

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada zaman ini membawa generasi muda khususnya anak-anak memiliki banyak peluang sekaligus tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik. *Smartphone* 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. *Smartphone* (ponsel cerdas) 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. Namun dibalik tersebut, terdapat pula hal-hal yang dapat merugikan bagi penggunanya terutama bagi siswa sekolah (Ardyansyah, 2019).

*Smartphone* banyak memiliki kemampuan dan fungsi. *Smartphone* sebagai telepon *internet enabled* yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan catatan. Dengan alasan itulah, maka *smartphone* disebut sebagai telepon cerdas. *Smartphone* adalah alat komunikasi yang memiliki kemampuan lebih. Ia memiliki perangkat keras dan perangkat lunak yang memiliki kemiripan dan fungsi yang canggih seperti komputer. Dengan kata lain *smartphone* adalah komputer kecil yang memiliki kemampuan untuk

berkomunikasi, mencari data, email, bermain *games*, transfer data dan keuangan dan kegunaan lainnya yang dapat mempermudah aktivitas manusia (Wilantika, 2017).

Aplikasi-aplikasi hiburan, *games*, dan media sosial bisa membuat pengguna kecanduan, termasuk pengguna peserta didik. Hal tersebut dikarenakan *smartphone* memberikan tawaran informasi menarik terhadap anak usia sekolah seperti menonton film, mendengarkan musik, mengakses permainan (*games*) dengan mudah, *chatting* dan *browsing* yang cukup menyita banyak waktu bagi mereka, sehingga menyebabkan waktu belajar akan berkurang dan dapat mengganggu konsentrasi belajar. Penggunaan aplikasi media sosial di dalam *smartphone* yang berlebihan dan di luar kontrol seperti facebook, Instagram, twitter, facebook, whatsapp, youtube dapat memangkas waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Konsekuensinya kebiasaan ini membuat siswa merasa belajar bukan lagi fokus utama mereka. Realitas ini mengganggu motivasi belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah (Jannah et al., 2015).

Anak usia sekolah yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan cenderung berupaya untuk mencapai prestasi. Ia mencoba menggunakan *smartphone* untuk belajar, misalnya dengan menggunakan fitur-fitur pendidikan seperti ebook, materi pembelajaran yang menarik yang bisa membantu motivasi belajar siswa. Sebaliknya, bila siswa menggunakan *smartphone* secara intens untuk hal-hal yang kurang berkaitan dengan bidang akademis seperti seringnya bermain *games*, mengakses hiburan, dan

kecanduan media sosial menjadi penghambat pada motivasi belajar siswa untuk mencapai prestasi. Bahkan perkembangan *smartphone* yang semakin menarik dan menyuguhkan fitur yang modern dapat menjadi daya tarik tersendiri sehingga anak-anak cenderung memilih menggunakan *smartphone* dibanding hal yang lain seperti belajar dan mengerjakan tugas-tugas. Berdasarkan uraian tersebut nampak jelas bahwa penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. (Wiguna et al., 2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa bermain *game* online yang berlebihan pada anak usia 10-12 tahun menjadi salah satu faktor yang dapat menurunkan motivasi belajar anak.

Istilah motivasi merupakan ungkapan yang sering dibahas dalam berbagai diskusi. Secara etimologi, kata motivasi berasal dari Bahasa Latin yakni "*movere*" yang berarti menggerak, mendorong. Oleh karena itu, secara harafiah motivasi berarti sesuatu yang menjadi penggerak atau pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sudarwan dalam Wiguna (2020) mengemukakan motivasi merupakan bagian dalam dari suatu keadaan yang menyebabkan seseorang dalam bertindak dengan cara yang jelas untuk memenuhi beberapa tujuan tertentu. Motivasi menjelaskan mengapa orang melakukan suatu tindakan. Dalam rumusan tersebut ada tiga unsur yang saling berkaitan. Unsur-unsur ini ialah arah *perilaku*, kekuatan respon setelah seseorang memilih, dan kelangsungan perilaku atau seberapa lama orang tersebut terus berperilaku menurut cara tertentu.

Pada dasarnya motivasi belajar siswa dibedakan menjadi dua jenis, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam individu karena adanya ajakan, suruhan dari orang lain sehingga dengan kondisi demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar. Motivasi instrinsik berarti motivasi yang berasal dari dalam diri individu dan bersifat fundamental untuk melakukan dorongan dalam berperilaku dengan aktivitas yang dilaksanakan, bersifat bebas dan memiliki kecenderungan tanpa paksaan atau intervensi dari orang lain. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang lahir dari rangsangan luar seperti adanya kompetisi atau persaingan (Suprihatin, 2019).

Motivasi eksternal juga bisa terjadi karena adanya prinsip *reward* dan *punishment* sehingga seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu. Motivasi ini dapat dikategorikan sebagai tindakan yang dibuat karena adanya intervensi atau tekanan yang ada dari luar individu. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan sesuatu hal yang menjadi pendorong/penggerak seseorang untuk melakukan sesuatu baik yang disebabkan oleh faktor internal maupun dari faktor eksternal.

Minat belajar yang berasal dari dalam diri seperti unsur emosional, keinginan dalam diri, mental dan fisik siswa, sedangkan yang berasal dari luar diri siswa yang mendorong untuk belajar adalah seperti fasilitas belajar, keadaan budaya, kegiatan belajar dan peranan guru di kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah semangat untuk

menuntut ilmu dan meningkatkan prestasi belajar di sekolah. Motivasi belajar menjadi hal yang sangat penting bagi peserta didik, karena melaluinya siswa dapat mencapai sebuah prestasi yang baik (Sjukur, 2013).

Situasi perilaku anak-anak yang sudah tercandu dengan *smartphone* secara langsung bisa mengganggu motivasi belajar dan membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Tidak jarang dijumpai siswa yang membawa *smartphone* saat pergi ke sekolah dan menggunakan *smartphone* sampai berjam-jam. Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan di luar kontrol mengakibatkan siswa merasa belajar bukan lagi fokus utama mereka. Realitas ini mengganggu motivasi belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara kepada 10 anak dan ibu di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara menunjukkan bahwa realitas tersebut sudah menjadi masalah utama yang dapat mempengaruhi motivasi belajar anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara tersebut memperoleh hasil bahwa 5 anak menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain *games* dan menonton *youtube*, ibu mengatakan bahwa anak tidak pernah belajar dan hanya bermain dengan *smartphone* sepanjang hari bahkan jarang keluar *untuk* bermain dengan teman sebayanya. Lalu, 3 anak diantaranya masih terkontrol oleh orang tuanya, ibu mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* diimbangi dengan belajar walaupun dengan rasa terpaksa. Sedangkan terdapat 2 orang anak yang memiliki prestasi di sekolah walaupun sering bergelut dengan *smartphone*, ibu mengatakan bahwa anak sering main *games*

di *smartphone* tapi juga sering belajar dan aktif bertanya dengan kakaknya. Oleh sebab itu, peneliti menyimpulkan bahwa *smartphone* yang awalnya dapat membantu peserta didik kini membawa masalah bagi motivasi belajar mereka.

Hal di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sobon (2020) yang memperoleh hasil bahwa penggunaan *smartphone* mempengaruhi motivasi belajar anak. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan diperoleh hasil uji  $t$  yakni  $t$ -hitung 2.232 lebih besar dari tabel 1.989 dengan tingkat signifikansi 0.028. Artinya terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa. Ming Hun Lin (2017) dalam Sobon (2020) menegaskan bahwa *smartphone* bisa mempengaruhi motivasi belajar siswa apabila digunakan sebagai media pembelajaran digital. Penggunaan *smartphone* berhubungan motivasi belajar siswa dan juga dapat mempengaruhi prestasi belajar anak usia sekolah.

Hasil penelitian di atas berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizal (2018) memperoleh data bahwa nilai  $p$ -value adalah 0.707 yang bermakna bahwa tidak terdapat pengaruh antara penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar anak usia sekolah. *Smartphone* bisa meningkatkan motivasi belajar siswa apabila digunakan sebagai media pembelajaran digital. Didukung oleh Budiarti (2019) menegaskan bahwa pembelajaran digital memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD. Dalam teori motivasi dan pembagiannya, penggunaan *smartphone* menjadi salah satu contoh motivasi

ekstrinsik di mana hal atau keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Penggunaan *smartphone* termasuk faktor dari luar siswa SD yang mempengaruhi motivasi belajar mereka. *Smartphone* termasuk faktor dari luar siswa SD yang mempengaruhi motivasi belajar mereka.

Pada dasarnya belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Sedangkan motivasi yang kurang akan mengakibatkan siswa menjadi tidak tertarik untuk belajar. Siswa menjadi bosan, sehingga malas untuk mengejar tugas yang diberikan guru. Dengan kata lain, hasil belajar akan lebih optimal, jika ada motivasi. Ada begitu banyak alasan mengapa siswa merasa lebih termotivasi ketika siswa menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sani & Adiansha (2021) dalam penelitian mereka menemukan bahwa ponsel dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Mereka menemukan bahwa 59% ponsel dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, sangatlah penting untuk membuat kajian dan penelitian dalam rangka mengetahui adanya pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar anak di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara. Penelitian ini sangat urgen demi memperbaiki motivasi belajar anak usia sekolah yang saat ini ada kecenderungan banyak anak yang menghabiskan waktu mereka setiap hari dengan bermain *smartphone*. Oleh karena itu, peneliti membuat rencana penelitian dengan judul “Hubungan

Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar anak di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara”

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Rumusan pertanyaan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Hubungan Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar anak di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

### 1. Tujuan Umum

Mengetahui Hubungan Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar anak di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran penggunaan *smartphone* anak di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara.
- b. Mengetahui gambaran motivasi belajar anak di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara
- c. Mengetahui Hubungan Penggunaan *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar anak di Desa Kedung Leper Kecamatan Bangsri Kabupaten Jepara.



#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

1. Bagi Ilmu Keperawatan

- a. Penelitian ini dapat dipakai sebagai referensi terkait hubungan penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar anak.
- b. Perawat dapat mengembangkan metode dan pemanfaatan *smartphone* yang baik untuk perkembangan anak

2. Bagi subyek penelitian

Membantu responden untuk mengetahui dampak negative penggunaan *smartphone* secara berlebihan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian lanjutan.

