

**PEMBATASAN PENGGUNAAN GADGET DALAM PENINGKATAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA  
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH  
NURUL QUR'AN PAGUTAN**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh:**

**AHMAD DOMI KHORIZON**  
**2020G1B020**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
TAHUN 2023/2024**

## ABSTRAK

Di zaman modern sekarang ini, kita tidak dapat dipisahkan dari gadget. Bahkan kita sering mendengar istilah gadget. Gadget adalah istilah bahasa Inggris yang mendefinisikan perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi. Gadget yang kita gunakan sehari-hari memiliki banyak manfaat yang sangat memudahkan hidup kita saat ini. Gadget, baik itu tablet, iPad, labtop, atau smartphone, adalah elektronik kecil yang memiliki aplikasi dan informasi yang terintegrasi dengan semua hal di dunia. Untuk itu guru dan orang tua penting untuk menjaga keseimbangan perlindungan siswa/anak-anak dari berbagai ancaman online dengan memastikan bahwa mereka tetap dapat mengakses dan memanfaatkan kesempatan yang diberikan oleh dunia maya. Dalam penulisan skripsi ini penulis meneliti tentang pembatasan penggunaan gadget dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas V MI Nurul Qur'an Pagutan. Penelitian ini di latar belakang motivasi belajar siswa lebih besar terhadap pembelajaran menggunakan gadget.

Tujuan penelitian: Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pembatasan penggunaan gadget siswa dan peningkatan motivasi belajar siswa di MI Nurul Qur'an Pagutan.

Metodelogi: Menggunakan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif dengan metode deskriptif adalah tehnik yang menggambarkan suatu realitas, informasi, dan objek penelitian secara sistematis dan sesuai keadaan alamiah. Data penelitian diperoleh menggunakan trianggualasi, observasi, wawancara, dokumentasi. Pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Hasil: Pembatasan penggunaan gadget dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Pengembangan keterampilan menejmen waktu, Kesehatan yang lebih baik, Kualitas tidur lebih baik, Peningkatan interaksi tatap muka dengan guru dan teman. Peningkatan motivasi belajar siswa kelas V Madrasah Nurul Qur'an Pagutan Antusiasme belajar siswa meningkat, fokus dan konsentrasi, Terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa, Pembentukan rutinitas belajar siswa.

**Kata Kunci:** Pembatasan *gadget*, Peningkatan otivasi belajar

## ABSTRACT

*In contemporary times, we are inseparable from electronic devices. The term "gadget" is frequently encountered. A gadget is a compact electrical device that performs multiple functions. The frequent utilization of gadgets provides numerous advantages that significantly enhance our modern lifestyles. Gadgets, such as tablets, iPads, laptops, and smartphones, are compact electronic devices incorporating apps and information from various sources worldwide. To ensure a healthy online experience, educators and parents must strike a balance between safeguarding students/children from online dangers and enabling them to take advantage of the opportunities offered by the digital realm. The author of this thesis analyzes the limitations on utilizing electronic devices to enhance the educational drive of fifth-grade pupils at MI Nurul Qur'an Pagutan. The inspiration behind this research stems from the increased inclination of pupils to engage in learning when utilizing electronic devices. Research objectives: This research aims to explain the restrictions on using student gadgets and increase learning motivation at MI Nurul Qur'an Pagutan.*

*Methodology: Using qualitative with descriptive method. Qualitative research with descriptive methods is a technique that describes a reality, information, and research objects systematically and according to natural conditions. Research data were obtained using triangulation, observation, interviews, and documentation. Data collection, data condensation, data presentation, and conclusion drawing.*

*Results: Restriction of gadget use in increasing student learning motivation. Development of time management skills, better health, better sleep quality, increased face-to-face interaction with teachers and friends. Increased learning motivation of fifth-grade students of Madrasah Nurul Qur'an Pagutan Increased learning enthusiasm, focus and concentration, Increased student learning motivation, and increased student learning routines.*

**Keywords:** *Gadget restriction, Increased learning motivation*

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
KATARAM



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembangunan nasional. Hal ini dikarenakan melalui pendidikan dapat dibentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan sistematis guna mengembangkan kemampuan yang terdapat dalam setiap individu. Seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup>

Pendidikan bisa diraih dengan berbagai macam cara salah satunya pendidikan di sekolah. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Bab II Pasal

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Pengertian lain dikemukakan oleh Sukmadiata, belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada hal yang lebih baik atau pun yang kurang baik. tetapi semestinya belajar dapat mendorong seseorang kearah yang lebih baik, karena belajar artinya sebuah tingkah laku atau perbuatan seseorang sebagai pola respon yang baru. Setelah menunjukkan perubahan dalam tingkah lakunya, seseorang dapat dianggap telah belajar Setelah menunjukkan perubahan dalam tingkah lakunya, seseorang dapat dianggap belajar. Perubahan ini dapat berupa peningkatan kemampuan akademik di sekolah atau perubahan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan ini terjadi secara bertahap sebagai hasil dari kegiatan belajar yang dilakukan.<sup>3</sup>

Di zaman modern sekarang ini, kita tidak dapat dipisahkan dari gadget. Bahkan kita sering menyebut dan mendengar istilah gadget. Menurut Hosland, gadget adalah istilah bahasa Inggris yang mendefinisikan perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi.<sup>4</sup> Gadget yang kita gunakan sehari-hari memiliki banyak manfaat yang sangat memudahkan hidup kita saat ini. Gadget tidak hanya sekedar alat komunikasi, tetapi juga memungkinkan kita mencari dan mengumpulkan informasi dari seluruh dunia bahkan di seluruh dunia.

Salah satu fitur gadget yang paling terkenal dan menarik adalah Internet. Pendidik dan siswa sangat mendukung kegiatan belajar mengajar mereka melalui kemampuan Internet. Internet memungkinkan siswa dan pendidik untuk menemukan berbagai macam informasi pembelajaran terkini, sehingga memungkinkan mereka untuk tetap mengikuti perkembangan

---

<sup>2</sup> Undang-Undang No 20 Tahun 2023, Pendidikan Nasional, pasal 1, Ayat 1

<sup>3</sup> Sukmadinata, *landasan psikologi proses pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011, hlm 155

<sup>4</sup> Karmila Anggraini Porang, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Anak di Desa Cucum*, Mulhamah, Vol 3 No 1, Doi: <https://doi.org/10.22373/jrpm.v3i1.2174>, 2023, hlm 2-4

proses belajar mengajar yang sedang *up to date*. Gadget membawa dampak yang baik bagi proses pendidikan dalam pembelajaran, yaitu: dapat berbagi informasi maupun mencari informasi yang dibutuhkan. Akan tetapi penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan agar sarana lain yang tersedia dapat dimanfaatkan secara menyeluruh dan dengan memberikan pembatasan terhadap penggunaan gadget dapat memberikan ruang anak pada dunia nyata, tidak hanya berlaku dalam social media saja. Penggunaan gadget yang berlebihan dan melampaui batas kemampuannya dapat menurunkan minat dan motivasi anak dalam belajar, menurunkan kekuatan otak, dan menurunkan tingkat keberhasilannya.

Memang Tentu saja, Anda biasanya dapat memperkenalkan anak-anak Anda pada ponsel, akan tetapi jangan terlalu jauh mengenalnya atau terlalu terbiasa dengannya. Penggunaan ponsel secara berlebihan dan berkepanjangan dapat memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar siswa (misalnya menurunkan hasil belajar siswa), jika sudah kecanduan ponsel, sulit untuk berhenti karena handphone sudah merupakan teman baginya.<sup>5</sup>

Pada kasus yang terjadi di jemaat Nafiri Malalayang dimana anak-anak usia dini ini keseringan bermain gadget berdampak pada pola interaksi dan perilaku mereka yang kadang membingungkan orang tua dimana belajar Bahasa dan kata-kata yang tidak seharusnya mereka ketahui dan menjadi cuek dengan keadaan sekitar. Bahkan tidak jarang anak-anak ini menjadi pemarah Ketika jauh dari gadget dan mereka menjadi pendiam suka melamun.<sup>6</sup> Anak yang sudah terlanjur sibuk dengan gadget menjadi malas bermain, dan anak cenderung mudah marah

---

<sup>5</sup> Idamustikawati, "Pembatasan Penggunaan Handphone Pada Anak/Siswa Pendidikan Dasar (Pendidikan 9 Tahun)." *Majalah Ilmiah Pelita Ilmu* 1.2 (2018).

<sup>6</sup> Veronike. E.T. Salem DKK, *Sosialisasi Dampak Dengan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di Jemaat Nafiri Malalayang* 1 (Tinjauan Sosialisasi Keluarga), LPP Mandala, Vol 7 No 3, DOI:<http://dx.doi.org/10.58258/jime.v7i3.2305>, (2021), hlm 3

jika diganggu saat bermain gadget.<sup>7</sup> Adanya perilaku anak yang kurang bisa bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai dampak tidak pernah bersosialisasi merupakan dampak negatif yang banyak dikeluhkan. Perkembangan sosial pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah proses perlakuan atau bimbingan orang tua dalam memperkenalkan kehidupan sosial terhadap lingkungan.<sup>8</sup> 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.<sup>9</sup> Salah satu dampak besar gadget adalah mempengaruhi perkembangan sosial seseorang.<sup>10</sup> Adapun dampak gadget yaitu tidak adanya saling komunikasi antar sesama individu cenderung lebih asyik dengan gadgetnya. Sehingga hubungan sosial antar sesama menjadi menurun.<sup>11</sup>

Gadget dalam penggunaannya memiliki dampak positif. Untuk dampak positifnya menurut Mujib, utilitas dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, Ketika siswa sering menggunakan perangkatnya, mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik seperti yang diharapkan.<sup>12</sup> Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif, karena dapat menyebabkan kesulitan dalam proses belajar. Siswa yang sering menggunakan gadget dapat mempengaruhi kemampuan interpersonalnya.<sup>13</sup> Proses pembelajaran juga mengakibatkan ketergantungan terhadap gadget.

---

<sup>7</sup> Sylvie Puspita, *Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Cipta Media Nusantara 2020), Hlm, 1,

<sup>8</sup> Sylvie Puspita, Hlm 2

<sup>9</sup> Sylvie Puspita, Hlm 2

<sup>10</sup> Sylvie Puspita, Hlm 13

<sup>11</sup> Sylvie Puspita, Hlm 13

<sup>12</sup> Dian Kurniawati, 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa', Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2.1 (2020), Hlm 78–84 Doi: <https://org/10.31004/edukatif.v2i1.78>

<sup>13</sup> KurniawatiDian, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa", Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. 2020. 78-84

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Adanya motivasi belajar harus diupayakan ada dalam diri siswa, dan bila ada hambatan diusahakan pula untuk diminimalisir. Sehingga hasil yang ingin dicapai sebagai hasil dari pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal.<sup>14</sup>

Jika siswa termotivasi untuk belajar maka mereka akan lebih bersemangat dalam belajar. Dharmadi mengatakan, kata motivasi berasal dari kata 'motivasi' yang berarti alasan, suatu kekuatan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Siajian mengutip Dharmadi. "Motivasi itulah yang menjadikan seseorang mencurahkan seluruh tenaga, dan waktunya untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi belajar itulah yang menjadikan seorang siswa melakukan kegiatan-kegiatan yang mengubah tingkah lakunya menjadi lebih baik."<sup>15</sup>

Motivasi belajar setiap siswa berbeda-beda. Siswa yang termotivasi berusaha keras untuk mencapai tujuan mereka. Sukmadinata menguraikan sumber-sumber motivasi, yaitu kekuatan-kekuatan yang muncul di dalam dan di luar diri individu. Energi yang berasal dari luar diri individu dan membentuk motivasi belajar adalah lingkungan. Kurangnya lingkungan belajar yang baik dapat menjadi masalah bagi siswa dan menghambat motivasi belajar mereka.<sup>16</sup>

Melihat beberapa fenomena negatif yang terjadi pada MI Nurul Qur'an Pagutan, bahwasanya teknologi menjadikan perilaku yang tak bisa di hindari. Akan tetapi di samping itu MI Nurul Qur'an Pagutan merupakan salah satu madrasah yang berada di tengah-tengah perkampungan, memiliki beberapa aturan dan sanksi. Guru di MI Nurul Qur'an Pagutan menerapkan peraturan tentang penggunaan gadget di madrasah. Penggunaan gadget di batasi

---

<sup>14</sup> Abroto Dkk, *Pengaruh Metode Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia, Vol 3 No 5, 2021, DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.703>, hlm 4

<sup>15</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, CV Budi Utama. Djaali, Yogyakarta: 2017, hlm 267

<sup>16</sup> Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011, hlm 61

supaya dalam pembelajaran tidak ada gangguan saat pembelajaran.<sup>17</sup> Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pembatasan Penggunaan Gadget Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di MI Nurul Qur'an Pagutan.

Pada saat peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Qur'an Pagutan. Bahwa pada umumnya peneliti melihat motivasi belajar siswa lebih besar terhadap pembelajaran menggunakan gadget. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang Pembatasan Penggunaan Gadget Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Qur'an Pagutan agar dapat melihat bagaimana pengaruh gadget terhadap motivasi belajar di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Qur'an Pagutan.<sup>18</sup>

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah ini digunakan untuk memutuskan apa yang akan dipelajari dan dapat dijadikan garis besar penelitian itu. Rumusan masalah yang dipertimbangkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana pembatasan penggunaan gadget dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas V Madrasah Nurul Qur'an Pagutan?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas V Madrasah Nurul Qur'an Pagutan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, tujuan peneliti adalah:

---

<sup>17</sup> Observasi, 12 Desember 2024 Pukul 09:30

<sup>18</sup> Observasi awal, 12 Desember 2024 Pukul 09:30

1. Untuk menjelaskan pembatasan penggunaan Gadget dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Qur'an Pagutan.
2. Untuk mengespoitasi peningkatan motivasi belajar siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Qur'an Pagutan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi tentang pembatasan penggunaan gadget dalam peningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Nurul Qur'an Pagutan.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi tentang peningkatan motivasi belajar siswa kelas V MI Nurul Qur'an Pagutan.

##### 2. Manfaat Praktis

Diharapkan bahwa penelitian ini akan bermanfaat bagi guru, sekolah, dan peneliti.

- a. Guru dapat memberikan saran kepada guru atau pembaca untuk lebih membatasi penggunaan gadget oleh siswa dan menciptakan motivasi belajar yang meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa, dapat menggunakan gadget sebaik mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar
- c. Bagi akademisi, hal ini menjadi media rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk membatasi penggunaan gadget pada konsep dan prinsip penelitian yang sama, yaitu pembatasan penggunaan gadget terhadap peningkatkan motivasi belajar
- d. Bagi sekolah, memberikan masukan dan kontribusi yang bermanfaat dalam upaya peningkatan mutu pendidikan sekolah yang bersangkutan.

- e. Bagi masyarakat dapat membatasi penggunaan gadget pada anak dan menciptakan motivasi belajar yang meningkatkan hasil belajar anak.

### E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pembatasan penggunaan gadget dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas V MI Nurul Qur'an Pagutan.
2. Subyek dalam penelitian ini adalah guru, orang tua, dan siswa yang membatasi penggunaan gadget terhadap peningkatan motivasi belajar.
3. Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember-April 2024 yang bertempat di MI Nurul Qur'an Pagutan.

### F. Penelitian Terdahulu

Kumpulan tindakan yang dikenal sebagai "tela'ah pustaka" digunakan untuk menentukan tujuan penelitian dan peluang celah penelitian. Akibatnya, penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya.

| No | Nama Peneliti    | Judul, tahun penelitian  | Persamaan                                   | Perbedaan  |
|----|------------------|--|---|--|
| 1  | Mirna Intan Sari | Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa kelas V MI Thoriqotussa'adah Pujon Kabupaten Malang, 2018 | Penggunaan gadget terhadap motivasi belajar | Penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian non Eksperimen dilakukan di MI Thoriqotuss'adah Pujon Kabupaten Malang pada bulan Juli 2018, namun dalam penelitian ini digunakan pendekatan |

|   |                           |  |  |  |
|---|---------------------------|--|--|--|
|   |                           |  |  | <p>kualitatif. metode deskriptif, berlokasi di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Qur'an Pagutan, dan waktu penelitian Desember-April 2024.</p>   |
| 2 | <p>M. Hafiz Al-Ayouby</p> | <p>Dampak Penggunaan gadget pada Anak Usia Dini, Skripsi, Universitas Lampung, 2017</p>                      | <p>Penggunaan gadget, penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif</p> | <p>Penelitian terdahulu membahas tentang dampak dari penggunaan gadget pada anak usiadini, tempat penelitian di PAUD dan TK. Handayani 2017, sedangkan penelitian ini membahas tentang pengaruh pembatasan penggunaan gadget, berlokasi di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Qur'an Pagutan, dan waktu penelitian Desember-April 2024.</p> |
| 3 | <p>Intan sari</p>         | <p>Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri</p> | <p>Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar</p>  | <p>Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian non Eksperimen dilakukan di SDN Gugus Drupadi Kecamatan</p>  |

|   |                              |   |                           |   |
|---|------------------------------|---|---------------------------|---|
|   |                              | Gugus Drupadi<br>Kecamatan<br>Gunungpati<br>Semarang                      |                           | Gunungpati Provinsi<br>Semarang selama<br>penelitian ini.<br>menggunakan<br>pendekatan kualitatif<br>dengan metode<br>deskriptif, berlokasi<br>di Madrasah<br>Ibtidaiyah Nurul<br>Qur'an Pagutan, dan<br>waktu penelitian<br>Desember-April 2024.   |
| 4 | Rike<br>Adriani dan<br>Rasto | Motivasi belajar<br>sebagai<br>determinan hasil<br>belajar siswa,<br>2019 | Motivasi<br>belajar siswa | Penelitian terdahulu<br>menggunakan metode<br>survey. Responden<br>adalah 106 siswa<br>Sekolah<br>Menengah Kejuruan<br>Swasta di Kota<br>Bandung, Provinsi Jawa<br>Barat, pada tahun 2019,<br>sedangkan penelitian ini<br>menggunakan<br>pendekatan kualitatif<br>dengan metode<br>deskriptif, berlokasi di<br>Madrasah Ibtidaiyah<br>Nurul Qur'an Pagutan,<br>dan waktu penelitian<br>Desember-April 2024. |
| 5 | Wina                         | Upaya   | Meningkatkan              | Penelitian terdahulu  |

|   |                   |  |                              |  |
|---|-------------------|--|------------------------------|--|
|   | sukmanasari       | meningkatkan motivasi belajar melalui medi gambar dan metode picture and ficture pada mapel ips tema dokumen diri dan keluarga   | motivasi belajar             | menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, berlokasi di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Qur'an Pagutan, dan waktu penelitian Desember-April 2024. |
| 6 | Ratna mayang sari | Peningkatan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Memilih Bahan Baku Busana Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Di Smk N 6 Yogyakarta | Peningkatan motivasi belajar | Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, berlokasi di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Qur'an Pagutan, dan waktu penelitian Desember-April 2024.         |

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian di temukan bahwa Pembatasan Penggunaan Gadget Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di MI Nurul Qur'an Pagutan di antaranya:

1. Pembatasan Penggunaan Gadget dalam peningkatan motivasi belajar siswa MI Nurul Qur'an Pagutan adalah: a). Pengembangan keterampilan manajemen waktu berdampak pada penggunaan gadget, pengembangan keterampilan dalam mengatur waktu siswa lebih baik dari pada sebelum adanya pembatasan. b). Kesehatan yang lebih baik dengan berdampak pada kesehatan siswa lebih baik dari pada sebelumnya, dilihat dari yang berkurangnya minus siswa. c). Kualitas tidur lebih baik berdampak pada kualitas tidur anak yang lebih baik. d). Peningkatan interaksi tatap muka dengan guru dan teman berdampak pada peningkatan interaksi tatap muka dengan guru dan teman, dilihat dari rasa keterlibatan dan motivasi belajar siswa.
2. Peningkatan motivasi belajar siswa kelas V madrasah Qur'an adalah: a). Antusiasme belajar siswa meningkat pada saat menggunakan aplikasi pembelajaran atau saat mengikuti kegiatan belajar berbasis gadget. b). fokus dan konsentrasi terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih meningkat yakni pada tugas-tugas akademiknya. c). Terjadinya peningkatan pada motivasi belajar siswa, dilihat dari peningkatan nilai-nilai dan hasil belajar siswa. d). Pembentukan rutinitas belajar yang baik, lebih efektif dan terstruktur, dengan waktu yang dialokasikan secara khusus untuk belajar tanpa gangguan gadget.

## B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi orang tua

Orang tua hendaklah membatasi dan mengontrol anaknya dalam menggunakan gadget karena dampak yang diberikan dalam menggunakan gadget tidak hanya memberikan dampak positif, akan tetapi memberikan dampak negatif juga.

### 2. Bagi siswa

Siswa-siswi kelas V di MI Nurul Qur'an pagutan disarankan untuk lebih semangat lagi dalam belajar walaupun tanpa menggunakan gadget, baik di rumah maupun di sekolah supaya hasil belajar semakin meningkat.

### 3. Bagi Guru

Guru perlu memberikan perhatian yang lebih kepada siswa, hal ini juga akan mempengaruhi motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajarnya. Selanjutnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan menggunakan media pembelajaran yang baik dan sesuai untuk meningkatkan proses pembelajaran, serta guru juga harus memperhatikan perkembangan setiap siswa. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, kami berupaya untuk berkomunikasi dengan semua pihak yang terlibat, termasuk orang tua.