

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi merupakan suatu era yang ditandai dengan semakin berkembangnya segala aspek dalam kehidupan manusia secara menyeluruh. Selain hal tersebut era globalisasi juga ditandai dengan semakin pesatnya kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang tidak dapat dipungkiri telah membawa banyak perubahan. Perubahan tersebut terjadi hampir seluruh tatanan kehidupan manusia, seperti perubahan pola piker masyarakat, gaya hidup, hingga budaya yang berkembang sehingga memunculkan beragam dampak dan permasalahan yang semakin kompleks pula.

Kehadiran teknologi telah melahirkan dua bentuk pandangan, yaitu dilihat dari sisi ,manfaat positif. Teknologi dipandang sebagai bentuk keberhasilan yang dicapai manusia untuk membantu memperlancar pekerjaannya. Dari sisi sebaliknya muncul pula pandangan yang melihat akibat negatif dari teknologi dalam kehidupan masyarakat. Sisi negatif ini dikatakan oleh *Jacques Ellul* dalam *Technological Society* bahwa akibat hadirnya teknologi ini masyarakat menjadi terpusat dan tergantung oleh adanya hasil teknologi tersebut, misalnya *handphone*, gas, listrik, kendaraan, dan lain-lain.¹

Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada zaman ini membawa generasi muda khususnya siswa Sekolah Dasar (SD) memiliki 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 juga pada usia Sekolah Dasar.

Smartphone (ponsel cerdas) bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan untuk keperluan lain seperti

¹ Fahmi A. A. *latas*, Bersama Televisi Merenda Wajah Bangsa, (Jakarta: Y PKMD, 1997), hal. 106

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 dasar. Tidak jarang dijumpai siswa yang membawa *smartphone* saat pergi ke sekolah dan sering juga dijumpai siswa bermain dengan menggunakan *smartphone* sampai berjam-jam. Aplikasi-aplikasi hiburan, games, dan media sosial semakin membuat peserta didik kecanduan.²

Perkembangan *smartphone* tersebut dari tahun ke tahun semakin meningkat, baik di Negara maju maupun di Negara yang sedang berkembang, termasuk Indonesia. Sebuah perusahaan riset IDC (*Lembaga International Data Cooperation*) memprediksi bahwa pasar *smartphone* akan tumbuh 49,2% pada tahun 2011. Hal tersebut terjadi karena meningkatnya jumlah pengguna yang mengganti ponsel lama mereka dengan *smartphone* hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian terbaru IDC yang memprediksi jumlah unduhan aplikasi mobile akan tumbuh 10,9 miliar pada tahun 2010 menjadi 76,9 miliar di tahun 2014.³

Telepon pintar mempunyai cirri khas layar sentuh (*touch screen*) dan lebih lebar jika dibandingkan dengan handphone biasa, menawarkan aplikasi seperti *personal digital assistant(PDA)*, akses *internet*, *e-mail*, dan *global positioning system(GPS)*. Aplikasi lainnya yaitu beragam media sosial khusus *smartphone* yang terdapat di play store seperti *WhatsApp (WA)*, *WeChat*, *LINE*, *Blackberry Massanger(BBM)*, *Instagram*, *Kakau Talk*, dan juga *Games*.⁴

² Kosmas Sobon Dan Jelvi M. Mangundap, "Pengaruh Penggunaan Smrtphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Manado", *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2019): 53

<http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd>

³ Hesti Mayasari, "Analisis Perilaku Pembelian Ponsel Cerdas (Smartphone) Antara Kebutuhan Dan Gaya Hidup Konsumen Di Kota Padang", *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan Dosen Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Tamansiswa Padang* 3, no. 1 (2012): 94

⁴ Dijey Pratiwi Barakati, *Dampak Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2013), 3.

Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak periode 2014-2019 *Yohana Yembise* juga pernah mengungkapkan bahwa saat ini anak-anak cenderung memiliki ketergantungan yang mendalam dengan gadget dan sering menemui anak-anak yang malah meninggalkan kebiasaan baik seperti baca buku lantaran kecanduan gadget (Idris:2017). *Yohana Yembise* juga mengungkapkan bahwa ada dampak positif dalam penggunaan gadget, tetapi secara riil juga banyak konten negatif dalam gadget sehingga penggunaan gadget disekolah perlu segera dibatasi karena dampak pengaruh negatif terhadap anak-anak ternyata tidak dapat dibendung. Adapun dampak negatif dari penggunaan gadget seperti yang dilaporkan oleh Angling Adhitya Purbaya melalui detiknews, Kamis 8 Oktober 2019, di Semarang sudah 8 anak usia sekolah dasar kelas IV sampai V yang harus dirawat di Rumah Sakit Jiwa Daerah (RSJD) Amino Gondohutomo karena kecanduan gadget. Rupa-rupanya penggunaan gadget yang berlebihan bisa menyebabkan kecenderungan anak hanya bermain sehingga menyebabkan lupa waktu untuk menjalin relasi dengan sesamanya, baik itu di rumah, lingkungan maupun sekolah.⁵

Adapun dampak buruk penggunaan gadget pada anak salah satunya gangguan saat waktunya istirahat. Bagi anak yang kecanduan akan gadget tanpa adanya pengawasan orang tua ia akan selalu memainkan gadget itu. Apabila itu dilakukan dan terjadi secara terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya. Apabila orang tua membuat kesepakatan dengan anak hal itu tak akan terjadi kecanduan. Misalnya dengan membuat aturan menonaktifkan smartphone saat menjelang akan tidur. Sebab jika gadget itu menyala akan mengganggu istirahat anak terutama anak yang dibawah usia 13 tahun.⁶

⁵ Justin Niaga Siman Juntak Dan Eliana Setyani, "Peran Guru Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Kristen Di Surakarta", *Jurnal Humaniora Yayasan Bina Darma* 6, no. 1 (2019): 087-106

<https://jurnalilmiah-paxhumana.org/index.php/article/view/213>

⁶ Derry Iswidharmanjaya Dan Beranda Agency: *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Beranda Agency. 2014).22-23

Penggunaan perangkat *smartphone* memberikan tawaran informasi terhadap siswa SD seperti menonton film, mendengarkan music, 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 dindalam *smartphone* yang berlebihan dan di luar control seperti *facebook, instagram, twitter, whatsapp, youtube* dapat memangkas waktu yang seharusnya digunakan belajar. Konsekuensi kebiasaan ini membuat siswa merasa bahwa belajar bukan fokus utama mereka. Realitas ini mengganggu motivasi belajar mereka baik di sekolah maupun rumah.⁷

Bagi Muslihah sekolah merupakan lembaga organisasi yang melakukan kegiatan kependidikan tertentu yang melibatkan sejumlah orang (guru dan siswa yang harus bekerjasama untuk mencapai satu tujuan). Berdasarkan pendapat tersebut terlihat bahwa sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang menjadi sarana bagi siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan pembentukan kepribadian di bawah bimbingan guru. Sekolah memiliki peran penting dalam pembentukan kepribadian siswa. Hal ini dikarenakan waktu anak banyak dihabiskan disekolah, serta guru yang mengajari siswa menjadi teladan.⁸

Posisi seorang guru tentu menjadi sangat istimewa di hati kalangan para murid, dimana kehadiran seorang guru bagi anak-anak sekolah dasar, mereka memulai pembelajaran yang sesungguhnya di dunia pendidikan. Guru adalah jabatan atau profesi yang membutuhkan keahlian khusus yang tidak semua orang bisa menjadi

⁷ Kosmas Sobon Dan Jelvi M. Mangundap, "Pengaruh Penggunaan Smrtphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Manado", 53

⁸ Yufi Latmini Lasari, "Peran Sekolah Dalam Mengatasi Dampak Negative Handphone Terhadap Perilaku Anak SD", *International Conference On Education*, no. 3 (2018): 355

<http://ecampus.iainbatangkar.ac.id/ojs/index.php/proceedings/article/download/1328/1137>

seorang guru, karena pekerjaan sebagai guru ini tidak bisa dilakukan oleh seseorang tanpa mempunyai keahlian dan kemampuan sebagai guru melalui proses pendidikan keguruan yang formal, sehingga seseorang yang berprofesi sebagai seorang guru tentunya bukan main-main, melainkan menjadi profesi yang sangat terhormat dan dibutuhkan di tengah-tengah masyarakat untuk mendidik generasi muda yang dapat membangun masa depan bangsa.⁹

Tugas dan tanggung jawab seorang guru diantaranya adalah menciptakan suasana atau iklim proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat. Sudjana mengatakan menyebutkan tugas dan tanggung jawab guru yaitu: guru sebagai pengajar, guru sebagai pembimbing, dan guru sebagai administrator. Ketiga tugas guru di atas merupakan tugas pokok profesi guru. Dimana guru sebagai pengajar lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Guru sebagai pembimbing memberikan tekanan kepada tugas, memberikan bantuan kepada siswa dalam pemecahan masalah yang dihadapinya. Sedangkan guru sebagai admistrator kelas pada hakikatnya merupakan jalinan antar pengajar dan ketatalaksanaan pada umumnya.¹⁰ Demikian juga dengan seorang guru yang diberi tugas tambahan sebagai wali kelas, mereka memiliki amanah dan bertanggung jawab melaksanakan tugas sebagai wali kelas pada sebuah kelas secara efektif dan maksimal. Tugas wli kelas pada sebuah kelas berlangsung selama satu tahun pelajaran untuk mengelola siswa pada sebuah kelas. Tugas guru sebagai wali kelas adalah tugas tambahan, sedangkan tugas pokok guru adalah melaksanakan kegiatan mengajar.¹¹

⁹ Justin Niaga Siman Juntak Dan Eliana Setyani, “Peran Guru Terhadap Penggunaan Gadget Dalam Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Kristen Di Surakarta”, 087-106

¹⁰ Shilphy Afiattresna Octavia, *Deepublish: Sikap Dan Kinerja Guru Professional* (Yogyakarta: CV BudiUtama, 2019), 26.

¹¹ Syofianti Engreini, *Buku Panduan Manajemen Tugas Wali Kelas Berbasis Teknologi Informasi*, ed. Fariz Rizal (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), 05.

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, 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. 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.¹²

Penelitian ini dilakukan di MI MIFTAHUL HUDA sebagai lokasi penelitian dikarenakan beberapa faktor, diantaranya latar belakang peserta didik yang berasal dari keluarga yang heterogen. Ada sebagian mereka yang berasal dari keluarga yang tingkat ekonominya menengah ke atas, dan ada pula yang menengah ke bawah seperti keluarga yang memiliki Kartu Menuju Sehat (KMS). Latar belakang perekonomian tersebut memberikan terhadap motivasi belajar kepada peserta didik. Sebagai contoh, peserta didik yang berasal dari keluarga menengah ke atas umumnya menggunakan *handphone* model sekarang (*smartphone*) sebagai penunjang belajar, sedangkan peserta didik yang berasal dari keluarga menengah ke bawah hanya sedikit yang menggunakan *smartphon*.¹³

Pada zaman modern ini gadget tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan masyarakat untuk menjalani kesehariannya. Penggunaan gadget sudah mulai mempengaruhi terhadap anak-anak dan mungkin sebagian orang tua sudah menyadari tentang dampak negative *smartphone* bagi anak. Anak yang berlebihan bermain *smartphone* tanpa ada aturan atau batasan dia akan menjadi

¹² Kosmas sobon dan jelvi M. mangundap, "pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa," jurnal ilmu pendidikan, keguruan, dan pembelajaran 3, no. 2 (2019): 94.

¹³ Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra penelitian dengan Ibu Maemuna selaku guru kelas V MI MIFTAHUL HUDA Bulung Kulon pada tanggal 2 Juni 2021 di ruang guru.

screen addict yang dimaksud kecanduan menatap layar yang menyebabkan anak ini tidak memiliki rasa simpati atau empati terhadap lingkungan sekitarnya.

Situasi perilaku anak-anak yang sudah tercandu dengan *smartphone* secara langsung bisa mengganggu motivasi belajar dan membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Permasalahan lain juga disampaikan oleh salah satu orang tua peserta didik kepada wali kelas bahwa anaknya susah jika disuruh untuk belajar karena asyik dengan *smartphone* yang dimilikinya. Berdasarkan hasil temuan awal di sekolah MI MIFTAHUL HUDA Bulung Kulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus menunjukkan bahwa realitas tersebut sudah menjadi masalah utama yang dapat mempengaruhi motivasi belajar anak-anak. *Smartphone* yang awalnya dapat membantu pesertra didik kini membawa masalah bagi motivasi belajar mereka. Dengan demikian, terjadi kesenjangan antara perilaku penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar siswa MI MIFTAHUL HUDA Bulung Kulon Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.¹⁴

Oleh karena itu, peneliti ingin membuat penelitian dalam rangka mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menurut peneliti penting karena demi memperbaiki motivasi belajar siswa Sekolah Dasar yang dimana sekarang mulai tidak fokus dalam belajar justru malah sering menghabiskan waktunya untuk bermain *smartphone*, apalagi disaat pandemi ini anak belajar daring mau tidak mau mereka belajarnya melalui *smartphone*. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan maka dibuat suatu rencana penelitian dengan judul sebagai berikut **PEMBERIAN MOTIVASI BELAJAR WALI KELAS DALAM MENGUNAKAN *SMARTPHONE* SISWA KELAS V MI MIFTAHUL HUDA BULUNG KULON JEKULO KUDUS**

¹⁴Berdasarkan Hasil Wawancara Dan Observasi Pra Penelitian Dengan Ibu Maemuna Selaku Wali Kelas V MI MIFTAHUL HUDA Bulung Kulon Pada Tanggal 2 Juni 2021 Di Ruang Guru.

B. Fokus Penelitian

Penentuan dalam fokus penelitian ini didasarkan pada studi pendahuluan, pengalaman, refrensi, dan didasarkan oleh dosen pembimbing atau orang yang dipandang ahli. Penelitian membuat fokus penelitian sebagai batasan agar permasalahan tidak meluas dan membuat penelitian menjadi tidak valid dan tidak variabel. Fokus penelitian ini juga masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian dilapangan.¹⁵

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini difokuskan pada siswa yang terpengaruh *smartphone* dan evektifitas wali kelas dalam memotivasi belajar siswa. Berdasarkan alur dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh yang dituangkan dalam judul skripsi **Pemberian Motivasi Belajar Wali Kelas Dalam Menggunakan *Smartphone* Siswa Kelas V Mi Miftahul Huda Bulung Kulon Jekulo Kudus**

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* pada motivasi belajar peserta didik kelas V MI MIFTAHUL HUDA Bulung Kulon Jekulo Kudus?
2. Bagaimanakah peran wali kelas dalam pemberian motivasi belajar siswa menghadapi penggunaan *smartphone* kelas V MI MIFTAHUL HUDA Bulung Kulon Jekulo Kudus?
3. Bagaimana dampak penggunaan *smartphone* terhadap peserta didik kelas V MI MIFTAHUL HUDA Bulung Kulon Jekulo Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diajukan diatas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabeta, 2015), 396

1. Mendiskripsikan penggunaan smartphone pada motivasi belajar peserta didik kelas V MI MIFTAHUL HUDA Bulung Kulon Jekulo Kudus.
2. Mendiskripsikan peran wali kelas dalam pemberian motivasi belajar siswa menghadapi penggunaan smartphone kelas V MI MIFTAHUL HUDA Bulung Kulon Jekulo Kudus.
3. Mendiskripsikan dampak penggunaan smartphone terhadap peserta didik kelas V MI MIFTAHUL HUDA Bulung Kulon Jekulo Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yang terdiri dari:

1. Manfaat akademis yang bersifat teoritis, yaitu manfaat mengembangkan khazanah ilmu pengetahuan, memperluas wawasan berkenaan dengan smartphone dan pengaruhnya bagi peneliti sendiri dan bagi masyarakat.
2. Kegunaan bagi aspek praktisi, yaitu
 - a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada kepala sekolah, guru, dan khususnya wali kelas dalam menyikapi pengaruh smartphone terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI MI MI FTAHUL HUDA Jekulo Kudus.
 - b. Bagi Orang Tua

Adanya penelitian ini orang tua atau wali murid diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memberikan kebebasan terhadap penggunaan smartphone.
 - c. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran baik dalam pengaruh negative maupun positif tentang pengaruh smartphone. Dan diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan refrensi yang baik.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan menambah wawasan serta pengetahuan tentang motivasi belajar peserta didik menghadapi dampak pengaruh smartphone.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memberikan gambaran secara menyeluruh dalam penelitian ini, maka disusun sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian. Dan sistematika penelitian,

BAB II : KERANGKA TEORI

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka, penelitian terdahulu, serta kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang jenis dan pendekatan, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, serta teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum obyek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis data penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab akhir dari penelitian yang mendeskripsikan dan menyimpulkan hasil dari penelitian atau disebut Simpulan, memberikan saran-saran.