

## BAB V

### PENUTUP

#### 3.1 Kesimpulan

Berlandaskan hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak-Anak Usia 6-12 Tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu bisa disimpulkan bahwasan penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak usia 6-12 tahun di desa tolokalo, *gadget* dijadikan sebagai media hiburan buat anak-anak. Kebanyakan anak-anak memakai *gadget* hanya untuk menonton sesuatu yang tidak bermanfaat dan bermain game. Jarang anak-anak memanfaatkan *gadget* sebagai media untuk belajar. dari hasil penelitian sehingga peneliti dapat menyimpulkan yakni:

*Pertama*, Bentuk perubahan perilaku dan interaksi sosial anak-anak usia 6-12 tahun dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan *gadget* di di Desa Tolokalo, *gadget* menimbulkan perubahan perilaku dan interaksi pada anak-anak, yang dimana anak-anak suka marah-marah ketika di ganggu saat bermain *gadget* atau bermain game. Bahkan anak-anak tidak langsung mendengarkan ketika dimintai tolong oleh orang tuanya. Selain perubahan pada perilaku, terjadinya perubahan pada interaksi sosial anak-anak dalam keluarga setelah penggunaan *gadget*. Kebanyakan anak-anak menghabiskan waktunya bermain *gadget*, sehingga waktu bersama keluarga dan juga dengan lingkungan disekitarnya berkurang.

*Kedua*, Peran orangtua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak-anak usia 6-12 tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu. Kebanyakan orangtua tidak mengontrol dan mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget*, oleh karena itu anak-anak banyak mengabdikan waktunya bermain *gadget* sehingga anak-anak tidak lepas dari *gadget* yang dimilikinya. Namun ada beberapa orangtua yang memiliki kesadaran sehingga membatasi waktu bermain *gadget*. Bahkan masih ada beberapa orang yang membagi waktu belajar anak-anaknya dengan bermain *gadget* dengan waktu belajar serta bermain dengan teman-temannya di dunia nyata.

*Ketiga*, Pengaruh *gadget* terhadap minat belajar anak-anak usia 6-12 tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu. *Gadget* berpengaruh besar pada minat belajar anak-anak, kebanyakan anak-anak menuntaskan waktunya dengan bermain *gadget* dari pada belajar. Kurangnya minat belajar anak-anak, sehingga terjadinya penurunan pada prestasi belajar anak-anak. Namun masih terdapat beberapa anak-anak yang mempunyai prestasi yang meningkat hal itu tidak lepas dari peran orangtua untuk membatasi dan membagi waktu anak-anak dalam menggunakan *gadget* dengan waktu belajar. oleh karena itu dapat peneliti simpulkan bahwa *gadget* berpengaruh besar pada minat belajar anak-anak. Minat belajar anak-anak mengalami peningkatan jikalau dikontrol dan diawasi saat bermain *gadget*. namun ada beberapa anak-anak yang minat belajarnya menurun dikarenakan tidak dikontrol dan diawasi saat menggunakan *gadget*.

### 3.2 Saran

Berlandaskan hasil penelitian yang di lakukan peneliti dan yang ditemui dilapngan, maka peneliti mendistribusikan beberapa hal atau saran semoga bisa bermanfaat untuk orang lain maupun untuk peneliti yang seterusnya, yakni:

#### 1. Guru

Sebaiknya guru membuat peratun untuk melarang anak-anak membawa *gadget* di sekolah dan tidak mengijinkan anak-anak untuk membawa *gadget* seberapa penting apapun kebutuhannya. Dikarenakan *gadget* hanya akan menimbulkan banyak dampak negatif ketimbang dampak positifnya.

#### 2. Orangtua

Sebaiknya orangtua mesti bijak untuk mengontrol dan mengawasi penggunaan *gadget* pada anaknya serta memiliki rasa peduli terhadap anak-anaknya yaitu dengan membuatkan jadwal khusus untuk anak-anaknya dengan membagi waktu belajar, bermain *gadget*, mengisih *gadget* anak-anak dengan aplikasi islamiah, serta membagi waktu berinteraksi dengan lingkungannya. Karena proses keberhasilan anak-anak tergantung bagaimana orangtua bijak dalam mengontrol dan membatasi anak-anak dalam penggunaan *gadget*.

#### 3. Anak

Buat pemakaian *gadget*, anak-anak mesti dapat menyusun peluang buat belajar dan juga kesempatan menggunakan *gadget*. Anak-anak harus

bisa memanfaatkan *gadget* dengan benar. Agar tidak terjadi kecanduan pada *gadget*.

#### 4. Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti berikutnya yang minat buat melakukan penelitian terkait pemakaian atau penggunaan *gadget* terhadap perilaku dan minat belajar anak-anak ialah: Peneliti berikutnya bisa mengembangkan dan menelaah beraneka macam referensi terkait pemakaian atau penggunaan *gadget* terhadap perilaku dan minat belajar anak-anak. Supaya hasil penelitiannya bisa sempurna serta lebih lengkap pula.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, M., & Nurainiah, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal AL-IJTIMAIYYAH: Media Kajian Pengembangan Masyarakat Islam*, 4(2), 19–39. <https://doi.org/10.22373/al-ijtimaiyyah.v4i1.4204>
- Fuad, Z. Al, & Zuraini. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 45–54.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Hikmaturrahmah. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI Hikmaturrahmah. 191–218. <https://jurnal mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud->
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Jey, G., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Latifatus Saniyyah. (2021). berkasproposal\_LATIFATUS SANIYYAH \_201733087. In *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus*.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Peer Review Perlindungan Hukum Anak Jalanan.pdf*. (n.d.).
- Sandrawita, E. (2019). *Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru*. 21.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016). Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran a. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April*, 5–24.



**LAMPIRAN**

## Lampiran 5: Observasi



Observasi Sekolah MI (Madrasah Ibtidayah)



Observasi Sekolah SDN No 05 Kempo



Observasi Anak-anak Penggunaan Gadget



Observasi Anak-anak Penggunaan Gadget

## Lampiran 6: Lembar Instrumen Wawancara

### 1. Wawancara Ketua RT 03 Penelitian

Nama :

Lokasi :

Hari / tanggal :

No	Bentuk Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak-anak di desa Tolokalo banyak yang menggunakan <i>gadget</i> ?	
2	Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> tersebut?	
3	Bagaimana perilaku anak-anak saat keseringan menggunakan <i>gadget</i> ?	
4	Bagaimana interaksi anak-anak dengan lingkungannya sebelum dan sesudah penggunaan <i>gadget</i> ?	

### 2. Pedoman wawancara Orang Tua

Identitas diri :

Nama :

Pendidikan :

Pekerjaan :

Hari / tanggal :

No	Bentuk Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah orang tua memberikan <i>gadget</i> pada anak?	
2	Berapa lama anak menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari?	
3	Bagaimana orang tua mengawasi dan mengontrol penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	
4	Dalam <i>gadget</i> , aplikasi apa saja yang	

	sering anak-anak gunakan?	
5	Apakah anak-anak mengakses informasi dari google?	
6	Apakah anak terlihat bermain bermain permainan yang mengasah otak anak?	
7	Apakah waktu belajar anak terganggu setelah menggunakan <i>gadget</i> ?	
8	Bagaimana jam tidur anak, berkurang atau tidak?	
9	Bagaimana perilaku anak Ketika mereka menggunakan <i>gadget</i> saat dimintai tolong?	
10	Apakah anak-anak Ketika berbicara suka membentak dan berkata kasar?	
11	Bagaimana tingkat emosional anak saat menggunakan <i>gadget</i> ?	
12	Bagaimana perilaku anak setelah mendapatkan suatu yang diinginkannya?	
13	Bagaimana interaksi anak-anak dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan <i>gadget</i> ?	

### 3. Pedoman Wawancara Anak

Identitas diri

Nama :

Kelas :

Hari / tanggal :

No	Bentuk Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu diberikan <i>gadget</i> sendiri oleh orang tuamu?	
2	Berapa lama kamu menggunakan <i>gadget</i>	

	dalam sehari?	
3	Bagaimana kamu memperoleh informasi yang belum kamu ketahui?	
4	Apakah di dalam <i>gadgetmu</i> terdapat permainan yang menantang?	
5	Dalam <i>gadget</i> kamu, aplikasi apa saja yang sering kamu buka?	
6	Bagaimana kondisi mata kamu setelah lama menggunakan <i>gadget</i> ?	
7	Bagaimana waktu belajar kamu? Apakah lebih banyak waktu untuk belajar atau bermain <i>gadget</i> ?	
8	Bagaimana perilaku kamu Ketika diajak bicara oleh orang tua? apakah mendengarkan dengan baik atau sering menyela pembicaraan?	
9	Apakah kamu sering membentak atau berkata kasar apabila diganggu dalam bermain <i>gadget</i> ?	
10	Apakah kamu bersedia membantu orang lain yang membutuhkan pertolongan disaat kamu sedang bermain <i>gadget</i> ?	
11	Bagaimana sikap yang lebih kamu dahulukan keluargamu yang meminta tolong atau tetap asik dengan <i>gadgetmu</i> ?	
12	Bagaimana sika kamu setelah mendapatkan sesuatu yang diinginkan?	
13	Bagaimana interaksi kamu dengan kelurga sebelum dan sesudah penggunaan <i>gadget</i> ?	

#### 4. Pedoman Wawancara Kepala Desa

Nama :

Lokasi :

Hari/tanggal :

No	Bentuk Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anak-anak di desa Tolokalo banyak yang menggunakan <i>gadget</i> ?	
2	Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> tersebut?	
3	Bagaimana perilaku anak-anak saat keseringan menggunakan <i>gadget</i> ?	
4	Bagaimana interaksi anak-anak dengan lingkungannya sebelum dan sesudah penggunaan <i>gadget</i> ?	

#### 5. Pedoman Wawancara Guru SDN No.05 Kempo

Nama :

Lokasi :

Jabatan :

Hari/tanggal :

No	Bentuk Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> di kalangan siswa?	
2	Apakah pihak sekolah mengizinkan siswa untuk membawa <i>gadget</i> (hp) ke sekolah?	

3	Menurut bapak/ibu, apakah saat menggunakan <i>gadget</i> (hp) dapat mempengaruhi minat belajar siswa?	
4	Bagaimana prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah memiliki <i>gadget</i> ?	

## 6. Pedoman Wawancara Guru Madrasah Ibtidayah (MI)

Nama :

Lokasi :

Jabatan :

Hari/tanggal :

No	Bentuk Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> di kalangan siswa SMP	
2	Apakah pihak sekolah mengizinkan siswa untuk membawa <i>gadget</i> (hp) ke sekolah?	
3	Menurut bapak/ibu, apakah saat menggunakan <i>gadget</i> (hp) dapat mempengaruhi minat belajar siswa?	
4	Bagaimana prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah memiliki <i>gadget</i> (hp)?	

## Lampiran 7: Wawancara

### 1. Lampiran Wawancara Anak



Wawancara dengan Muhamad Kifrin kelas 6 SD



Wawancara dengan Sri Yana kelas 4 SD



Wawancara dengan Agnes Monika kelas 2 SD



Wawancara dengan Monika Kelas 4 SD



Wawancara dengan Anggriani Fitri Ningsih Kelas 6 SD



Wawancara dengan Tiara Putri Muati Kelas 6 SD



Wawancara dengan Risma Nurazizah Kelas 2 SD



Wawancara dengan Diran Fadillah Kelas 6 SD



Wawancara dengan Suriadin Kelas 6 SD

## 2. Lampiran Wawancara Orang Tua



Wawancara dengan Ibu Hiwati



Wawancara dengan Ibu Sri Mawarni



Wawancara dengan Bapak Tamrin



Wawancara dengan Ibu Erni Wati



Wawancara dengan Ibu Rohila Fitriani Lia Anggriani



Wawancara dengan Ibu Erni



Wawancara dengan Ibu Rohani

### 3. Lampiran Wawancara Guru MI (Madrasah Ibtidayah)



Wawancara dengan Ibu Reni Marlina S. Pd

### 4. Lampiran Wawancara Guru SDN NO. 05 Kempo



Wawancara dengan Ibu Kalisom S. Pd

**5. Lampiran Wawancara Ketua RT 03**



Wawancara dengan Bapak Ediyansyah

**6. Lampiran Wawancara Kepala Desa Tolokalo**



Wawancara dengan Bapak Ikhlas