

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi mempunyai hubungan yang erat sekali dengan tujuan belajar yang akan dicapai, untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya (Slameto, 2010). Motivasi merupakan daya pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, sekaligus menjadi penggerak manusia dalam hatinya untuk mencapai apa yang diinginkan. Menurut Fillmore (Haji, 2010) motivasi merupakan penggerak yang mengarahkan kepada suatu tujuan dari tingkat tertentu. Motivasi memiliki fungsi untuk menjalankan, mendorong, dan menggerakkan seseorang atau kelompok untuk melakukan sesuatu. Sunarto (Noviani, Maskun, & Basri, 2007) menjelaskan bahwa motivasi tidak lepas dari faktor pendorong, mengapa manusia berperilaku, berbuat atau bertindak. Faktor pendorong ini seringkali dihubungkan dengan keinginan untuk memenuhi kebutuhan.

Dalam pembelajaran, motivasi sangat diperlukan, karena seseorang yang memiliki motivasi dalam belajar, maka akan melakukan aktivitas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat orang tertentu selama sesuatu tersebut tidak menyentuh kebutuhannya. Maslow (Hamdu & Agustina, 2011) percaya bahwa tingkah laku manusia dipengaruhi oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu, seperti kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa cinta, aktualisasi diri, mengetahui dan mengerti. Kebutuhan inilah yang mampu memotivasi tingkah laku seseorang.

Seseorang yang melakukan kegiatan belajar secara terus-menerus tanpa didasari oleh dorongan dari luar dirinya disebut motivasi ekstrinsik. Sedangkan seseorang yang memiliki keinginan untuk belajar karena didasari oleh dorongan dari dalam dirinya sendiri disebut motivasi intrinsik. Oleh sebab itu, motivasi ekstrinsik sangat diperlukan apabila motivasi intrinsik tidak ada dalam seseorang sebagai subjek belajar.

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang ada di dalam diri siswa menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu, sehingga tujuan yang diinginkan oleh siswa tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis, yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas ialah dalam semangat belajar, siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan mendapatkan banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Winkel, 1996). Bagi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar, besar kemungkinan ia tidak akan dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Bila hal seperti ini tidak diperhatikan, maka siswa akan gagal dalam mencapai tujuan belajar sesuai keinginan (Darsono, 2001).

Menggerakkan motivasi belajar dapat mendorong pencapaian prestasi belajar secara optimal. Walaupun siswa mempunyai bakat dan minat yang tinggi tetapi bila tidak disertai dengan motivasi belajar maka prestasi belajar tidak optimal begitu juga sebaliknya. Bisa juga siswa mempunyai intelegensi tinggi boleh jadi gagal karena tidak memiliki motivasi. Motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar karena motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan seseorang (Baharuddin & Wahyuni, 2007).

Saefuddin & Berdiati, (2015) mengemukakan bahwa dalam dunia pendidikan, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhirnya akan memperoleh ketrampilan, kecakapan dan pengetahuan baru yang didapat dari akumulasi pengalaman dan pembelajaran. Hasil dari proses belajar tersebut diindikasikan dengan prestasi dan hasil belajar.

Proses belajar menentukan hasil yang akan dicapai. Tujuan dari belajar akan tercapai dengan baik apabila seseorang memiliki motivasi yang kuat. Proses belajar tidak akan mencapai hasil maksimal jika seseorang tidak memiliki motivasi yang kuat.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pada hari Senin tanggal 5 Desember 2018 pukul 09.00 di SMK Tunas Harapan Pati. Banyak ditemui siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, bahkan siswa terkadang merasa mengantuk ketika di kelas, ketika guru menanyakan

pekerjaan rumah, ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan. Dan saat diberikan tugas, tidak mau mengerjakan dengan alasan pusing.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru BK SMK Tunas Harapan Pati didapatkan hasil bahwa tingkat motivasi belajar siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari data hasil ulangan harian siswa yang masih dibawah KKM dan beberapa data tentang kedisiplinan siswa. Banyak faktor yang menyebabkan motivasi belajar siswa rendah, seperti hubungan siswa dengan teman, kecenderungan bermain *gadget* yang menyebabkan siswa lupa waktu, kurangnya dukungan keluarga maupun sosial. Remaja cenderung lebih asik dengan *gadget* daripada menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu. Banyak para siswa yang terlambat masuk sekolah bahkan membolos sekolah karena seringnya bermain *gadget* hingga lupa waktu.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa remaja didapatkan hasil sebagai berikut :

“Belajar ya belajar ngerjain tugas mbak kalo nggak males. Iya malesnya itu pas udah asik main hp, kan ya lebih seru main hp aja. Emm untuk terlambat sekolah atau bolos belum pernah, eh pernah telat sekali gara-gara ketiduran habis main game ML. Ulangan sering sih mbak nilainya ya sering remidi juga. sering mbak bawa hp kesekolah, buat nanti hubungi orang dirumah pas pulang buat nyari tugas kalo pas lagi ada tugas dari guru. Terus dirumah juga sering pegang hp ya cuma buat ngecek atau main IG atau apalah, kalo pas lagi pelajaran ya hehe sering main hp kalo lagi boring terus gurunya nggak asik ya main hp, dirumah iya main hp lagi, udah capek mbak belajar disekolah haha”. (R, 17 tahun)

“Belajar jarang paling pas ada tugas itu kadang minta bantuan temen, tapi misal tugasnya itu pas pelajaran biologi tak garap sek mbak soalnya aku suka biologi. Males gara-gara pulang sekolah capek terus nek wes nyekel hp buka IG. Kalo soal nilai ya gitu mbak ngepas-ngepas, ulangan ya bisa tak kerjain sendiri hasilnya kadang lumayan hehe. Lebih sering main hpnya ketimbang belajarnya mbak, gimananya ya asik aja gitu hehe buat ngegame sama ya WA, IG . makenya setiap hari setiap saat setiap waktu he. Asyik aja kalo pas lagi jam kosong mainan game kalo nggak ya apalah gitu mbak. Pas pelajarannya nggak enak nggak mudeng ya mending musikan main hp, ya pake headset ben nggak ketahuan guru”. (K, 18 tahun)

“Pas ada tugas tak kerjain tapi nek gak iso ya nirun temen mbak. Emm untuk nilai ya lumayanlah ya. Cita-cita punya pengennya mau jadi programmer. Malesnya belajar itu kalo udah ada hp ya

males soale kan udah main hp ngegame ya rasane enak kadang ya lupa waktu juga. setiap hari bawa hp kesekolah mbak. Pernah disita tapi nggak tak ambil beli lagi aku. Ya suwung nggak ada hp. Sering buat main pas pelajaran, belajar jarang lebih asyik aja mainan hp. Bosen sama pelajarannya. Emm disitanya gara-gara pas ada jam pelajaran main hp terus". (F, 17 tahun).

Dari hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Siswa hanya akan belajar disaat ada tugas yang diberikan oleh guru. Karena memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang cukup tinggi. Hal tersebut dapat mengganggu dalam mencapai tujuan belajar yang ingin dicapai. Tujuan belajar dapat dicapai dengan adanya motivasi yang kuat.

Salah satu wujud berkembangnya teknologi yang pesat saat ini adalah *gadget*. Berbagai informasi baik positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses melalui *gadget*. Penggunaan *gadget* dapat menambah pengetahuan tentang teknologi, mempermudah komunikasi, dan terdapat fitur internet yang membantu mempermudah siswa dalam mencari informasi (Khaeriyah & Mahmud , 2017).

Penggunaan *gadget* selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif bagi siswa, yaitu mempunyai efek radiasi yang mampu mempengaruhi siswa. Mengakibatkan pemborosan karena menambah pengeluaran untuk membeli pulsa atau kartu paketan. Penyalahgunaan fitur internet misalnya digunakan untuk mengakses gambar atau video yang kurang baik (Setyawan & Sulistyono, 2017).

Internet merupakan salah satu produk ilmu pengetahuan yang berkembang dengan pesat. Ceyhan (Ardari, 2016) mengemukakan bahwa individu mengirim pesan, mencari informasi, dan melakukan interaksi dengan siapa saja dengan cepat melalui internet. Individu dapat mengakses media sosial melalui internet. Berbagai macam media sosial yang ada pada saat ini antara lain *twitter*, *facebook*, *path*, *instagram*.

Media sosial merupakan media dimana seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain secara tidak langsung. Penggunaan media sosial secara berlebihan dapat menyebabkan bertambahnya komunikasi dengan cara tidak langsung (Caplan, 2005). Menurut Hur (Akin & Iskender, 2011) kecanduan dalam

penggunaan media sosial dapat menyebabkan adanya ketidakteraturan dalam relasi.

Mencari tugas sekolah atau berkomunikasi menjadikan remaja memanifestasikan banyak waktunya yang terbuang sia-sia. Meskipun dalam penggunaannya sebagai media mencari tugas sekolah tidak ada yang tahu jika penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan kesehatan psikologi dan sosial siswa terganggu (Khaeriyah & Mahmud, 2017).

Adanya siswa yang membawa *gadget* ke sekolah mengakibatkan sebagian besar siswa menggunakan *gadget* di lingkungan sekolah. Biasanya siswa menggunakan *gadget* pada saat waktu istirahat, saat siswa akan pulang sekolah dan juga dilakukan di rumah. Aktivitas siswa di rumah maupun disekolah, baik itu sendiri maupun dengan teman tidak terlepas dari penggunaan *gadget* (Setyawan & Sulistyono, 2017).

Intensitas penggunaan *gadget* merupakan tingkat keseringan individu dalam melakukan suatu kegiatan menggunakan *gadget* dengan perasaan senang dengan kegiatan tersebut. Menurut Caplin (Setyawan & Sulistyono, 2017) intensitas berasal dari kata bahasa Inggris *intensity* yang artinya suatu sifat kuantitatif yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya. Intensitas berarti kekuatan tingkah laku atau pengalaman. Sedangkan menurut Wulandari (Ardari, 2016) intensitas berdasar pada penggunaan waktu dalam melakukan suatu kegiatan tertentu (durasi) dalam jumlah ulangan tertentu dan dalam jangka waktu tertentu (frekuensi).

Chou dan Hsiao, Griffiths dan Young (Ardari, 2016) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak negatif dalam kehidupan. Kraut, dkk (Akin & Iskender, 2011) mengemukakan gejala-gejala yang muncul pada penggunaan *gadget* yang berlebihan antara lain, kesulitan mengatur waktu, kebosanan ketika tidak menggunakan *gadget* dan kurangnya interaksi sosial secara langsung.

Pemanfaat *gadget* dikalangan siswa dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Seperti yang diungkap Nyayu Khodijah (2014:156) bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang menjadi penggerak dalam diri seseorang untuk

melakukan sesuatu dan mencapai prestasi. Dengan demikian, motivasi memiliki peran strategis dalam belajar, baik pada saat akan memulai belajar, saat sedang belajar, maupun saat berakhirnya belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Setyawan & Sulistyono (2017) dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan *Handphone* dan Pergaulan Teman Sebaya terhadap Motivasi Belajar siswa memperoleh hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *handphone* dan pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nuryani (2014) mengenai Hubungan Intensitas Mengakses *Facebook* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang juga menghasilkan terdapat hubungan yang sangat tinggi dan signifikan antara intensitas mengakses *Facebook* dengan motivasi belajar siswa SMA Negeri 2 Tenggarong Seberang. Penelitian juga dilakukan oleh Khaeriyah & Mahmud (2017) dengan judul Pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* dan pemanfaatan internet terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi memperoleh hasil bahwa 1) intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa; 2) pemanfaatan internet sebagai sumber belajar berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Peneliti akan melakukan penelitian terhadap fokus penelitian yang sama yaitu motivasi belajar siswa, namun dengan perbedaan pada subjek penelitian yaitu siswa SMK Tunas Harapan Pati. Peneliti tertarik untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa SMK Tunas Harapan Pati.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini, yaitu apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa SMK Tunas Harapan Pati?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa SMK Tunas Harapan Pati.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dan informasi ilmu psikologi terutama dalam bidang psikologi pendidikan pada remaja terutama tentang hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap motivasi belajar siswa

2. Manfaat praktis

Jika penelitian ini terbukti diharapkan mampu memberi masukan dan pengetahuan untuk semua pihak atau orang lain terutama remaja SMK terkait dengan hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan motivasi belajar siswa