



Pengaruh Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Kelas B Darussalam Tk It Muhandis Aceh Tenggara

Hapida, Ichsan, Gesta Lestari, Muhammad Sulaiman Lubis
hapidaputri@gmail.com, ichsandjala@gmail.com, Gestalestari01@gmail.com
sulaimanolo212@gmail.com
Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta,
STIT Internasional Muhammadiyah Batam

ABSTRAK

Pendidik masa kini diharapkan mempunyai kemampuan untuk memanfaatkan teknologi modern sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi mengharuskan pembaharuan secara menyeluruh dalam bidang kehidupan khususnya dalam bidang pendidikan yaitu dengan meningkatkan motivasi belajar. Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Salah satu dari kemajuan teknologi yaitu adanya gadget. Gadget digunakan pada seluruh kalangan mulai dari golongan tua sampai golongan muda. Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap motivasi belajar anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di kelas B Darussalam TK IT Muandis Aceh Tenggara, Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif eksperimen, Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah quasi eksperimental design dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya peneliti menganalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji hipotesis (t-test). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar anak Hal ini diketahui melalui uji hipotesis dengan menggunakan SPSS yaitu $t_{hitung} = -4,284$ dengan $df = 38$ dengan t_{tabel} taraf 5% yaitu 2.024 dan nilai signifikansi 2 tailed ialah 0,000. Dapat dijelaskan bahwa nilai dari $t_{hitung} -4,282 < 2,024$ yang artinya hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima $-4,282 < 2,024$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: *Gadget, Motivasi, Belajar Anak*

ABSTRACT

Today's educators are expected to have the ability to utilize modern technology as a medium to assist the teaching and learning process. The development of science and technology in the era of globalization requires a thorough renewal in the field of life, especially in the field of education, namely by increasing learning motivation. Motivation is a change in energy in a person which is characterized by the emergence of feelings and reactions to achieve goals. One of the technological advances is the existence of gadgets. Gadgets are used in all walks of life, from the old to the young. It is undeniable that gadgets greatly affect human life, both adults and children. Early age is a golden period, a period when children experience rapid growth and development. At this age children are most sensitive to learn something, children's curiosity is very large, this study was conducted to determine the effect of gadgets on early childhood learning motivation. This research was conducted in class B Darusalam Kindergarten IT Muandis Aceh Tenggara, This research is a quantitative experimental research, the type of experimental research used is a quasi-experimental design using the experimental class and control class, then the researcher analyzes using the normality test, hypothesis testing (t- tests). Based on the results of the study, it can be concluded that gadgets have an influence on children's learning motivation. This is known through hypothesis testing using SPSS, namely $t_{count} = -4.284$ with $db = 38$ with t_{table} level 5% which is 2,024 and 2-tailed significance value is 0.000. It can be explained that the value of $t_{count} -4.282 < 2.024$, which means that the hypothesis proposed by the researcher is accepted $-4.282 < 2.024$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: *Gadgets, Motivation, Children's Learning*

A. PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak dan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting keberadaannya untuk membangun dan menciptakan generasi penerus yang berkualitas dimasa yang akan datang sebagai upaya optimalisasi potensi keemasan anak. Pendidikan anak usia prasekolah akan memberi kontribusi yang bermakna terhadap keberhasilan anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan. Dengan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Dengan berbagai kesempatan belajar, pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diarahkan dan didorong ke

arah pencapaian tujuan yang dicita-citakan. Lingkungan tersebut disusun dan ditata dalam suatu kurikulum, yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran.¹

Pendidik masa kini diharapkan mempunyai kemampuan untuk memanfaatkan teknologi modern sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran secara menarik. Pendidikan merupakan ujung tombak pembangunan nasional, karena di dalamnya ada proses pembinaan untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang handal dan berkualitas. Pada saat ini keunggulan suatu bangsa tidak lagi ditandai dengan melimpahnya kekayaan alam, melainkan pada keunggulan Sumber Daya Manusia (SDM).²

Pemilihan metode pembelajaran merupakan alternatif demi terlaksananya proses belajar dan mengajar yang menyenangkan, salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan proses pembelajaran yaitu dengan pemilihan media pembelajaran. Media tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dan variatif membuat peserta didik menjadi jenuh. Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya Tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik.³

¹ Amri, M. I. U. dkk.(2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14-23.

² Andrianti, Y., Susanti, R., & Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, 5(9), 58-68.
<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/4802>

³ Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Pada pembelajaran saat ini, Pendidikan perlu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran ialah menggunakan media atau bahan ajar menarik yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang disajikan oleh pendidikan. Penggunaan bahan ajar yang diharapkan dapat membantu efektifitas dan kelancaran dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. ⁴

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi mengharuskan pembaharuan secara menyeluruh dalam bidang kehidupan khususnya dalam bidang pendidikan yang mutlak diperlukan untuk meningkatkan SDM yang mampu bersaing pada dunia global. Seiring dengan meningkatnya tuntutan akan mutu dan kualitas pendidikan, tentang profesionalisme pendidik juga menjadi wacana di dunia pendidikan saat ini. Pendidikan di Indonesia merupakan bagian terpenting yang harus didapatkan oleh semua masyarakat. Untuk membuat suasana pendidikan yang menyenangkan, kegiatan belajar mengajar harus mengikuti perkembangan zaman dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. ⁵ Seiring dengan

Jurnal PenSil, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>

⁴ nold, R. B. (2018). Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) ISSN : 2337-6708 Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON PADA MATA PELAJARAN PELAYANAN PENJUALAN DI SMK KETINTANG SURABAYA Abstrak Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) ISSN. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 06(1), 145–150. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/25565/23439>

⁵ ArAwalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*,

perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.⁶

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah semua lini, tidak terkecuali dunia pendidikan. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dapat ditempuh dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi terutama dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi. Perkembangan teknologi mengubah tugas guru dari pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan dalam belajar.⁷

Di zaman teknologi canggih seperti sekarang ini, anak-anak perlu diperkenalkan dengan berbagai teknologi canggih sejak dini, sehingga dalam kehidupan sehari-harinya nanti ia tidak lagi merasa asing dalam menghadapi berbagai peralatan yang berteknologi canggih. Perkembangan Teknologi sebagai bagian dari perkembangan peradaban manusia tercermin dalam berbagai kegiatan manusia termasuk kegiatan bermain dan alat permainannya. Sikap yang kurang mendukung permainan seperti nintendo, playstation, gameboy dll, terutama dikemukakan orangtua yang mengamati bahwa anak menjadi amat tertarik pada permainan tersebut dan cenderung mengabaikan kegiatan lainnya. Minat anak menjadi amat sempit, dikhawatirkan akan

10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>

⁶ Bakar, R. (2014). The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732.

⁷ Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta., hlm. 67

merendahkan minat bacanya dan lebih mengutamakan untuk terlibat dalam permainan tersebut dari pada mengerjakan tugas sekolah atau belajar. Namun hal ini juga tidak sepenuhnya berdampak negatif, pengenalan anak terhadap permainan ini akan membantu agar tidak canggung mengoperasikan alat-alat yang serupa, misalnya lebih berani mencoba mengoperasikan program komputer. Selain itu anak menjadi terbiasa dengan simbol atau icon tertentu yang umum digunakan dalam berbagai program lain, misalnya program pengolah kata, dan lain-lain.⁸

Perkembangan teknologi tidak hanya menyasar negara-negara maju, di negara berkembang seperti Indonesia juga tidak kalah dalam bersaing. Indonesia adalah salah satu negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan kemampuan ekonomi yang terus melesat dan stabil. Pertumbuhan ekonomi di Indonesia mendorong perilaku konsumerisme penduduknya terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya, kebutuhan dan daya beli terus meningkat, termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu gadget. Dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan gadget untuk usia dini sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembangnya secara alami. Terbatasnya kesempatan untuk belajar dikarenakan gadget hanya berkomunikasi satu arah yakni merespon. Anak tidak dapat belajar secara alami bagaimana berkomunikasi dan bersosialisasi, anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih atau senang, dan akhirnya anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal.⁹

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya

⁸ Fadillah, A. (2018). *Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(1), 36–42.

⁹ Fauziddin, 2016. Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula*. Vol 1 No 3.

tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak. Hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental¹⁰. Gadget atau handphone (smartphone) bukan hanya sekedar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup. Gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mereka. Penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar. Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh handphone terhadap prestasi belajar siswa yang lain adalah siswa menjadi lebih mengandalkan handphone daripada harus belajar.¹¹

Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh

¹⁰ Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jp2*, 4(1), 1–13. <https://www.powtoon.com>.

¹¹ Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.

orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh gadget dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak. Khususnya menurunnya prestasi, kemampuan motorik halus dan kasar, dan tentunya mengakibatkan menurunnya motivasi belajar peserta didik, khususnya pada anak usia dini di kelas B TK IT Darussalam Aceh Tenggara.¹²

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar.¹³ Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu. Jadi dapat dikatakan motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat. Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajar. Dengan demikian

¹² Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>

¹³ Hazmiwati, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 178. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5359>

motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa. ¹⁴Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, peran guru bukan hanya sebagai pendidik, guru juga berperan sebagai motivator yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa karena peningkatan dari prestasi belajar siswa tidak lepas juga ditentukan dengan tinggi atau rendahnya motivasi belajar. ¹⁵Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang lahir dari rangsangan luar seperti adanya kompetisi atau persaingan. Motivasi eksternal juga bisa terjadi karena adanya prinsip reward dan punishment sehingga seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu. Motivasi ini dapat dikategorikan sebagai tindakan yang dibuat karena adanya intervensi atau tekanan yang ada dari luar individu.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, di Kelas B Darusalam TK IT Muhandis Aceh Tenggara, didapati bahwa anak mengalami penurunan motivasi belajar di dalam proses belajar, hal tersebut didasarkan oleh metode pembelajaran konvensional yang selalu diberikan, berdasarkan hasil pengamatan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul pengaruh gadget terhadap motivasi belajar anak usia dini kelas B Darusalam TK IT Muhandis Aceh Tenggara.¹⁶

B. METODE

Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif eksperimen, Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *quasi eksperimental design*. *Quasi eksperimen* merupakan pengembangan dari *true eksperimen design*, desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan

¹⁴ enri. (2018). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(1), 32–37.

¹⁵ Hidayat, Fahrul. dkk. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar., hlm. 15

¹⁶ Kamza, M., Husaini, & Ayu, I. L. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>.

eksperimen tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan yang berbeda terhadap dua populasi. Populasi pada penelitian ini berjumlah 20 responden, hasil uji pada penelitian ini terdiri dari, uji normalitas, uji hipotesis (*t-test*).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

D. Uji Normalitas

E. Tabel 1. Uji Normalitas Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	Df	Sig.
Kontrol_Pretest	,225	20	,009	,895	20	,033
Kontrol_Posttest	,222	20	,011	,865	20	,010

F.

G.

H.

I. Tabel 2. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	Df	Sig.
Eksperimen_Pre test	,195	20	,045	,934	20	,187
Eksperimen_Posttest	,221	20	,011	,889	20	,026

Berdasarkan hasil hitung normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan hasil data pretest dan posttest kelas kontrol, nilai pretest sebesar 0,033 dan nilai posttest sebesar 0,010, sedangkan hasil data pretest dan posttest kelas eksperimen, nilai pretest sebesar 0,187 dan nilai posttest sebesar 0,026 dengan taraf signifikan jika signifikansi data > dari 0,05 maka data

pelelitian telah berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi data < dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi tidak normal.¹⁷

UJI Hipotesis (*t-test*)

Uji hipotesis (*t-test*) dilakukan bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari motivasi belajar antara kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan gadget dengan melakukan proses belajar dengan menggunakan metode konvensional, dengan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan gadget di kelas B Darusalam TK IT Muhandis Aceh Tenggara.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

		Levene's test of equality of variance		<i>t-test</i> for equality of means						
		F	Sig.	T	Df	Si. (2- tailed)	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Uper
Hasil Posttest	Equal Variances Assumed	3,158	,084	-4,284	20	,000	-7,750	1,809	-11,412	-4,088
	Equal Variances not Assumed			-4,284	32,78 1	,000	-7,750	1,809	-11,432	-4,068

¹⁷ Kurniawan, A. R. dkk.(2019). Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah Dasar. Jurnal Tunas Pendidikan, 2(1), 72-81.

Dari hasil diatas diketahui t_{hitung} sebesar -4,284 dengan df 20 dengan t_{tabel} taraf signifikan 5% yaitu 2,024 dan nilai signifikan 2 tailed adalah 0,000 dan berdasarkan kaidah pengambilan keputusan yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ yang artinya terdapat pengaruh antara gadget dengan motivasi belajar anak usia, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti tidak ada pengaruh dari penggunaan gadget terhadap motivasi belajar anak usia dini kelas B Darussalam IT Muhandis Aceh Tenggara. Berdasarkan data tabel 3. Menunjukkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ -4,284 < 2,204 yang artinya dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh gadget terhadap motivasi belajar anak usia dini kelas B Darussalam IT Muhandis, dan nilai signifikansi 2 tailed yang ditentukan nilai signifikansinya, yaitu jika nilai signifikansi atau Sig (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, demikian sebaliknya, jika nilai signifikansi atau Sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.¹⁸ Dari hasil hitung normalitas dengan SPSS menunjukkan hasil data dari pre-test dan pos-test kelas kontrol, pre-test 0.033 dan post-test 0.010 yang berarti lebih besar dari > 0,05 dengan kata lain data pre-test maupun post-test kelas kontrol telah berdistribusi normal Sedangkan hasil Hasil uji normalitas dengan SPSS untuk kelas eksperimen telah menunjukkan hasil yang sama dengan kelas kontrol yaitu, untuk hasil pre-test 0,187 dan post-test 0,026. Hal ini dapat diartikan bahwa data dari kelas kontrol dan eksperimen sudah berdistribusi normal dengan ketentuan tersebut.¹⁹

Uji t-test pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari motivasi belajar antara kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan, dengan melakukan proses pembelajaran yang sama seperti biasanya, dengan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan penggunaan gadget motivasi belajar anak usia dini, Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa gadget memiliki pengaruh atau tidak pada motivasi belajar anak usia dini kelas B

¹⁸ Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117.

¹⁹ Noviyanto, T. S. H., Juanengsih, N., & Rosyidatun, E. S. (2015). Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Edusains*, 7(1), 57-63. <https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1215>

Darussalam IT Muhandis Aceh Tenggara, dengan hasil $t_{hitung} = -4,284$ dengan $df = 20$ dengan t_{tabel} taraf 5% yaitu 2,024 dan nilai signifikansi 2 tailed ialah 0,000 dan kaidah pengambil keputusan yaitu $t_{hitung} < t_{tabel}$ yang artinya terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar anak usia dini, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap motivasi belajar anak usia dini, berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ $-4,284 < 2,024$ yang dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh gadget terhadap motivasi belajar anak usia dini.²⁰

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Manumpil, dkk (2015) melaporkan hasil penelitiannya yang bersifat survey analitik dengan pendekatan Crossectional, sampel diambil dengan teknik sampling purposive yaitu sebanyak 41 responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar observasi. Uji statistik menggunakan Chi-Square test dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ atau 95 %. Hasil penelitian didapatkan nilai $p = 0,016 < \alpha = 0,05$. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.

C. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar anak usia dini kelas B Darussalam TK IT Muhandis Aceh Tenggara. Hal ini diketahui melalui uji hipotesis dengan menggunakan SPSS yaitu $t_{hitung} = -4,284$ dengan $df = 38$ dengan t_{tabel} taraf 5% yaitu 2,024 dan nilai signifikansi 2 tailed ialah 0,000. Dapat diketahui bahwa nilai dari t_{hitung} lebih kecil daripada nilai t_{tabel} , $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan melihat nilai t_{tabel} dengan taraf 5% yaitu 2,024 dengan $N=20$, maka hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima $-4,282 < 2,024$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima. perkembangan teknologi informasi hendaknya pendidik

²⁰ Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>

dapat menyesuaikan metode pembelajaran di dalam kelas agar peserta didik dapat berkembang dengan baik terutama terhadap motivasi belajar, dimasa sekarang peserta didik lebih intens menggunakan gadget terutama untuk sekedar bermain, untuk itu hendaknya pendidik dapat merencanakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M. I. U. dkk.(2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14-23.
- Andrianti, Y., Susanti, R., & Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, 5(9), 58–68. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/4802>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arnold, R. B. (2018). Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) ISSN : 2337-6708 Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON PADA MATA PELAJARAN PELAYANAN PENJUALAN DI SMK KETINTANG SURABAYA Abstrak Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) ISSN. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 06(1), 145–150. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/25565/23439>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>

- Bakar, R. (2014). The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah, A. (2018). *Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(1), 36-42.
- Fauziddin, 2016. Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula*. Vol 1 No 3.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jp2*, 4(1), 1-13. <https://www.powtoon.com>.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104-114.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>
- Hazmiwati, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 178. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5359>
- Henri. (2018). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 1(1), 32-37.
- Hidayat, Fahrul. dkk. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak Sekolah

Dasar:

- Jurnal, P., Pendidikan, I., Sobon, K., & Mangundap, J. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 3, 92–101.
- Kamza, M., Husaini, & Ayu, I. L. (2021). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>.
- Kurniawan, A. R. dkk.(2019). Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah Dasar.*Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(1), 72-81.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117.
- Noviyanto, T. S. H., Juanengsih, N., & Rosyidatun, E. S. (2015). Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Edusains*, 7(1), 57–63. <https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1215>
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Ole, A. A., Simandjuntak, S., & Tumbel, F. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sains Melalui Video Animasi Berbasis PBL. *CogITo Smart Journal*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.31154/cogito.v5i1.146.12-21>.
- Palupi, R. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dalam Mengelola Kegiatan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Di SMPN N 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2).
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada

- Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Permenkes RI No. 43 2019. (2019). No Title. *ペインクリニック学会治療指針 2*, 6(2), 1–13.
- Puspitasari, D. B. (2013). Hubungan antara Persepsi terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(1).
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, 13, 72–78. <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>
- Sutardi, S., & Sugiharsono, S. (2016). Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar, Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 188–198. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i2.8400>
- Wandari, A., Kamid, K., & Maison, M. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 47. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i2.232>
- Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49).
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>

