan bahwa 53% anak usia sekolah dasar menggunakan *tablet* milik sendiri dan 24% menggunakan *smartphone* milik sendiri. Survei selanjutnya yang dilakukan oleh *Indonesian Hottest Insight* (dalam *Liputan6*, 2016), juga membuktikan bahwa 40% anak di Indonesia telah menggunakan *gadget*. Selain itu, hasil riset Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (KOMINFO) dan *United Nations Children's Fund* (UNICEF) (2014),

menggambarkan bahwa persentase pengguna *gadget* pada anak usia sekolah dasar di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5%. Beberapa hasil survei tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah dasar di Indonesia telah menggunakan *gadget*.

Lestari, Riana, dan Taftazani (2014) mengungkapkan bahwa saat ini perangkat *gadget* yang paling banyak diminati di Indonesia adalah *smartphone*, *tablet*, *iPad*, *netbook*, *laptop*, komputer, dan kamera. Selanjutnya, perangkat *gadget* dengan jenis komputer, *smartphone*, dan *laptop* merupakan perangkat *gadget* yang paling banyak diminati oleh anak usia sekolah dasar di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil riset UNICEF (2014) yang menyatakan, bahwa komputer menempati peringkat tertinggi penggunaan *gadget* pada anak di Indonesia, yaitu sebesar 69%, *smartphone* menempati peringkat kedua, yaitu sebesar 52 %, dan *laptop* menempati peringkat ketiga, yaitu sebesar 34%.

Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (dalam KOMINFO, 2018), terdapat 768 ribu anak usia sekolah dasar di Indonesia yang menggunakan *gadget* sebagai media untuk mengakses internet. Mereka menggunakannya sebagai media untuk berfoto, *chatting*, dan *download video* yang mana tidak ada hubungannya dengan akademik (KOMINFO, 2018). Bahkan, KOMINFO (2016) sangat menyayangkan saat ini anak usia sekolah dasar di Indonesia banyak yang menggunakan *gadget* untuk melihat konten pornografi. Secara spesifik, sebesar 63% anak telah memiliki akun *Facebook* yang digunakan untuk mengunggah foto, mengunggah status, dan bermain *game online* (Liputan6, 2016). Selanjutnya, penelitian yang telah dilakukan oleh Saruji, Hasan, dan Drus

(2017) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar lebih banyak menghabiskan waktu dalam menggunakan berbagai fasilitas *gadget* untuk bermain internet, *game online*, dan cenderung memilih bermain *game online* daripada belajar.

Saat ini, banyak siswa sekolah dasar yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget*. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahajan dan Bansal (2018) bahwa 43,1% anak usia di bawah 15 tahun menggunakan *gadget* selama satu sampai tiga jam dalam sehari dan 28,8% menggunakan *gadget* lebih dari empat jam dalam sehari. Selain itu, hasil survei dari *American Academy of Pediatrics* (2016) menyatakan bahwa anak-anak saat ini menghabiskan rata-rata tujuh jam dalam sehari untuk menggunakan berbagai jenis perangkat *gadget*. Hasil survei dari Amerika Serikat (dalam Assathiany dkk., 2017) juga mengungkapkan bahwa anak usia 8-10 tahun menghabiskan waktu rata-rata delapan jam dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Data dari KOMINFO (2018) juga menunjukkan bahwa saat ini, rata-rata pemakaian *gadget* di kalangan anak usia sekolah dasar di Indonesia adalah 11 jam dalam sehari. Artinya, mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan *gadget* daripada belajar di sekolah.

American Academy of Pediatrics (2016) menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang ideal pada anak usia sekolah dasar, yaitu tidak boleh > dua jam dalam sehari. Artinya, batasan maksimal penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar adalah dua jam dalam sehari. Apabila siswa sekolah dasar menggunakan *gadget* dengan durasi > dua jam dalam sehari, maka termasuk berlebihan atau tidak ideal. Menurut *American Academy of Pediatrics* (2016),

peluang terkena obesitas hampir lima kali lebih besar pada anak-anak dan remaja yang menggunakan media berbasis layar lebih dari dua jam dalam sehari. Sedangkan, Martin (2011) menyatakan bahwa anak-anak dan remaja yang menggunakan *gadget* kurang dari satu jam dalam sehari akan memiliki kesehatan yang lebih baik.

Penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar tentu menimbulkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Beberapa dampak positif yang diberikan yaitu, sebagai hiburan, alat komunikasi, media dalam mencari tugas, berita, informasi, dan mengakses media sosial (Rozalia, 2017). Namun, Chusna (2017) menyatakan dampak negatif yang dihasilkan lebih banyak, seperti banyaknya waktu yang terbuang sia-sia, mengganggu perkembangan otak, banyaknya aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, nilai, norma, edukasi, agama, mengganggu kesehatan, dan menghilangkan ketertarikan pada berbagai aktivitas. Sebenarnya, orang tua harus memberikan arahan dan pengertian pada anak tentang dampak negatif *gadget* apabila digunakan berlebihan karena akan mengakibatkan anak tidak memiliki waktu yang cukup untuk belajar, berkomunikasi, tidur, dan bermain (American Academy of Pediatrics, 2016).

Beberapa riset menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan emosional dalam diri individu untuk mencapai tujuan, dengan kegigihan dan semangat dalam melakukan aktivitas belajarnya (Cherniss & Goleman, 2001). Individu yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memiliki kegigihan dan semangat dalam melakukan aktivitas, mengerti, dan memiliki tujuan dalam

pembelajaran (Cherniss & Goleman, 2001). Selanjutnya, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi juga dapat dilihat dengan perilaku siswa yang melibatkan dirinya dalam berbagai aktivitas belajar, seperti memperhatikan pelajaran, menghafal materi pelajaran, mencatat pelajaran yang telah didapat, berusaha untuk memahami, dan meminta bantuan orang lain ketika dirinya tidak memahami materi pelajaran (Zimmerman, 2000). Sedangkan, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung tidak sistematis dalam belajar dan tidak berusaha untuk memahami materi pelajaran (Schunk, Pintrich, & Meece, 2012).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Harris, Bataineh, dan Albataineh (2016), menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar mempengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar menjadi lebih tinggi. Ciampa (dalam Fox, 2014) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Maggart (2013), juga menyatakan bahwa penggunaan *gadget* akan berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Namun, beberapa riset lainnya juga membuktikan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak yang negatif terhadap motivasi belajar. Hasil penelitian Noviani (2015), menyatakan bahwa penggunaan *gadget* akan berdampak buruk terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya, hasil penelitian Rabi, Muhammed, Umaru, dan Ahmed (2016) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara signifikan berdampak buruk pada motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh *American Academy of Pediatrics* (2010) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar akan

menyebabkan siswa menjadi malas belajar. Sementara itu, Cindy (dalam Liputan6, 2018) menegaskan bahwa anak yang menggunakan *gadget* akan mendapatkan kesenangan dengan pola satu arah, yang membuat mereka menjadi malas belajar. Siswa yang malas untuk belajar merupakan salah satu ciri dari motivasi belajar yang rendah (Uno, 2014).

Menurut hasil survei awal yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 1 Agustus 2018 kepada beberapa orang tua siswa sekolah dasar di kota Padang, didapatkan informasi mengenai gambaran penggunaan *gadget* dan dampak yang dirasakan pada anak mereka. Berdasarkan hasil survei tersebut, dari segi durasi penggunaan *gadget*, enam orang tua menyatakan durasi penggunaan *gadget* pada anak mereka berkisaran tiga jam setiap harinya, tiga orang tua menyatakan durasi penggunaan *gadget* pada anak mereka berkisaran empat jam setiap harinya, dan satu orang tua menyatakan durasi penggunaan *gadget* pada anak mereka bisa sampai sembilan jam setiap harinya. Selanjutnya, dilihat dari segi perangkat *gadget* yang digunakan, enam orang tua menyatakan bahwa anak mereka hanya menggunakan *smartphone* dan empat orang tua menyatakan bahwa anak mereka menggunakan *smartphone* dan komputer.

Sementara itu, jika dilihat dari segi fasilitas yang digunakan dalam *gadget*, tiga orang tua mengaku bahwa anak mereka hanya menggunakan *gadget* untuk menonton *film* kartun, dua orang tua mengaku bahwa anak mereka menggunakan *gadget* untuk menonton *Youtube*, bermain *Facebook*, dan menggunakan *Whatsapp*, dan lima orang tua mengaku bahwa anak mereka menggunakan *gadget* untuk bermain *game online*, menonton *Youtube*, dan bermain *Facebook*. Selain itu,

dari segi dampak yang dihasilkan, tujuh orang tua mengaku bahwa anak menjadi malas mengerjakan pekerjaan rumah, malas belajar, dan nilai akademik menjadi rendah, satu orang tua mengaku bahwa anak menjadi malas belajar, kecanduan *smartphone*, manja, suka melawan orang tua, satu orang tua mengaku bahwa anak menjadi malas belajar, malas mengerjakan pekerjaan rumah, nilai akademik rendah, sudah mulai mengenal lawan jenis, dan satu orang tua mengaku bahwa anak menjadi malas belajar dan malas sholat.

Kemudian, jika dilihat dari segi kepemilikan *gadget* pada anak, empat orang tua mengaku bahwa *gadget* yang digunakan oleh anak adalah milik anak sendiri, satu orang tua mengaku bahwa *gadget* yang digunakan oleh anak adalah milik saudaranya, satu orang tua mengaku bahwa *gadget* yang digunakan oleh anak biasanya milik warung internet, dan empat orang tua mengaku bahwa *gadget* yang digunakan oleh anak adalah milik ayah atau ibunya. Selain itu, orang tua mengaku bahwa ketika anak menggunakan *gadget* milik orang tua, maka orang tua dapat membatasi durasi siswa sekolah dasar dalam menggunakan *gadget*, baik untuk bermain ataupun belajar. Namun, ketika anak menggunakan *gadget* bukan milik orang tua, maka kemungkinan orang tua untuk dapat membatasi durasi siswa sekolah dasar dalam menggunakan *gadget* baik untuk bermain ataupun belajar akan lebih kecil. Tujuan orang tua memberikan *gadget* pada anak yaitu untuk menunjang kegiatan belajar anak, memfasilitasi anak dengan teknologi, dan sekedar menghibur hati anak ketika orang tuanya sedang bekerja atau melakukan aktivitas lain.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa guru sekolah dasar di kota Padang mengenai bagaimana gambaran penggunaan *gadget* terhadap motivasi

belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* sangat berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan mengkaji beberapa aspek dari motivasi belajar Cherniss dan Goleman (2001), yaitu dorongan mencapai sesuatu, komitmen, inisiatif, dan optimis. Dari segi aspek dorongan mencapai sesuatu, banyak siswa sekolah dasar yang kurang memiliki dorongan untuk belajar untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa sekolah dasar yang malas belajar.

Sementara itu, dari segi aspek komitmen, sebagian besar siswa sekolah dasar kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas dan kewajibannya sebagai seorang siswa, yaitu belajar dengan tekun dan menyelesaikan pekerjaan rumah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya laporan orang tua siswa kepada guru yang menyatakan bahwa anaknya tidak mau belajar karena asik bermain *gadget*. Selain itu, banyak siswa sekolah dasar yang tidak menyelesaikan pekerjaan rumah dengan alasan kurangnya waktu yang diberikan. Dari segi aspek inisiatif, sebagian besar siswa sekolah dasar tidak memiliki inisiatif untuk bertanya kepada guru ketika tidak memahami materi pelajaran padahal nilai akademik mereka rendah. Dari segi aspek optimis, sebagian besar siswa sekolah dasar kurang memiliki sikap optimis. Hal ini dilihat dari kurangnya kegigihan siswa sekolah dasar dalam memperbaiki kegagalan dalam belajar. Saat siswa mendapatkan hasil ujian yang rendah, siswa cenderung mudah menyerah dan putus asa. Bahkan, ketika siswa sekolah dasar gagal dalam mencapai tujuan dalam belajar, mereka cenderung pasrah dan tidak mau memperbaikinya.

Ada beberapa hal yang menyebabkan penggunaan *gadget* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar digunakan untuk mengakses materi pelajaran, media dalam mencari tugas, berita, maupun informasi, menambah pengetahuan, dan mendapatkan metode pembelajaran yang lebih menarik maka motivasi belajarnya tinggi (Aprianto, 2015; Chusna, 2017; Rozalia, 2017). Hal tersebut disebabkan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah faktor lingkungan dan insentif (Lashley dalam Khodijah, 2009), dimana *gadget* dapat menjadi sarana yang mendorong individu untuk belajar lebih giat.

Namun, ada beberapa hal lainnya yang menyebabkan penggunaan *gadget* dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Jika *gadget* digunakan secara berlebihan dan tidak dimanfaatkan dengan baik maka akan menyebabkan siswa sulit untuk konsentrasi dalam belajar, sulit untuk mencerna pelajaran, dan mengantuk di kelas (Chusna, 2017; Febrino, 2017), sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah. Hal tersebut disebabkan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor kemampuan belajar siswa, dimana siswa yang kurang memiliki kemampuan belajar maka motivasi belajarnya rendah (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Selain itu, jika siswa banyak menghabiskan waktunya menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* maka motivasi belajar siswa menjadi rendah. Hasil penelitian Angela (2013), menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan untuk bermain *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, dimana ketika anak bermain *game online* secara tidak langsung motivasi belajarnya menjadi rendah. Hal tersebut disebabkan waktu dan tenaga yang dipergunakan

banyak dihabiskan untuk bermain *game online* daripada belajar (Angela, 2013). Hasil penelitian yang dilakukan Jannah, Mudrijan, dan Nirwana (2015), memperkuat bukti bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar yang mana semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game online*, maka motivasi belajar siswa menjadi rendah.

Hal lain yang dapat menyebabkan motivasi belajar anak menurun adalah durasi penggunaan *gadget*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Widadi dan Pramudita (2018), menyatakan bahwa jika siswa menggunakan *gadget* dengan durasi $<$ tiga jam dalam sehari maka siswa akan memiliki motivasi belajar yang baik, sedangkan jika siswa menggunakan *gadget* dengan durasi \geq tiga jam dalam sehari maka siswa akan memiliki motivasi belajar yang rendah. Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurmalasari & Wulandari (2018), menyatakan bahwa semakin tinggi durasi yang dihabiskan siswa dalam menggunakan *gadget* maka akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar yang juga mempengaruhi prestasi belajar siswa menjadi rendah. Sedangkan, hasil penelitian yang dilakukan oleh Alhady, Salsabila, dan Azizah (2018), menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *gadget* hanya dengan durasi 1-1,5 jam dalam sehari akan memiliki hasil belajar yang lebih baik. Semakin tinggi hasil belajar yang didapatkan oleh siswa maka tingkat motivasi belajar juga akan semakin tinggi (Wuryan, 2015).

Sementara itu, anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 6-8 jam dalam sehari akan menunjukkan perilaku yang lebih individualisme, malas belajar, dan lupa waktu (Tempo, 2018). Selanjutnya, anak dengan usia 5-12 tahun

yang menggunakan *gadget* secara terus menerus dalam durasi yang tinggi akan menyebabkan anak menjadi malas menulis, malas membaca buku, menurunkan kualitas sosialisasi, dan tidak konsentrasi dalam belajar (Widiawati, Sugiman, & Edy, 2014). Hal tersebut menyebabkan siswa akan kurang memiliki kemampuan belajar yang baik, sehingga motivasi belajarnya rendah. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah faktor kemampuan belajar, dimana siswa yang kurang memiliki kemampuan belajar maka motivasi belajarnya rendah (Dimiyati & Mudjiono, 2013).

Berdasarkan paparan di atas, terlihat bahwa pada saat ini siswa sekolah dasar banyak yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menggunakan *gadget*. Sebagian besar dari mereka juga menggunakan *gadget* untuk membuka berbagai aplikasi yang tidak mendukung aktivitas belajar. Hal ini tentu dikhawatirkan akan memunculkan resiko yang negatif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji mengenai durasi yang ideal dalam penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar. Namun, penelitian mengenai bagaimana motivasi belajar pada siswa sekolah dasar jika ditinjau dari segi durasi penggunaan *gadget* masih sangat sulit ditemukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana motivasi belajar pada siswa sekolah dasar ditinjau dari durasi penggunaan *gadget*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu apakah terdapat perbedaan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar ditinjau dari durasi penggunaan *gadget*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perbedaan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar ditinjau dari durasi penggunaan *gadget*.
2. Mengetahui gambaran motivasi belajar pada siswa sekolah dasar dengan durasi penggunaan *gadget* \leq dua jam dalam sehari (jarang menggunakan *gadget*).
3. Mengetahui gambaran motivasi belajar pada siswa sekolah dasar dengan durasi penggunaan *gadget* $>$ dua jam dalam sehari (sering menggunakan *gadget*).

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperluas pengetahuan dalam bidang psikologi, khususnya psikologi pendidikan yang berhubungan dengan motivasi belajar dan durasi penggunaan *gadget*, karena penelitian ini sangat penting dan masih sulit ditemukan.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh :

1. Institusi pendidikan terkait, yaitu sekolah dasar sebagai evaluasi motivasi belajar siswa.

2. Guru yang bersangkutan sebagai bahan dalam mengevaluasi motivasi belajar siswa.
3. Orang tua sebagai bahan untuk evaluasi mengenai durasi penggunaan *gadget* dan motivasi belajar pada anak.
4. Ilmuan dan praktisi dalam bidang psikologi, khususnya psikologi pendidikan sebagai data acuan dalam penelitian lanjutan yang menggali lebih dalam mengenai motivasi belajar dan penggunaan *gadget* pada anak.

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, sistematika penulisan disusun berdasarkan bab demi bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan uraian mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan teori yang mendeskripsikan variabel yang diteliti yaitu motivasi belajar, hal-hal yang berkaitan dengan variabel, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang identifikasi variabel penelitian, definisi konseptual dan operasional, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, lokasi penelitian, metode pengumpulan data, alat ukur

penelitian, uji validitas dan reliabilitas alat ukur, uji daya beda aitem, prosedur pelaksanaan penelitian, dan metode analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai uraian gambaran subjek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan berbagai saran.

