

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dalam konteks ini, motivasi belajar menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai aspek, termasuk kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian. Motivasi belajar berfungsi sebagai dorongan yang mendorong siswa untuk berusaha mencapai tujuan belajar.¹

Menurut teori Deci dan Ryan sebagaimana yang dikutip dari jurnal oleh Kumbang Sigit Priyoaji menyatakan bahwa motivasi berasal dari kebutuhan dasar manusia yang mendorong individu untuk melakukan suatu kegiatan seperti belajar.² Tanpa motivasi yang cukup, proses belajar dapat terhambat. Meskipun, kemampuan intelektual siswa cukup tinggi.³

Berdasarkan hasil pra-survei di SDN Jelapat II-1, motivasi belajar siswa kelas V terlihat bervariasi. Sebagian siswa menunjukkan antusiasme tinggi,

¹ Annisa Dwi Hamdani, Najwa Nurhafshah, dan Shela Silvia, "Inovasi Pendidikan Karakter Dalam Menciptakan Generasi Emas 2045," *JPG: Jurnal Pendidikan Guru* 3, no. 3 (28 Juli 2022): 170, <https://doi.org/10.32832/jpg.v3i3.7291>.

² Kumbang Sigit Priyoaji, "Gifted Underachiever: Analisis Self-Determination Theory," *Edunomika* 8, no. 1 (2023): 4, <http://dx.doi.org/10.29040/jje.v8i1.11327>.

³ Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (10 Mei 2024): 61–68, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.

sementara sebagian lainnya cenderung kurang termotivasi, seperti kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan tentang apa saja yang memengaruhi motivasi belajar mereka. Pentingnya motivasi belajar telah menjadi perhatian para pendidik dan peneliti. Idealnya motivasi belajar yang tinggi akan membantu siswa untuk lebih fokus dan mampu menghadapi tantangan dalam proses belajar, sedangkan rendahnya motivasi sering kali menyebabkan siswa kesulitan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan generasi yang kompetitif dan mampu bersaing di masa depan.⁴

Lingkungan belajar menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Teori Albert Bandura dalam jurnalnya mengenai lingkungan belajar menekankan bahwa interaksi dengan lingkungan sekitar dapat memperkuat motivasi siswa.⁵ Lingkungan belajar yang kondusif, baik secara fisik maupun non-fisik, dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar.

Sebaliknya, lingkungan yang tidak mendukung atau tidak kondusif dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan mendukung bagi siswa sangat penting untuk memastikan hasil belajar yang maksimal.⁶

⁴ Alma Ega Putri Nurrawi dkk., “Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (30 Maret 2023): 29–38, <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i1.1220>.

⁵ Albert Bandura, “Self-Efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change.,” *Psychological Review* 84, no. 2 (1977): 191–215, <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>.

⁶ Esti Regina Boiliu, “Aplikasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Terhadap PAK Masa Kini,” *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama Kristen* 3, no. 2 (26 Desember 2022): 133, <https://doi.org/10.25278/jitpk.v3i2.649>.

Selain itu, di era digital ini, penggunaan *gadget* menjadi hal yang sangat relevan dalam pembahasan mengenai motivasi belajar. *Gadget* yang pada awalnya dirancang untuk mempermudah komunikasi dan akses informasi kini lebih banyak digunakan untuk hiburan, seperti bermain game atau mengakses media sosial.

Penelitian sebelumnya oleh Karmila Anggraini Porang juga menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menurunkan motivasi belajar siswa, terutama jika penggunaannya tidak diawasi dengan baik oleh orang tua atau guru. Hal ini karena penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengalihkan perhatian siswa dari tugas-tugas akademik, sehingga mengurangi minat dan fokus mereka dalam belajar.⁷

Fenomena ini juga tercermin dalam data Badan Pusat Statistik yang menunjukkan peningkatan 66,48% penduduk Indonesia telah mengakses internet pada tahun 2022, naik dari 62,10% pada tahun 2021.⁸ Dan data dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang mengalami peningkatan pada tahun 2024 menyentuh angka 79,5% mencapai 221 juta jiwa, dari sebelumnya 78,19% pada tahun 2023 meningkat 1,4%. termasuk juga penggunaannya anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengatur penggunaan *gadget* secara bijak agar tidak mengganggu motivasi dan kesehatan mental siswa.⁹

⁷ Karmila Anggraini Porang dan Mulhamah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Anak di Desa Cucum, Kecamatan Kutabaro, Kabupaten Aceh Besar," *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (1 Januari 2023): 77–83, <https://doi.org/10.22373/jrpm.v3i1.2174>.

⁸ Sarwedi Harahap dan Zon Soraha Ritonga, "Analisis Statistik Telekomunikasi Dan Pendidikan Di Indonesia Tahun 2022 Dan 2023," *Rekognisi: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan* 9, no. 1 (2024): 29–35.

⁹ Aminatus Zahriyah dkk., "Peran Badan Pusat Statistik dalam Mendukung Literasi Data Dikalangan Mahasiswa," *Digital Bisnis: Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen dan E-Commerce* 4, no. 1 (5 Februari 2025): 184–97, <https://doi.org/10.30640/digital.v4i1.3887>.

Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, para pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, agar siswa dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal.¹⁰ Dalam konteks agama Islam, prinsip keseimbangan dalam segala aspek kehidupan juga menjadi landasan penting. Sebagaimana dijelaskan dalam Surah *Al-A'raf* ayat 31:

يَبْنَىٰٓ اَدَمَ حُدُوًا زَيْنَتِكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا ۗ اِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

Tafsir ayat ini yang dikutip dalam jurnal oleh Ahnaf Istiqlal Berutu, Mafira Roza, dan Riki Naldi Hsb menjelaskan bahwa umat manusia diajarkan untuk tidak berlebihan dalam menggunakan segala sesuatu, termasuk teknologi. Prinsip ini mengajarkan agar penggunaan *gadget* dilakukan secara bijak dan sesuai dengan kebutuhan, tanpa mengorbankan proses belajar.¹¹

Namun, meskipun desain pembelajaran yang ideal telah diupayakan, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara lingkungan belajar yang diharapkan dengan penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol. Seperti banyak siswa yang lebih tertarik menggunakan *gadget* untuk bermain dibandingkan belajar, Sementara suasana lingkungan belajar di sekolah dan di rumah belum sepenuhnya mendukung kegiatan belajar mereka. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh

¹⁰ Ahnaf Istiqlal Berutu, Mafira Roza, dan Riki Naldi Hsb, "Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi dan Minat Belajar Siswa," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 3, no. 3 (20 Juni 2024): 88–97, <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>.

¹¹ M. Nasir dkk., "Pendidikan Karakter Anak dalam al-Quran Surat al-A'raf Ayat 31-33," *ISTIFHAM: Journal of Islamic Studies* 1, no. 1 (2023): 68–79.

karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Jelapat II-1 dengan harapan dapat memberikan wawasan dan solusi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital ini.

B. Definisi Operasional

1. Lingkungan belajar dalam pendidikan merujuk pada berbagai kondisi fisik, psikologis dan sosial yang ada di sekitar siswa dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran.¹² Lingkungan belajar di sekolah dasar mencakup semua faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, baik yang bersifat fisik (seperti fasilitas), psikologis (seperti rasa aman dan nyaman) dan sosial (seperti interaksi antara guru dan siswa). Lingkungan yang kondusif harus menciptakan suasana yang nyaman dan mendukung kegiatan belajar siswa. Dalam penelitian ini, lingkungan belajar yang dimaksud adalah kondisi fisik, psikologis dan sosial yang ada di ruang kelas, yang mencakup fasilitas pembelajaran, kondisi tempat belajar, dan interaksi antara guru dan siswa.
2. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran merujuk pada pemanfaatan perangkat elektronik yang mendukung akses terhadap informasi, meningkatkan proses pembelajaran melalui teknologi.¹³ Penggunaan *gadget* di sini merujuk pada intensitas penggunaan perangkat elektronik oleh siswa, baik untuk tujuan pembelajaran atau kegiatan lain. Dalam penelitian ini,

¹² Mohammad Fajar Shodiq dan Didit Darmawan, "Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama," *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (7 Januari 2025): 292–307, <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i1.2209>.

¹³ Feby Inggriyani, "Penggunaan Gadget Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7, no. 02 (30 Desember 2021): 329–37, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.231>.

penggunaan *gadget* diartikan sebagai intensitas dan dampak penggunaan perangkat elektronik oleh siswa. Intensitas mencakup frekuensi dan durasi penggunaan *gadget*, sedangkan dampak dapat berupa efek positif atau efek negatif.

3. Motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) maupun faktor eksternal (motivasi ekstrinsik) yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.¹⁴ Motivasi belajar disini merujuk pada pengukuran sejauh mana dorongan internal dan eksternal mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan tertentu.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat hubungan antara lingkungan belajar dengan motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1?
2. Apakah terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1?
3. Bagaimana hubungan lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* secara simultan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1?

¹⁴ Sunarsih dkk., *Psikologi Pendidikan (Teori dan Penerapan pada Praktik Pengajaran)*, 1 ed. (Yogyakarta: PT Green Pustaka Indonesia, 2025), 9.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan penelitian antara lain sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hubungan antara lingkungan belajar dengan motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1.
2. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1.
3. Untuk mengetahui hubungan lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* secara simultan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1.

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini memiliki signifikansi dalam beberapa aspek, antara lain:

1. Kontribusi Teoritis

Menambah pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya melibatkan lingkungan belajar dan penggunaan *gadget*.

2. Kontribusi Praktis

Memberikan panduan bagi pendidik (guru), orang tua, dan pengambil kebijakan (kepala sekolah) untuk meningkatkan lingkungan belajar dan mengelola penggunaan *gadget* secara efektif.

3. Kontribusi Kebijakan

Menyediakan informasi yang dapat digunakan dalam pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Nama Peneliti, Tahun, Judul	Teori yang Digunakan	Hasil	Perbedaan
1.	M Naufal Rafif Anjab (2023) "Pengaruh Persepsi Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar" ¹⁵	Teori Lingkungan Belajar (Syah, 2005) dan Teori Motivasi Belajar (Uno, 2019)	Lingkungan belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Semakin positif persepsi lingkungan belajar, semakin tinggi motivasi belajar siswa.	Fokus penelitian pada hubungan pengaruh antara 2 variabel dan subjek pada kelompok usia remaja (16-19 tahun) dengan menggunakan teknik pengambilan sampel <i>Accidental sampling</i> .
2.	Heru Siswanto (2022) "Pengaruh Lingkungan Dan Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski di Ma Pancasila Kota Bengkulu" ¹⁶	Teori Gaya Belajar (Fleming & Mills), Teori Lingkungan Belajar (Djaali, 2008), dan Teori Motivasi Belajar (Maslow, 1943)	Lingkungan belajar dan gaya belajar secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.	Fokus penelitian pada hubungan pengaruh antara 2 variabel bebas dan 1 variabel terikat dengan konteks khusus pada pelajaran dengan desain eksperimen, sedangkan pada penelitian ini lebih umum.
3.	Nurshalinawati (2022) "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI Kulo"	Teori Perilaku Belajar (Skinner, 1953) dan Teori Kognitif (Piaget, 1964)	Penggunaan <i>gadget</i> memiliki dampak positif dan negatif terhadap minat belajar anak. Dampak negatifnya adalah anak cenderung menggunakan <i>gadget</i> untuk	Fokus penelitian pada hubungan pengaruh antara 2 variabel dengan sampel penelitian anak usia 5-6 tahun.

¹⁵ M Naufal Rafif Anjab, "Pengaruh Presepsi Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar" (Skripsi, Malang, Universitas Muhammadiyah Malang, 2023).

¹⁶ Heru Siswanto, "Pengaruh Lingkungan dan Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Santri Pada Mata Pelajaran SKI di MA Pancasila Kota Bengkulu" (Skripsi, Bengkulu, Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu, 2022).

	Kabupaten Sidereng Rappang” ¹⁷		bermain, sedangkan dampak positifnya <i>gadget</i> dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak.	
4.	Siti Solekha (2023) “Pengaruh Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Lemahabang Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan” ¹⁸	Teori Motivasi Belajar (Uno, 2008) dan Teori Media Pembelajaran (Sadiman, 2014)	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan intensitas tinggi dalam penggunaan <i>gadget</i> mengalami penurunan motivasi belajar.	Fokus penelitian pada hubungan pengaruh antara 2 variabel dengan subjek siswa kelas IV.
5.	Wulandari (2020) “Pengaruh Penggunaa <i>Gadget</i> dan Kebiasaan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes” ¹⁹	Teori Motivasi Belajar (Skinner, 1953), Teori Kebiasaan Belajar (Djaali, 2008), dan Teori Penggunaan Teknologi (Davis, 1989)	Penggunaan <i>gadget</i> memberikan kontribusi sebesar 15% terhadap motivasi belajar, sedangkan kebiasaan belajar memberikan kontribusi sebesar 33,1%. Secara bersama-sama, kedua variabel ini berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.	Fokus penelitian pada hubungan pengaruh antara 2 variabel bebas dan 1 variabel terikat dengan penggunaan sampel lebih besar.

¹⁷ Nurshalinawati, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 tahun di TK PGRI Kulo Kabupaten Sidereng Rappang” (Skripsi, Parepare, Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2022).

¹⁸ Siti Solekha, “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Lembahang Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan” (Skripsi, Pekalongan, Universitas Islam Negeri K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023).

¹⁹ Jumairoh Indah Wulandari, “Pengaruh Penggunaa *Gadget* dan Kebiasaan Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Dabin VI Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes” (Skripsi, Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2020).

Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang terdapat dalam tabel, di mana sebagian besar penelitian terdahulu juga menemukan bahwa lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar. Persamaan hasil ini menunjukkan bahwa faktor lingkungan dan pemanfaatan *gadget* merupakan aspek penting yang dapat mendukung atau menghambat semangat belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan bukti empiris bahwa menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mengarahkan penggunaan *gadget* secara positif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara dari hasil rumusan masalah yang telah disebutkan diawal. Berikut hipotesis pada penelitian ini:

H_{o1}: Tidak terdapat hubungan antara lingkungan belajar dengan motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1.

H_{a1}: Terdapat hubungan antara lingkungan belajar dengan motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1.

H_{o2}: Tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1.

H_{a2}: Terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1.

H_{o3}: Tidak terdapat hubungan lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* secara simultan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1.

H_{a3}: Terdapat hubungan lingkungan belajar dan penggunaan *gadget* secara simultan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Jelapat II-1.

H. Asumsi Penelitian

Motivasi belajar diidentifikasi sebagai faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, baik dari perspektif siswa maupun guru. Motivasi belajar dipahami sebagai dorongan internal yang memotivasi individu untuk belajar dan mencapai tujuan. Lingkungan belajar, baik fisik maupun non-fisik, dikenal memiliki peran krusial dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Namun, tantangan muncul dalam bentuk penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa sekolah dasar. Meskipun *gadget* memberikan kepraktisan dan kontribusi signifikan dalam pertukaran informasi, penggunaan berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif, seperti penurunan motivasi belajar, kesehatan yang kurang baik, dan penurunan prestasi akademik. Beberapa penelitian telah menunjukkan hubungan antara penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada siswa sekolah dasar secara signifikan berhubungan dengan penurunan motivasi belajar, yang kemungkinan disertai oleh dampak negatif pada lingkungan belajar. Lebih lanjut, lingkungan belajar yang kurang mendukung juga berkontribusi pada penurunan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peningkatan kualitas motivasi belajar siswa dapat dicapai melalui upaya pengelolaan penggunaan *gadget* yang bijak dan peningkatan lingkungan belajar yang kondusif.

I. Sistematika Penelitian

Penelitian ini disusun dalam beberapa bab untuk memudahkan pembaca dalam memahami konten secara sistematis. Sistematika penulisan melibatkan BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Teori dan Kerangka Berfikir, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan BAB V Penutup. Setiap bab memiliki peran tersendiri dalam penyajian informasi dan pembahasan temuan penelitian.