

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia selalu mengalami perkembangan, perkembangan yang sangat terlihat terdapat pada bidang teknologi. Pada zaman modern ini manusia tidak akan pernah lepas dari teknologi. Perkembangan teknologi telah melalui perubahan yang cukup signifikan dari tiap generasi. Terbukti dengan munculnya berbagai macam perangkat telekomunikasi dengan teknologi tingkat tinggi. Kemunculan teknologi telekomunikasi tingkat ini juga didorong oleh kebutuhan manusia untuk menghadapi berbagai masalah yang dihadapi dan diselesaikan dalam waktu cepat dan singkat. Hampir semua kegiatan dilakukan dengan bantuan teknologi. Contohnya yaitu *gadget*, siapa yang tidak mengenal *gadget*. Mulai dari orang dewasa hingga anak usia dini semua mengenal *gadget*. *Gadget* adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih. Beberapa contoh perangkat yang masuk pada kategori *gadget* diantaranya adalah: Laptop, *MP3 Player*, Netbook, *E-Reader*, Kamera, *Xboox*, *Smartphone*, Tablet dan masih banyak perangkat lain yang memiliki fungsi khusus dan berbeda-beda. *Gadget* yang sedang marak pada era sekarang ini adalah ponsel atau handphone atau bisa juga disebut *smartphone*.

Smartphone yaitu telepon pintar, ia mempunyai kemampuan layaknya komputer yang didukung oleh sebuah sistem operasi yang

canggih. Keberadaan *smartphone* sebagai perangkat gerak (*mobile*) memungkinkan penggunaanya untuk tetap terhubung melalui fasilitas telepon maupun data internet secara bersamaan, inilah yang membedakan *smartphone* dengan telepon biasa. *Smartphone* adalah ponsel pintar yang memiliki banyak sekali aplikasi-aplikasi pendukung, serta benda tersebut bahkan sekarang sangat digemari. *Smartphone* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan handphone biasa.

Fungsi utama sebagai media komunikasi, *smartphone* memiliki kemampuan yang membuat masyarakat banyak yang beralih menggunakan telepon pintar untuk menunjang aktivitas mereka sehingga saat ini *smartphone* menjadi bagian dari gaya hidup para penggunaanya. *smarthphone* juga mempunyai banyak manfaat sebagai sarana dalam penunjang komunikasi, Salah satu kelebihan utama dari kegiatan komunikasi melalui *smartphone* adalah terdapatnya *life emoticon* atau gambar ekspresi wajah seseorang yang digambarkan dalam bentuk kartun yang menarik. Berbagai fitur dan aplikasi pengiriman pesan instan maupun media sosial mempermudah penggunaanya dalam beraktivitas sehari hari dalam berkomunikasi dengan orang lain melalui telepon genggam. Selain itu *smartphone* juga dapat mempermudah aktivitas para penggunaanya terutama bagi para pekerja yang ingin memperoleh maupun menyampaikan informasi maupun pesan dengan lebih efektif dan efisien. Serta *smarthphone* mempunyai banyak pilihan aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana penunjang berkomunikasi seperti *facebook*,

twitter, Instagram, blackberry messenger, whatsapp, dan masih banyak yang lainnya.

Fenomena tersebut merupakan buah dari perkembangan teknologi dan informatika yang semakin pesat. Smartphone disebut cerdas karena ponsel ini memiliki kemampuan tinggi dalam pengoperasinya. Dibekali berbagai macam fitur yang canggih, smartphone memungkinkan para penggunanya bisa melakukan hal yang biasanya hanya bisa dilakukan pada komputer atau laptop. Dengan kemampuannya tersebut seseorang tidak harus menghabiskan banyak waktu berdiam diri di depan sebuah *laptop* atau *personal computer* demi mencari ataupun mengirim data. Banyak sekali orang tua yang justru memberikan *smartphone* pada anaknya yang tidak sesuai dengan tingkat umurnya. Para orang tua beranggapan menyenangkan anak adalah hal yang utama. Mereka tidak mempertimbangkan apa saja dampak yang akan diterima oleh anak tersebut. Mereka justru malah senang anaknya bermain *gadget*, karena tidak merepotkan dan memngganggu pekerjaannya. Anak akan diam sambil asik bermain *gadgetnya*, tapi justru di situlah masalah-masalah akan timbul.

Menurut para pakar pendidikan sebaiknya anak dikenalkan pada fungsi dan penggunaan pada *gadget* minimal pada usia 6 tahun. Karena pada usia tersebut otak anak sedang pada masa-masa peningkatan, bahkan meningkat 95% dari otak dewasa. Kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* dapat menimbulkan dampak yang luas. Salah satunya berdampak terhadap motivasi belajar

siswa-siswi. Mereka yang seharusnya belajar justru malah asyik bermain *gadget* mereka masing-masing. Mereka melupakan tugas utama dari seorang siswa yaitu belajar. Bahkan tidak hanya di lingkungan rumah saja mereka asik bermain *gadget*, di lingkungan sekolah yang seharusnya siswa-siswi tidak boleh menggunakan *gadget* mereka tetap menggunakan *gadget* mereka. Sebagian dari mereka justru menggunakan *gadget* pada saat pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar para siswa-siswi memudar dengan sendirinya bahkan sampai hilang. Hal tersebut dikarenakan *gadget* yang mereka anggap lebih menarik dibandingkan dengan buku-buku pelajaran. Mereka beranggapan bahwa belajar adalah suatu hal yang sangat membosankan dan untuk menghilangkan kebosanan mereka dengan cara bermain *gadget*, hal tersebut justru membuat mereka kecanduan dengan *gadget*nya. Mereka berfikir kenapa harus belajar, belajar adalah kegiatan yang membosankan, lebih baik bermain *gadget* apalagi ada game terbaru. Tetapi tidak semua siswa-siswi motivasi belajar mereka menurun karena adanya *gadget*. Tetapi hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa ada juga yang motivasi belajarnya bertambah karena pengaruh *gadget*.

Mereka yang mengalami peningkatan motivasi biasanya disebabkan oleh pembatasan penggunaan *gadget* dan kontrol orang tua yang sangat ketat. Mereka tidak menggunakan *gadget* hanya untuk bermain tetapi juga menggunakannya untuk belajar. Dukungan dari *gadget* yang membantu mereka untuk menemukan informasi, mereka dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan lebih mudan dan cepat.

Smartphone selain digunakan sebagai sarana pencari informasi aplikasi pada *gadget* juga dapat digunakan untuk mempermudah menyelesaikan soal, contohnya seperti aplikasi *PhotoMath* yang dapat menyelesaikan rumus yang sulit hanya dengan memindai rumus tersebut melalui kamera *smartphone*, hal tersebut membuat mereka termotivasi untuk belajar. Aplikasi-aplikasi tersebut menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Mereka menjadi semakin termotivasi untuk mencari tahu informasi dan aplikasi yang digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan tugas mereka. Dengan demikian, para siswa-siswi menjadi termotivasi untuk belajar dengan bantuan dari *gadget* tersebut. Penggunaan *gadget* memang seperti pedang bermata dua, penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif dan positif. Gadget yang dimaksud di atas adalah *smartphone* atau lebih dikenal dengan telephone pintar.

Melihat latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDIT PERMATA BUNDA PUCANGGADING, MRANGGEN DEMAK, TAHUN 2016/2017”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi permasalahan pokok dalam penelitian ini, maka peneliti merumuskannya dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut “apakah ada hubungan positif intensitas penggunaan *Smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas

V di SDIT Permata Bunda Pucanggading, Mranggen, Demak tahun ajaran 2016/2017?.”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni, untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *Smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas V di SDIT Permata Bunda Pucanggading, Mranggen, Demak tahun ajaran 2016/2017.

D. Manfaat Penelitian

Adapula manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik
 - a. Untuk menambah referensi terhadap kajian pendidikan terkait dengan penggunaan *Smartphone* terhadap motivasi belajar.
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan sosial agar meningkatkan mutu pendidikan masyarakat dengan perkembangan teknologi khususnya dibidang *Smartphone*.
 - b. Memberikan pemahaman akan pengaruh penggunaan *Smartphone* dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.
 - c.

3. Secara Kepustakaan.

Memberikan sumbangan informasi tentang perkembangan dan cara dalam penggunaan teknologi secara efektif dan efisien sebagai upaya untuk peningkatan sumber daya manusia, penguasaan keterampilan hidup, kemampuan akademik, seni dan pengembangan kepribadian yang paripurna.