

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Situasi pandemi Covid-19 saat ini sangat berdampak dalam semua bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Upaya yang dilakukan pemerintah untuk menindaklanjuti dampak dari Covid-19 di bidang pendidikan ini yaitu dengan mengharuskan mengubah sistem pembelajaran yang berawal dari tatap muka di sekolah menjadi pembelajaran secara daring. Meski begitu pelaksanaan pembelajaran daring perlu direncanakan dengan baik agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran daring ini akhirnya mengharuskan anak harus terbiasa menggunakan gawai untuk mengikuti pembelajaran daring tersebut. Gawai mempunyai arti sebuah alat komunikasi yang praktis dibawa kemana saja dengan jaringan luas tanpa menggunakan kabel untuk membantu aktivitas manusia. Gikas & Grant (2013) menyatakan bahwa dalam pembelajaran daring perlu adanya fasilitas yang menunjangnya yaitu penggunaan gawai seperti *handphone*, laptop, tablet maupun *notebook* yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dan pembelajaran.

Pembelajaran dalam jaringan atau sering disebut dengan pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran jarak jauh secara virtual atau tidak dengan cara bertatap muka secara langsung dan memerlukan jaringan internet untuk mengaksesnya. Beralih menggunakan gawai berupa *handphone*, sebelumnya pembelajaran daring dilaksanakan melalui siaran televisi TVRI. Program televisi tersebut menayangkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh seorang tutor/guru yang disertai soal yang harus dikerjakan anak. Namun, kebiasaan tersebut dilanjutkan dengan pembelajaran daring menggunakan gawai berupa *handphone*. *Handphone* merupakan alat komunikasi yang mempunyai kemampuan untuk mengirimkan pesan dan suara, praktis dibawa kemana saja tanpa menggunakan kabel. Adapun aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran daring melalui *handphone*, yaitu: *WhatsApp*, *Zoom*, *Google Classroom*, dan *Youtube*.

Suhartono & Anik (2020) adapun kelebihan dari pembelajaran daring yaitu sebagai berikut: 1) memungkinkan terjadinya pembelajaran dimana saja, 2) keterampilan dalam penggunaan teknologi gawai, 3) menjangkau peserta didik dalam jangkauan yang luas, 4) keterampilan peserta didik untuk belajar secara mandiri, 5) mampu mengulang materi pembelajaran yang tertinggal dimana saja dengan menyimpan materi. Namun, kelebihan pembelajaran daring juga tidak lepas dari kelemahannya diantaranya yaitu sebagai berikut: 1) peserta didik yang rendah akan motivasi belajar cenderung gagal dalam pembelajaran daring, 2) terbatasnya koneksi internet, 3) dituntut untuk menguasai teknologi komunikasi, 4) pemahaman materi yang kurang dan sulitnya mengontrol interaksi peserta didik dalam mengerjakan tugas.

Pembelajaran daring menggunakan gawai berupa *handphone*, menjadikan kondisi motivasi belajar anak perlu untuk diperhatikan. Karena motivasi belajar yang rendah menjadi ancaman gagalnya tujuan pembelajaran daring. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan dari dalam dan dari luar diri seseorang untuk tetap belajar, sehingga seorang anak terkhusus peserta didik SD (Sekolah Dasar) memperoleh hasil belajar yang maksimal atas dorongan (motivasi) yang tinggi tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar anak sendiri dibedakan menjadi dua macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri itu sendiri), dan faktor eksternal (faktor dari luar diri sendiri). Yang termasuk faktor internal yaitu kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor internal salah satunya yaitu motivasi belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Talun 01 menyatakan bahwa, pembelajaran secara daring sangat berdampak bagi anak. Terutama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru kelas masing-masing. Sebagian anak dalam menggunakan gawai terkadang tidak hanya untuk mencari materi ataupun menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru, melainkan dimanfaatkan juga untuk membuka situs yang menarik perhatian mereka misalnya sosial media, *game*, *youtube* dan sebagainya. Hal tersebut dapat

mempengaruhi motivasi belajar anak menurun. Anak usia SD (Sekolah Dasar) lebih menyukai bermain daripada belajar. Pendapat dari Susanto, Ahmad (2012) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Berdasarkan pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa pada anak usia SD (Sekolah Dasar) lebih menyukai bermain daripada belajar. Guru memberikan pembelajaran secara daring hanya berupa soal yang dikirimkan melalui gawai. Dampaknya ketika tugas sudah selesai, mayoritas anak akan menggunakan gawai berupa *handphone* tersebut untuk bermain *game*, *youtube*, dan sosial media lainnya.

Penelitian yang memperkuat telah dilakukan oleh Putri Umairah dan Zulfah (2020) menyatakan bahwa setelah beberapa kali melaksanakan pembelajaran dengan metode daring di *google classroom*, hasil persentase untuk tiap kategori motivasi belajar matematika adalah sebanyak 94,44% peserta didik untuk kategori motivasi belajar matematika tinggi, 5,55% peserta didik untuk kategori motivasi belajar matematika sedang, serta 0% peserta didik bermotivasi belajar matematika rendah. Berdasarkan pada hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik untuk mata pelajaran matematika termasuk dalam kategori tinggi (*Jurnal On Education*). Berdasarkan pada latar belakang di atas, peneliti tertarik dan bermaksud untuk melaksanakan penelitian kualitatif yang berjudul "Penggunaan Gawai Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Desa Talun".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana penggunaan aplikasi gawai pada anak di desa Talun dalam pembelajaran daring?
- 2) Bagaimana motivasi belajar anak di desa Talun dalam pembelajaran daring menggunakan gawai?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan penggunaan aplikasi gawai pada anak di desa Talun dalam pembelajaran daring.
- 2) Mendeskripsikan motivasi belajar anak di desa Talun dalam pembelajaran daring menggunakan gawai.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat yang berarti, adapun manfaat tersebut yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Berkaitan dengan manfaat teoretis, secara umum hasil penelitian penggunaan gawai berupa *handphone* dalam pembelajaran daring ini dapat dijadikan acuan untuk orang tua dalam memberikan pendampingan untuk anak agar dalam pembelajaran daring mampu meningkatkan motivasi belajarnya secara utuh. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan guru untuk menerapkan strategi-strategi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.2.1 Manfaat Bagi Anak

Bagi anak, penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak positif pada penggunaan gawai dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar anak ketika pembelajaran daring di rumah.

1.4.2.2 Manfaat Bagi Orang Tua

Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan terkait dalam penggunaan gawai yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran daring dan membantu memotivasi belajar anak agar lebih meningkat

1.4.2.3 Manfaat Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dalam pembelajaran daring menggunakan gawai yang dapat memberikan manfaat tepat guna bagi sekolah.

1.5 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dijelaskan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1.5.1 Gawai

Teknologi komunikasi sudah sangat canggih dalam bidang pendidikan yang digunakan sebagai media pembelajaran, seperti audio visual, video dan lain-lain. Pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 inidilaksanakan menggunakan gawai. Gawai adalah sebuah alat komunikasi yang praktis dibawa kemana saja dengan jaringan luas tanpa menggunakan kabel untuk membantu aktivitas manusia. Penelitian ini gawai yang digunakan anak dalam pembelajaran daring yaitu berupa *handphone*. *Handphone* adalah alat komunikasi yang mempunyai kemampuan untuk mengirimkan pesan dan suara, praktis dibawa kemana saja tanpa menggunakan kabel. Aplikasi gawai yang digunakan dalam pembelajaran daring yaitu *WhatsApp*, *GoogleClassroom* dan *Zoom Meeting*.

1.5.2 Pembelajaran Daring

Situasi pandemi Covid-19 seperti ini pendidikan harus terus berjalan sesuai dengan pembelajaran, meskipun harus dilaksanakan di rumah masing-masing (*study from home*). Jalan alternatif agar pembelajaran tetap berjalan yaitu dengan pembelajaran dalam jaringan secara *online* (daring). Pembelajaran daring adalah proses belajar mengajar dalam jaringan (*online*) menggunakan jaringan internet

melalui gawai dengan tidak bertatap muka secara langsung. Kelebihan pembelajaran daring meliputi sebagai berikut: 1) proses pembelajaran bisa berlangsung dimana saja; 2) melatih keterampilan peserta didik untuk belajar mandiri; 3) akses pengetahuan dan jaringan yang luas, dan apabila tertinggal materi peserta didik bisa membuka kembali materi yang ada pada gawai secara praktis. Sedangkan kekurangan pembelajaran daring meliputi sebagai berikut: 1) rendahnya motivasi belajar anak menjadikan kegagalan dalam pembelajaran daring, 2) diharuskan adanya koneksi internet yang kuat, 3) tidak efektifnya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan 4) dituntut menguasai penggunaan gawai untuk mengakses aplikasi belajar di dalamnya.

1.5.3 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan dari dalam dan dari luar diri seseorang untuk tetap belajar sehingga seorang anak terkhusus peserta didik Sekolah Dasar (SD) memperoleh hasil belajar yang maksimal atas dorongan (motivasi) yang tinggi tersebut. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi: faktor internal dan faktor eksternal yang terlihat dari faktor internal diantaranya: faktor jasmaniah, faktor intelegensi dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal diantaranya: sekolah, masyarakat dan keluarga