

SKRIPSI

**PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU DAN MINAT
BELAJAR ANAK-ANAK USIA 6-12 TAHUN DI DESA TOLOKALO
KECEMATAN KEMPO KABUPATEN DOMPU**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

HARTATI
2019A1C005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

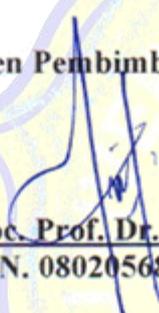
SKRIPSI

**PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU DAN MINAT BELAJAR
ANAK-ANAK USIA 6-12 TAHUN DI DESA TOLOKALO
KECAMATAN KEMPO KABUPATEN DOMPU**

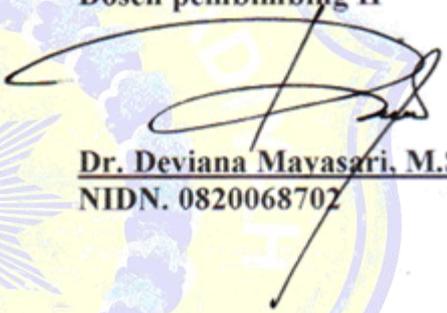
Telah memenuhi syarat dan disetujui

Mataram tanggal, 5 Juni 2023

Dosen Pembimbing I


Assoc. Prof. Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M.H.
NIDN. 0802056801

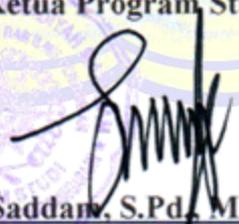
Dosen pembimbing II


Dr. Deviana Mayasri, M.Si
NIDN. 0820068702

Menyetujui,

**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,


Saddam, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0826079103

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU DAN MINAT BELAJAR
ANAK-ANAK USIA 6-12 TAHUN DI DESA TOLOKALO
KECAMATAN KEMPO KABUPATEN DOMPU

Skripsi atas nama Hartati telah dipertahankan di depan dosen penguji Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Kamis, 8 Juni 2023

Dosen Penguji:

1. Assoc.Prof.Dr. Hj. Maemunah, S.Pd.,M.H (Ketua)
NIDN. 0802056801
2. Deviana Mayasari, M.Si (Anggota)
NIDN. 0820068702
3. Isnaini, S.Pd.,M.H.,M.Pd (Anggota)
NIDN. 0803058401



Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M. Pd. Si
NIDN. 0821078501

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa program studi PPKn Universitas Muhammadiyah Mataram:

Nama : Hartati

Nim : 2019A1C005

Alamat : Dusun Kesi Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu

Memang benar skripsi yang berjudul Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak-Anak Usia 6-12 Tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan bimbingan, jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacuh sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar saya siap mempertanggung jawabkan termasuk siap meninggalkan keserjanaan yang diperoleh. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 12 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Hartati
NIM 2019A1C005



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hartati
NIM : 2019A1C005
Tempat/Tgl Lahir : Kesi, 1 Juli 2000
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp : 082 340 072 521
Email : hartatihartati77@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak-Anak
Usia 6-12 Tahun di Desa Telokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dempo

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 458 298

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 06 Juli 2023
Penulis



HARTATI
NIM. 2019A1C005

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A. 3
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hartati
NIM : 2019A10005
Tempat/Tgl Lahir : Kesi / 1 Juli 2000
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp/Email : 082 340 072 521
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak - Anak Usia
6-12 Tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 06 Juli 2023
Penulis



HARTATI
NIM. 2019A10005

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

” Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, dan sesungguhnya
bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS Al Insyirah 5-6)

IKHTIAR dan TAWAQAL

Yakinlah bahwa sebesar apapun kesulitan yang menghampiri terdapat kemudahan yang menyertainya. Dalam setiap masalah yang menimpah hambahnya Allah sediakan jalan keluar atau solusi maka semua itu dibutuhkan

Ikhtiar dan Tawaqal.

“Hartati”



PERSEMBAHAN

Peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa berkat Rahmat dan kasih sayang serta karunianya yang telah diberikan kepada hambahnya terutama kepada peneliti sendiri sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

1. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Allah SWT yang menciptakan langit dan bumi beserta isinya, yang slalu memberikan berbagai macam nikmat kepada hamba-hambanya terutama kepada peneliti sendiri. Segala Rahmat dan hidayah serta petunjuk yang telah Allah berikan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

2. Kedua Orang Tua Malaikat tak bersayap yang telah Allah kirimkan kepada peneliti dan yang sangat peneliti cintai dan sayangi yaitu Ibu Saidah dan juga Bapak Aminulah. Berkat didikan dari mereka dan kerja keras serta segala motivasi dan ridho dari ibu dan bapak sehingga peneliti dapat melanjutkan Pendidikan hingga sampai sekarang. Rasa syukur dan terimakasih atas segala pengorbanan bapak dan ibu selama ini yang tidak pernah ada kata lelah yang ibu dan bapak ucapkan dalam membesarkan anak-anaknya. Semoga kebaikan ibu dan bapak Allah balas berkali lipat dan semoga Allah SWT menghadiakan syurga yang paling tinggi untuk ibu dan bapak.

3. Untuk kakak perempuan yang peneliti sayangi yaitu kakak Kartini yang slalu memberikan kasih sayangnya serta motivasi kepada peneliti dan kata-kata yang tidak pernah peneliti lupakan yaitu “Jangan terlalu terburuh-buruh dalam mengerjakan sesuatu dan kerjakanlah sedikit demi sedikit maka Insha Allah

akan dapat terselesaikan dan jangan lupa ketika merasa lelah istirahatlah dan jangan pernah memaksakan untuk melajutkannya”. Terimakasih atas Suportnya serta kata-kata dari kakak perempuan yang membuat peneliti semangat dalam mengerjakan sesuatu terutama dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kebaikan kakak dibalas oleh Allah dengan kebaikan pula.

4. Kedua adik laki-laki yang peneliti sayangi Muhammad Ariadin dan juga Purwadin terimakasih atas motivasinya selama ini. Semoga menjadi seseorang yang memiliki ahklak yang mulia dan menjadi orang-orang yang sukses serta menjadi anak yang bisa diandalkan dan bisa membanggakan kedua orang tua.
5. Teman-teman dan sahabat yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungan dan motivasinya selama ini.
6. Ibu Assoc. Prof.Dr. Hj Memunah, S.Pd., MH. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Dr. Deviana Mayasari, M.Si selaku dosen pembimbi 2 peneliti ucapkan bayak terimakasih atas motivasi dan bimbingannya selama ini. Semoga rasa lelah dan kebaikan ibu pembimbing peneliti Allah balas dengan dengan berkali lipat kebaikan pula.
7. Almamater hijau dan kampus UMMAT.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Tuhan Yang Maha Esa, kiranya pantaslah peneliti memanjatkan Puji syukur atas segala nikmat yang telah diberikan kepada peneliti, baik kesempatan maupun Kesehatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Salam dan shalawat selalu tercurah kepada junjungan baginda Rasulullah SAW, yang telah membawa manusia dari alam kegelapan menuju alam terang bendera seperti sekarang ini.

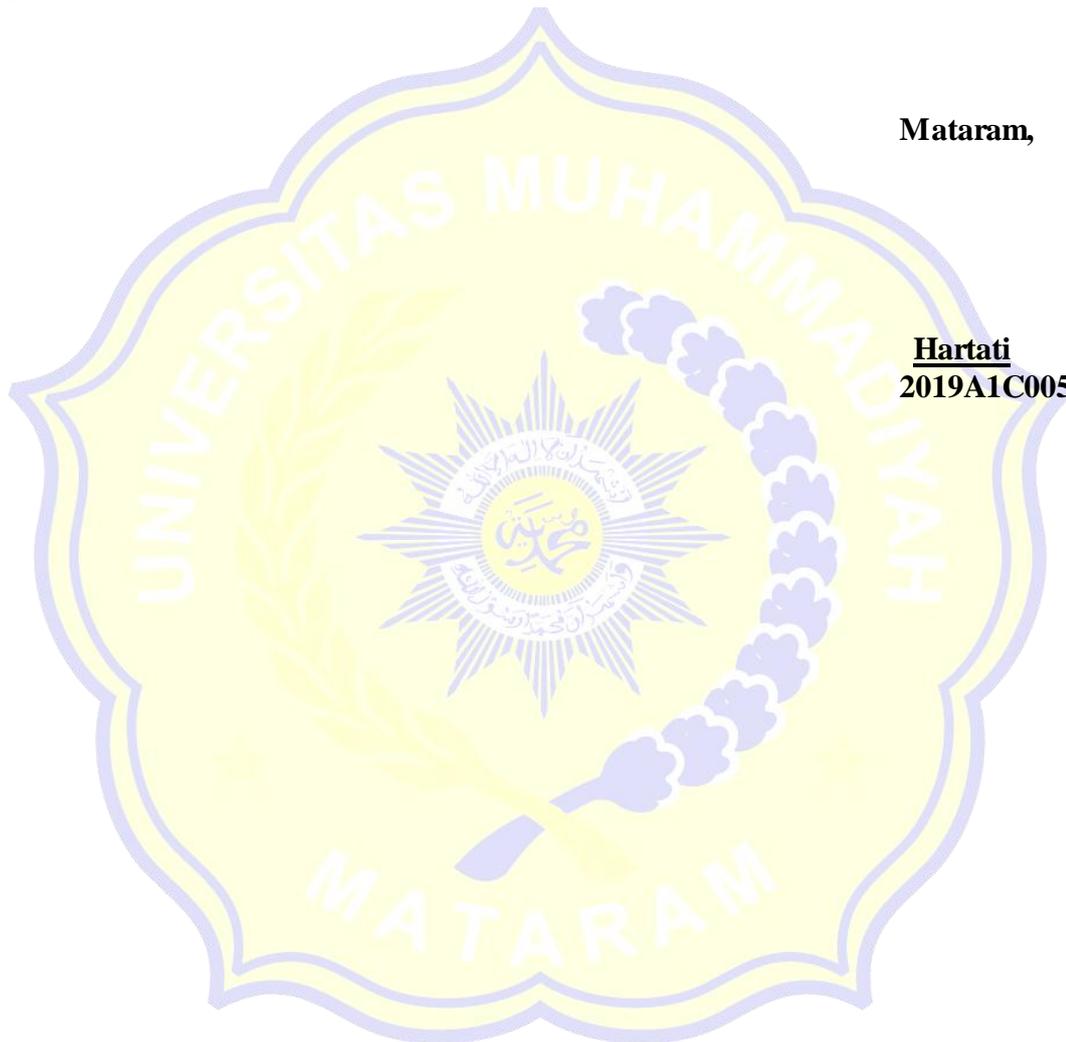
Skripsi yang telah peneliti buat berjudul ‘Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak-Anak Usia 6-12 Tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu’. Skripsi ini dapat hadir seperti sekarang ini tak lepas dari bantuan banyak pihak. Untuk itu sudah sepantasnyalah peneliti mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Abdul Wahab MA selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram beserta jajarannya.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Dosen Pembimbing 1 Ibu Assoc.Prof.Dr. Hj Memunah, S.Pd., MH. dan Pembimbing 2 Ibu Dr. Deviana Mayasari, M. Si
5. Kepada Subyek dan Informan yang telah memberikan peneliti informasi atau data yang peneliti butuhkan untuk melengkapi penelitian ini.

Namun, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dan luput dari perhatian peneliti. Baik itu dari Bahasa yang digunakan maupun dari teknik penyajiannya. Oleh karena itu, dengan segala kekurangan dan kerendahan hati, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran sekalian demi perbaikan skripsi ini kedepannya.

Mataram,

Hartati
2019A1C005



ABSTRAK

PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERILAKU DAN MINAT BELAJAR ANAK-ANAK USIA 6-12 TAHUN DI DESA TOLOKALO KECAMATAN KEMPO KABUPATEN DOMPU

HARTATI (2019A1C005)

Di Desa Tolokalo anak-anak usia 6-12 tahun belum bisa memanfaatkan *gadget* dengan baik dan benar. Hal itu terjadi dikarenakan anak-anak sudah terbiasa menggunakan *gadget* hanya sebagai media hiburan saja. Sehingga terjadi perubahan pada perilaku dan minat belajar anak-anak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku dan minat belajar anak-anak usia 6-12 tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompus.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Informan penelitian terdiri dari, Anak usia 6-12 tahun, Orangtua, Ketua RT 03, Kepala Desa Tolokalo, Guru SDN 05, dan Guru MI (Madrasah Ibtidayah). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi Serta dianalisis menggunakan teori Miles dan Huberman untuk menyajikan data agar mudah dipahami, maka langkah-langkah kegiatan dalam analisis yaitu pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (conclutions).

Hasil kesimpulan dalam penelitian ini adalah: *pertama* kebanyakan anak-anak menggunakan *gadget* sebagai media hiburan yaitu dengan nonton dan bermain game. Jarang anak-anak memanfaatkan *gadget* untuk belajar. selain itu, terjadi perubahan pada perilaku dan interaksi anak-anak dalam keluarga. Kebanyakan anak-anak akan marah ketika diganggu saat bermain dengan *gadget*. Namun anak-anak masih menghormati orang yang lebih dewasa darinya. Selain perubahan pada perilaku, terjadi perubahan pada interaksi anak-anak dengan keluarga setelah penggunaan *gadget*, interaksi anak-anak dalam keluarga dan dengan lingkungan disekitarnya berkurang dikarenakan anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain dengan *gadget*. *Kedua* kurangnya kesadaran orang tua dalam mengawasi dan mengontrol serta membatasi anak-anaknya dalam penggunaan *gadget*. *Ketiga* *gadget* berpengaruh besar pada minat belajar anak-anak dikarenakan anak-anak lebih mengabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dari pada belajar. Namun ada beberapa anak-anak yang memiliki minat dan prestasi belajar yang meningkat. Hal itu tergantung bagaimana orang tua membatasi waktu anaknya dengan bermain *gadget* yaitu dengan membagi waktu belajar dengan bermain *gadget*. Minat belajar anak-anak mengalami peningkatan jikalau dikontrol dan diawasi saat bermain *gadget* dan minat belajar anak-anak juga menurun dikarenakan tidak dikontrol dan diawasi saat menggunakan *gadget*.

Kata kunci: *Gadget*, Perilaku, dan Minat Belajar

ABSTRACT

THE USE OF GADGETS ON THE LEARNING BEHAVIOR AND INTEREST OF CHILDREN AGED 6–12 YEARS IN TOLOKALO VILLAGE, KEMPO DISTRICT, DOMPU DISTRICT

HARTATI (2019A1C005)

In Tolokalo Village, children aged 6 to 12 cannot correctly operate electronic devices. It occurs because children are accustomed to using electronic devices solely for entertainment. Consequently, children's conduct and interest in learning have changed. The purpose of this study is to determine how the use of electronic devices influences the behaviour and interest in learning of students aged 6 to 12 in Tolokalo Village, Kempo District, Dompus Regency. This study employed qualitative methodologies of inquiry. Children aged 6 to 12 years, parents, chiefs of RT 03, heads of Tolokalo villages, teachers of SDN 05, and teachers of MI (Madrasah Ibtidiah) comprised the research informants. Interviews, observation, and documentation were used for data collection, and Miles and Huberman's theory was used to analyze the data and present it in an understandable format. Data collection, reduction, display, and drawing or confirming conclusions (conclusions) were the analysis phases.

This study's primary conclusion is that most children use electronic devices as entertainment media by viewing videos and playing video games. Rarely do children use technology to study. Additionally, there are alterations in the behaviour and interactions of the family's offspring. Most children will become furious if their electronic device play is interrupted. However, adolescents continue to respect those more mature than they are. In addition to behaviour changes, electronic devices alter children's interactions with their families. Because children spend more time interacting with electronic devices, their interactions within the family and with their surroundings diminish. Second is parents' failure to supervise, control, and limit their children's use of electronic devices. The three devices significantly impact children's desire to learn because they spend more time interacting with them than studying. However, some children have demonstrated increased interest and academic achievement. It depends on how parents limit their children's use of electronic devices, specifically by dividing study time and device use. Children's interest in learning increases if they are supervised and controlled when using electronic devices, and decreases if they are not supervised and controlled when using electronic devices.

Keywords: *Gadgets, Behavior, and Interest in Learning*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	xii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS	xiii
DAFTAR ISI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.5 Batasan Operasional	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Penelitian Relevan.....	9
2.2 Kajian Pustaka	12
2.2.1 Pengertian Anak-anak	12
2.2.1.1 Pengertian Anak Dalam Beberapa Peraturan Perundang- Undangan.....	13
2.2.2 Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	14
2.2.2.1 Pengertian <i>Dampak</i>	14
2.2.2.2 Pengertian <i>Gadget</i>	15
2.2.3 Jenis-jenis <i>Gadget</i>	17

2.2.4 Manfaat Penggunaan <i>Gadget</i>	18
2.2.5 Dampak Positif dan Negatif dari Penggunaan <i>Gadget</i>	19
2.2.6 Pengawasan Orangtua dalam Penggunaan <i>Gadget</i>	27
2.2.7 Pengertian Perilaku dan Minat Belajar.....	31
2.2.7.1 Pengertian Perilaku Anak	31
2.2.7.2 Minat Belajar.....	42
2.2.7.3 Pengertian Minat Belajar	43
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian	36
3.2 Lokasi Penelitian.....	38
3.3 Jenis Data.....	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	39
3.4.1 Observasi (Pengamatan)	39
3.4.2 Interview (Wawancara)	41
3.4.3 Dokumentasi	42
3.5 Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	48
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi dan Obyek Penelitian	48
4.1.2 Profil dan Sejarah Singkat Desa Tolokalo.....	48
4.1.3 Letak Geografis Masyarakat Desa Tolokalo	49
4.1.4 Jumlah Penduduk.....	50
4.1.5 Keadaan Ekonomi.....	50
4.1.6 Mata Pencaharian.....	51
4.1.7 Sistem Kepercayaan.....	51
4.1.8 Informan Anak-anak yang Diwawancarai	52
4.2 Hasil Observasi.....	53
4.3 Hasil Wawancara	55

4.3.1 Bentuk Perubahan Perilaku dan Interaksi Sosial Anak-Anak Usia 6-12 Tahun Dalam Keluarga Sebelum dan Sesudah Penggunaan <i>Gadget</i>	55
4.3.2 Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak-Anak Usia 6-12 Tahun.....	66
4.3.3 Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Minat Belajar Anak-Anak Usia 6-12 Tahun.....	70
4.4 Pembahasan.....	72
4.4.1 Bentuk Perubahan Perilaku dan Interaksi Sosial Anak-Anak Usia 6-12 Tahun Dalam Keluarga Sebelum dan Sesudah Penggunaan <i>Gadget</i>	72
4.4.2 Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak-Anaknya.....	73
4.4.3 Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Minat Belajar Anak-anak	74
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini terlalu cepat dan semakin moderen. Banyak teknologi yang sudah dibuat memberikan pengaruh yang sangat luas di kehidupan manusia di beranekan macam bidang. Seperti halnya *gadget* bisa menimbulkan efek pada kadar nilai kebudayaan. Pada Saat ini penggunaan *gadget* di Desa Tolokalo bukan hanya pada lingkup pekerja, melainkan hampir seluruh lingkup terhitung anak-anak pula telah menggunakan *gadget* pada aktivitas yang mereka kerjaka setiap saat. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* (Sandrawita, 2019).

Penggunaan *gadget* di Desa Tolokalo semakin berkembang, dari penggunaan *gadget* berbentuk handphone yang pada mulanya hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi saja. Namun dengan seiring berjalannya waktu penggunaan *gadget* di Desa Tolokalo bukan lagi sekedar sebagai alat komunikasih melainkan bisa dijadikan sebagai media hiburan, berbagi informasi dan juga bisa dijadikan media untuk mendapat penghasilan yaitu orang-orang bisa berjualan online guna untuk mendapatkan keuntungan.

Gadget telah banyak diminati seluruh kalangan, khususnya pada kalangan siswa, *gadget* telah banyak dimanfaatkan sebab lebih simpel serta memuaskan pada prosedur pembelajaran. *Gadget* sudah dilengkapi beserta karakteristik atau keunikan yang sangat moderen. Dari hal itu bisa

mempermudah pembelajaran, contohnya orang-orang bisa mencari solusi dari masalah yang yang dihadapinya dengan melalui internet dan juga bisa menemukan jawaban tugas sekolah dengan menggunakan *gadget* yang berbentuk handphone (Syifa et al., 2019).

Penggunaan *gadget* yang berbentuk *Handphone* di Desa Tolokalo yang makin maju di kalangan anak-anak ini, mendantangkan beraneka macam perubahan perilaku pada anak-anak. Anak-anak lebih pilih menggunakan atau memakai *gadget* ketimbang menghabiskan waktunya bersama teman sejawatnya. Kecenderungan ini ialah keadaan yang memperhatikan karena dilihat sejak usia sekolah, anak-anak semestinya terbiasa bermain dan berkomunikasi kontak langsung dengan teman serta dengan orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya. Kebiasaan mereka yang lebih banyak memuntaskan waktu dengan berkomunikasi lewat *gadget* yang bebentuk *handphone*, maka waktu anak-anak berinteraksi secara langsung dengan keluarga dan juga orang lain akan berkurang (Aziz & Nurainiah, 2018).

Handphone atau *gadget* di Desa Tolokalo tidak hanya sekedar alat berkomunikasi saja, melainkan pula sebagai penampilan, teren, dan gaya hidup. Handphone pada mulanya dipakai oleh orang-orang yang benar-benar membutuhkannya, seperti para guru atau pejabat serta pebisnis. tetapi, saat ini Handphone bukan saja dipakai dari kalangan yang penting saja melainkan pula anak-anak sekolahan. Handphone dalam dunia Pendidikan ialah persoalan yang patut dibahas dengan cara mendalam dikarenakan dilihat dari materi atau aplikasi *gadget* yang kerap di buka oleh anak-anak sedikit atau banyaknya bakal membawah efek pada perkembangan berpikir serta perilaku

anak-anak. Anak-anak harus pandai dalam memakai *gadget* jikalau anak-anak tidak menggunakan *gadget* dengan baik dan benar maka bakal banyak memunculkan efek yang tidak baik saja. (Hudaya, 2018).

Adapun penelitian sebelumnya, yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget* yaitu Putra Hana Pebriana (2017) melakukan penelitian yang mengkaji tentang Analisis pengguna *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya buat bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya bisa berubah dengan terbiasanya di berikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain. Syifa dkk (2019) melakukan penelitian yang terkait dengan Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwasan anak-anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak *gadget* ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti membangkang, mudah marah suka, menirikan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Selain itu pula berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan sering bermain game dan menonton youtube. Latifatil saniyyah dkk (2021) melakukan penelitian yang terkait dengan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Desa Jekulo. Penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu youtube, tiktok dan game. Penggunaan ini berdampak positif seperti mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah

komunikasih dan melatih kreativitas anak. Selain itu berdampak negatif diantaranya mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku sosial anak masih baik, menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, namun anak-anak kurang peka dan peduli terhadap orang disekitarnya. Indah lestari (2015) melakukan penelitian yang mengkaji tentang dengan pengaruh *gadget* pada interaksi sosial dalam keluarga. Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan dan perubahan interaksi sosial yang terjadi didalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan *gadget* pada anggota keluarga dapat mempengaruhi pola interaksi sosial dalam keluarga secara menyeluruh. Hasil penelitian dapat dilihat lewat komunikasih dan kontak sosial. Dengan ini menunjukkan *gadget* memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak.

Shella Tasya Hidatuladkia dkk (2021) juga melakukan penelitian terkait dengan peran orangtua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orangtua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun yakni 1) dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*, 2) selektif dalam memilihkan aplikasi *gadget* pada anak, 3) menemani anak dalam penggunaan *gadget*, 4) melatih tanggung jawab anak, 5) berinteraksi sosial. Berdasarkan hasil penelitian terdapat dampak positif dan dampak negatif dalam penggunaan *gadget* yakni menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, dan mempermudah komunikasih, sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget*

mengabaikan perintah orang tua, kecanduan, serta konsentrasi belajar yang menurun (Hidayatuladkia et al., 2021).

Faktor yang ditimbulkan oleh *gadget* lebih banyak dampak negatifnya, yang dimana berpengaruh terhadap perkembangan dan minat belajar anak. Anak-anak yang awalnya diberikan *gadget* oleh orangtuanya sebagai hiburan. Pada mulanya pemakaian *gadget* cuman diisi dengan fitur audio seperti musik agar anak tidak merasa bosan. tetapi, lama kelamaan anak-anak biasanya bosan dengan fitur atau aplikasi yang ada, hingga anak-anak lepas dari kontrol orangtuanya. Anak-anak bakal menggunakan *gadget* buat bermain *game*, menonton *yotube*, serta lainnya yang memuaskan dari pada komunikasi. Anak-anak jadi keasikan bermain *gadget* sehingga anak-anak tidak ada waktu buat belajar. Keasikan dalam menggunakan handphone menyebabkan anak-anak tidak fokus lagi dengan belajarnya. (Nikmawati et al., 2021).

Belajar ialah proses modifikasi pada manusia dan wujud modifikasi itu dipertunjukkan pada peningkatan mutu dan kapasitas tingkah laku seperti peningkatan kemampuan, pemahaman, perilaku, kebiasaan, keahlian, daya pikir, dan kemampuan yang lainnya. Aktivitas belajar yang dikerjakan di tempat pendidikan dan di tempat tinggal mesti sesuai dari kemauan yang muncul dari dalam dirinya serta mempunyai rasa ketertarikan buat belajar, ketertarikan yang artinya ialah minat. Anak-anak akan mudah belajar dan bersemangat jikalau anak-anak memiliki minat dalam belajar. (Nikmawati et al., 2021).

Menurut Muhibbunsyah (2010:33) Minat ialah kecenderungan serta kegairan yang tinggi atau kemauan yang tinggi pada suatu. Minat mempengaruhi kadar perolehan hasil belajar peserta didik atau anak-anak pada pembelajaran. Minat belajar adalah salah satu peran yang sangat berarti buat menetapkan prestasi belajar anak. Anak yang mempunyai minat belajar bakal memfokuskan dirinya pada pembelajaran. Pada aktivitas belajar, minat besar dampaknya pada kegiatan belajar (Nikmawati et.,2021).

Dari paparan di atas, sehingga peneliti berminat buat melakukan penelitian terkait dampak yang di timbulkan pada penggunaan *gadget* dengan judul “Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak-anak Usia 6-12 Tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana bentuk perubahan perilaku dan interaksi sosial anak-anak usia 6-12 tahun dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan *gadget* di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu?
2. Bagaimana peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak-anak usia 6-12 tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu?
3. Bagaimana pengaruh *gadget* terhadap minat belajar anak-anak usia 6-12 tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui bentuk perubahan perilaku dan interaksi sosial anak-anak usia 6-12 tahun dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan *gadget* di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu
2. Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak-anak usia 6-12 tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu
3. Untuk mengetahui pengaruh *gadget* terhadap minat belajar anak-anak usia 6-12 tahun di Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini mempunyai kegunaan atau manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan penambahan informasi tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku dan minat belajar anak-anak

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Untuk orangtua, menyampaikan informasi tentang dampak kebiasaan bermain *gadget* terhadap perilaku dan minat belajar pada anaknya. Supaya orangtua bisa memahami serta bisa mengontrol anak-anak dalam penggunaan *gadget* untuk melindungi dan mengawasi anaknya supaya bisa berkembang dengan baik serta yang terpenting pada segi perkembangan perilaku sosial dan minat belajar anaknya.

- b. Untuk masyarakat, Penelitian ini diharapkan menyampaikan pemahaman terhadap dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku dan minat belajar anak-anak.
- c. Untuk mahasiswa, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman ilmu dan wawasan terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku dan minat belajar anak-anak bagi peneliti.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Relevan

Penelitian Relevan adalah penelaahan terhadap studi atau karya-karya terdahulu yang terkait buat menghindari duplikasi, plagiasi, repetisi, serta menjamin keabsahan dan keaslian yang dilakukan.

1. Indah Lestari (2015) dengan judul penelitian “Pengaruh *Gadget* Pada Interaksi Sosial Dalam keluarga”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan dan perubahan interaksi sosial yang terjadi di dalam keluarga sebelum dan sesudah penggunaan *gadget* pada anggota keluarga dapat mempengaruhi pola interaksi sosial dalam keluarga secara menyeluruh. Hasil penelitian dapat dilihat lewat komunikasi dan kontak sosial. Dengan ini menunjukkan *gadget* memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak.
2. Putra Hana Pebriana (2017) dengan judul penelitian “Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini”. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu penggunaan *gadget* kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan *gadget* sebagai pengganti teman bermain.
3. Adeng Hudaya (2018), dengan judul penelitian “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Tidak terdapat pengaruh positif *gadget*

terhadap disiplin. 2) tidak terdapat pengaruh positif *gadget* terhadap minat belajar. 3) tidak terdapat pengaruh linear antara variable *gadget* terhadap disiplin dan minat belajar. Hal ini juga bermakna bahwa *gadget* tidak mempengaruhi keduanya.

4. Syifa Dkk (2019), dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak *gadget* ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Selain itu juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan sering bermain game dan menonton youtube.
5. Rispa Nurhalipah Dkk (2020), dengan judul penelitian “Pengaruh *Gadget* Terhadap Minat Belajar Pada Anak-anak”. Penelitian ini akan menunjukkan seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar pada anak yang terdiri dari dua bidang yaitu bidang kognitif dan efektif, apakah pengaruh yang diberikan memiliki dampak yang positif atau negatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* memiliki dampak yang tidak baik untuk aspek kognitif dan efektif terhadap minat belajar pada anak-anak.
6. Latifatil saniyyah Dkk (2021), dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa intensitas penggunaan *gadget* tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Aplikasi yang sering dibuka oleh anak yaitu youtube, tiktok dan game. Penggunaan ini berdampak positif seperti mendapatkan pengetahuan luas, mempermudah komunikasi dan melatih kreativitas anak. Selain itu berdampak negatif diantaranya mata menjadi mudah lelah, jam tidur dan jam belajar berkurang serta gangguan emosional pada anak. Perilaku sosial anak masih menunjukkan baik, menghormati orang lain, tolong menolong, sopan santun, namun anak-anak kurang peka dan peduli terhadap orang disekelilingnya.

7. Shella Tasya Hidayatuladkia Dkk (2021), dengan judul penelitian Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan *gadget* pada anak Usia 11 Tahun di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun yakni 1) dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*, 2) selektif dalam memilihkan aplikasi *gadget* pada anak, 3) menemani anak dalam penggunaan *gadget*, 4) melatih tanggung jawab anak, 5) berinteraksi sosial. Berdasarkan hasil penelitian terdapat dampak positif dan dampak negatif dalam penggunaan *gadget*. Dampak positif penggunaan *gadget* yakni menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, dan mempermudah komunikasi, sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* mengabaikan perintah orang tua, kecanduan, serta konsentrasi belajar yang menurun.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pengertian Anak-anak

Menurut pengertian yang umum, anak adalah keturunan atau manusia yang masih kecil. Sebagai keturunan, anak adalah seseorang yang dilahirkan karena hubungan biologis antara laki-laki dengan perempuan. Hubungan semacam itu telah berlangsung sepanjang sejarah umat manusia, yang menurut agama samawi diawali dengan diturunkannya Adam dan Hawa di muka Bumi. Menurut Islam Batasan Anak adalah mereka yang telah mimpi basah bagi anak laki-laki dan telah datang haid bagi anak perempuan. secara umum anak adalah seseorang yang dilahirkan dari hubungan pernikahan atau tidak (*Peer Review Perlindungan Hukum Anak Jalanan.pdf*, n.d.).

Istilah anak selalu juga digunakan sebagai antonym dari kata “dewasa”, yaitu untuk menunjukkan bahwa anak sebagai manusia yang masih kecil atau belum cukup umur. Seseorang disebut dewasa, jika yang bersangkutan sudah sanggup bertanggung jawab sendiri dan berdiri sendiri. Menurut Kartini Kartono, masa belum dewasa tersebut dapat dibagi dalam beberapa fase yaitu: 1) Masa bayi 0-2 tahun (periode vital). 2) Masa kanak-kanak 3-5 tahun (periode intelektual). 3) Masa anak sekolah 6-12 tahun (periode intelektual). 4) Masa remaja 12-14 tahun (periode pueral atau pra pubertas). 5) masa pebertas 14-17 tahun.

Setiap tingkatan tersebut merupakan tingkatan perkembangan yang masing-masing mempunyai ciri-ciri tersendiri (*Peer Review Perlindungan Hukum Anak Jalanan.pdf*, n.d.).

2.2.1.1 Pengertian Anak Dalam Beberapa Peraturan Perundang-Undangan

Pengertian anak menurut peraturan perundang-undangan dalam buku Dr. Hj. Memunah, S.Pd., M.H. terkait Perlindungan Hukum Anak Jalanan (Kajian Perspektif Hak Asasi Manusia) dapat di lihat sebagai berikut:

- 1) Pengetian anak dalam Undang-Undang Pengadilan Anak. Undang-Undang Nomor 3 Tahun 1997 tentang Pengadilan Anak Pasal 1 Ayat (2) merumuskan “bahwa adalah orang dalam perkara Anak Nakal yang telah mencapai umur 8(delapan) tahun, tetapi belum mencapai umur 18 (delapan belas) tahun dan belum pernah menikah”. Jadi dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 1997 tentang Pengadilan Anak, anak dibatasi dengan umur antara 8 (delapan) tahun sampai berumur 18 (delapan belas) tahun. Sedangkan syarat kedua si anak belum pernah menikah. maksudnya tidak sedang terikat dalam perkawinan ataupun pernah kawin dan kemudian cerai. Apabila si anak sedang terikat dalam perkawinan atau perkawinannya putus karena penceraian, maka si anak dianggap sudah dewasa; walaupun umurnya belum genap 18 (delapan belas) tahun.
- 2) Pengertian Anak dalam Hukum Perburuhan. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1948 tentang Undang-Undang Pokok Perburuhan Pasal 1 Ayat (1) mendefinisikan, anak adalah orang laki-laki atau perempuan berumur 14 tahun ke bawah.

- 3) Pengertian Anak menurut KUHP. Pasal 45 KUHP, mendefinisikan anak yang belum dewasa apabila belum berumur 16 (enam belas) tahun. Oleh karena itu, apabila ia tersangkut dalam perkara pidana hakim boleh memerintahkan supaya si tersalah itu dikembalikan kepada orang tuannya walinya atau pemeliharanya dengan tidak dikenakan suatu hukuman. Atau memerintahkannya supaya diserahkan kepada pemerintah dengan tidak dikenakan sesuatu hukuman. Ketentuan Pasal 35, 46 dan 47 KUHP ini sudah dihapuskan dengan lahirnya Undang-Undang Nomor 3 Tahun 1997. Sedangkan dalam KUHP mengatur umur anak sebagai korban pidana adalah belum genap berumur 15 (lima belas) tahun sebagaimana diatur dalam pasal (pasal 285, 287, 290, 292, 293, 294, 295, 297 dan lain-lainnya. Pasal-pasal itu tidak mengkualifikasikan sebagai tindak pidana, apabila dilakukan dengan/terhadap anak yang belum berusia 15 (lima belas) tahun.
- 4) Pengertian anak Menurut Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak. Mendefinisikan Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

2.2.2 Dampak Penggunaan Gadget

2.2.2.1 Pengertian Dampak

KBBI (2010) dampak ialah benturan, pengaruh, pengaruh yang menimbulkan efek baik positif maupun negatif. Pengaruh ialah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak,

kepercayaan atau perilaku seseorang. Pengaruh ialah sesuatu peristiwa dimana terdapat hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditafsirkan maka dampak merupakan pengaruh pada tiap-tiap tindakan yang dilakukan oleh setiap orang rata-rata memiliki efek tersendiri, baik itu efek baik maupun efek yang tidak baik. Penggunaan handphone akan memberikan berbagai manfaat jikalau para penggunanya menggunakan handphone dengan baik dan benar. Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang amat cepat, terutama dari segi informasi dan komunikasi. Bangsa Indonesia adalah salah satu bangsa yang turut terlibat pada kemajuan teknologi di media informasi dan komunikasi.

2.2.2.2 Pengertian *Gadget*

Gadget dalam Bahasa Inggris ialah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya yaitu pada unsur “kebaruan”, hari kehari *gadget* sering menyediakan teknologi terbaru yang membentuk hidup manusia jadi lebih efisien.

Sementara *Gadget* dalam Bahasa Indonesia disebut “acang”. *Gadget* sering tampil dengan teknologi yang lebih baik atau sering ada pembaruan yang menjadikan para penggunanya nyaman dan lebih efisien dalam menggunakan *gadget*.

Gadget adalah alat elektronik yang dipergunakan sebagai media hiburan, media informasi, dan media belajar. Hampir seluruh manusia mempunyai suatu benda berbentuk *handphone* yang moderen tersebut. *Gadget* mempunyai beragam macam kegunaan untuk penggunaanya hingga dinilai lebih mempermudah kepentingan dan urusan manusia. *Gadget* akan lebih mudah digunakan dan memberikan berbagai manfaat untuk para penggunaanya jikalau digunakan dengan bijak. (Sandrawita, 2019).

Handphone pada saat ini bukan sekedar buat komunikasih saja, melainkan *handphone* saat ini bisa pula buat mencari informasi dari semua dunia, game offline ataupun online dan mendengar musik. Saat ini *handphone* telah mempunyai beraneka macam jenis aplikasi seperti Instragram, Fecebook, Twhiter, Whatsapp, dan aplikasi yang lainnya (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bisa menafsirkan bahwa *gadget* ialah suatu perangkat elektronik yang mempunyai kapasitas khusus guna buat mempermudah manusia dengan aneka jenis aplikasi dan fitur yang sangat canggih serta moderen, *gadget* bisa pula dipergunakan sebagai alat komukasi dan informasi yang dilakukan dengan simple, mudah dan *handphone* bisa dipakai sebagai media hiburan buat penggunaanya. Umumnya *gadget* dipergunakan oleh kalangan masyarakat berbentuk *handphone* yang praktis dan bisa dibawa kemanapun. Bentuk *handphone* yang tidak terlampau besar tidak menutup kemungkinan orang-orang bisa menggunakan *gadget* yang berbentuk *handphone* dimanapun mereka

berada dikarenakan ukurannya yang tidak terlalu besar dan bisa ditaruh di bagian kantong maupun di dalam tas miliknya.

2.2.3 Jenis-jenis *Gadget*

Gadget mempunyai lingkup yang memadai. Hampir tiap-tiap perangkat elektronik kecil dengan kecakapan yang khusus dan menyediakan teknologi yang terbaru dapat disebut *gadget*. Beraneka macam jenis *gadget* yang selalu dipakai oleh orang-orang ialah:

1. Ipad ialah jenis *gadget* yang bentuknya lebih besar dari handphone dan bisa memperlihatkan gambar yang lebih besar dan jelas hingga penggunaannya lebih nyaman saat menonton sesuatu melalui *gadget* dan bisa bermain game serta pada melakukan aktivitas lainnya. Ipad pula merupakan sebuah produk komputer tablet buatan Aple, memiliki kegunaan tambahan seperti yang ada pada system operasi.
2. Blackberry ialah perangkat genggam nirkabel yang mempunyai kecakapan layanan surat-e gegas (push email), SMS, Telepon seluler, menjelajah internet, faksimili internet, dan beraneka macam kecakapan nirkabel yang lainnya.
3. Xbox ialah konsol permainan video generasi ke-6 ciptaan Microsoft, dan ialah konsol permainan video pertama buat perusahaan Microsoft.
4. Netbook ialah salah satu dari computer berdiri yang didesain buat memenuhi kebutuhan komunikasi nirkabel dan mengakses internet dengan desainan terutama yang dipusatkan sebagai perangkat buat menambah web dan menulis surat eletronik. Netbook amat tergantung

bagaimana kehadiran internet. netbook perpaduan diantara komputer portable seperti Internet dan netbook.

5. Handphone ialah jenis *gadget* yang amat sering dipakai oleh masyarakat pada sekarang ini. Handphone merupakan perangkat telekomunikasi elektronik yang memiliki kecakapan dasar seperti halnya pada telepon konvensional saluran tetap, namun bisa dibawa kemanapun (portable, mobile) dan tidak harus disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireless). (Sandrawita, 2019)

2.2.4 Manfaat Penggunaan *Gadget*

Keberadaan *gadget* ini bisa memberikan beraneka macam kegunaan dan kemudahan buat pemakaiannya. Menurut Dedi (Sobry, 2016:25) menyatakan bahwasanya terdapat beberapa manfaat *gadget* yaitu:

1. Sebagai Alat Komunikasi, *Gadget* sudah lebih dahulu dimanfaatkan sebagai alat komunikasi buat masyarakat yang lagi berjauhan. Tiap-tiap orang bisa terhubung dan bisa sama-sama berkomunikasi dengan memakai *gadget*. Keberadaan *gadget* bisa dimanfaatkan buat menyampaikan pesan kepada siapapun dan dimanapun serta tidak membutuhkan waktu yang lama.
2. Sebagai Alat Pencari Informasi, juga sebagai media komunikasi, *gadget* bisa pula dipergunakan sebagai alat berbagai alat buat mengakses berbagai informasi yang ada di internet. Pada era informasi seperti saat ini, semua hal sudah dibuka buat umum dan dapat diakses oleh siapapun.

Gadget pula ialah media utama buat mengakses sesuatu informasi dengan efisien dan tercepat.

3. Saranan Menambah Wawasan, terdapat beraneka macam referensi yang bisa diakses dengan cara gratis maupun berbayar buat menambah pengetahuan. Beraneka jenis referensi, buku, dan jurnal penelitian banyak yang sudah diunggah di internet dan dapat diakses dengan mudah memakai *gadget*. orang-orang bisa belajar dimanapun hanya dengan melalui *gadget*.
4. Sebagai Media Hiburan, sebagian jenis *gadget* diciptakan khusus buat tujuan hiburan misalnya Baik itu dengan mendengarkan musik, berkaraoke, menonton video, memainkan game, belanja onlinen mengunduh film, dan lainnya yang dapat menenteramkan pikiran. Banyak hal yang bisa dilakukan hanya dengan memanfaatkan *gadget* (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016)

2.2.5 Dampak Positif dan Negatif dari Penggunaan *Gadget*

Saat ini, *gadget* dengan aneka jenis aplikasi bisa menyediakan beraneka macam media sosial, hingga tak jarang disalah gunakan oleh siswa atau anak-anak. Pemakaian *gadget* yang amat berlebihan pada anak-anak adakala menyebabkan masalah dalam proses belajar. Pemakaian *gadget* berdampak pada keterampilan interpersonal anak kalau keseringan dipergunakan. Pengaruh *handphone* pada prestasi belajar siswa atau anak-anak yang lainnya ialah anak-anak lebih memilih *handphone* ketimbang belajar. (Jey & Mau, 2021)

Menurut Muhammad Risal (Wikipedia.com,2021) dalam Rohmah (2017), *gadget* ialah sebuah kata yang berasal dari Bahasa Inggris, yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. dapat diucapkan pula bahwasan *gadget* ialah sebuah media terkini yang bisa diartikan sebagai sebuah alat atau benda yang amat penting, yang bisa dipakai buat seluruh bidang kehidupan, seperti alat elektronik lainnya, *gadget* bagaikan candrasa bermata dua, jika digunakan dengan baik, bakal memberikan manfaat buat orang dewasa dan juga anak-anak. Begitupun sebaliknya jikalau tidak digunakan dengan baik bakal mendatangkan dampak yang tidak baik buat penggunaanya (Jey & Mau, 2021).

Teknologi *gadget* yang mempunyai berbagai macam manfaat dan kelebihan serta bisa menimbulkan dampak positif dan negatif buat pengguna. Marpaung (2018) mengatakan bahwasan dampak positif *gadget* ialah memberikan kemudahan terhadap para pemakai teknologi buat berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama buat berkomunikasi (Latifatus Saniyyah, 2021).

a. Dampak Positif:

Penggunaan *gadget* bukan saja mendatangkan dampak negatif aja, namun pemakai *gadget* bisa juga berdampak positif. Rosiyanti dan Muthmainnah (2018: 30) menyatakan bahwasan dampak positif penggunaan *gadget* yaitu:

1. Komunikasi jadi lebih efisien, *Gadget* sudah memudahkan penggunaanya dalam berkomunikasi dengan orang lain, dikarenakan

saat ini komunikasi tidak perlu bertatap muka langsung namun seluruh orang bisa memakai *gadget* sebagai media supaya komunikasi jadi lebih praktis dan lebih mudah. Kehadiran *gadget* membawahkan berbagai macam perubahan dan kehadirannya memberikan kemudahan bagi penggunanya.

2. **Imajinasi Berkembang**, Pemakaian *gadget* cenderung bakal membuat manusia yang kreatif, hal itu sebab perkembangan *gadget* yang menuntut manusia buat hidup lebih baik. Orang-orang bisa mengembangkan kemampuan yang dimiliki jikalau bisa memanfaatkan *gadget* dengan baik dan benar.
3. **Mudah Mencari Informasi**, keberadaan *gadget* saat ini informasi bisa dengan mudah diperoleh oleh manusia, lewat internet berbagai informasi terkait beraneka macam hal bisa dengan mudah diperoleh. Bukan hanya mendapatkan informasi melainkan orang-orang juga dapat bertukar informasi melalui *gadget*.
4. **Menambah Kecerdasan**, keberadaan *gadget* saat ini manusia bisa menambah informasi yang sedikit dikuasai, supaya bakal memperkaya suatu ilmu yang dimilikinya. Dengan *gadget* orang-orang dapat mencari banyak referensi guna untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.
5. **Meningkatkan Rasa Percaya Diri**, ketika menang dalam suatu permainan, bahwa hal itu bakal melatih dirinya buat memiliki rasa kepercayaan diri yang besar, oleh sebab itu seorang bakal merasa

termotivasi buat memenangkan game yang lainnya. Kehadiran *gadget* juga bisa memberikan semangat yang tinggi dalam melakukan berbagai hal.

6. Lebih Berani, Manusia bakal jadi lebih berani buat memakai beraneka macam barang elektronik yang lainnya. Orang-orang juga bisa lebih tenang dan berani dalam menggunakan *gadget* yang lebih praktis dan membawahi kemudahan bagi penggunanya (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016)

Menurut Adila (2020 :19) mengatakan bahwasan pemakaian *gadget* mempunyai beberapa dampak positif terhadap siswa yaitu:

1. *Gadget* bisa membantu siswa buat merangsang indera dan imajinasi siswa. Anak-anak juga bisa menambah dan mengembangkan pengetahuannya yang dimilikinya.
2. Berbagai perangkat *gadget* dan beraneka macam aplikasi permainan bisa menumbuhkan kognitif dan pengembangan keahlian siswa. Anak-anak akan lebih berkembang dalam kemampuannya jikalau memanfaatkan *gadget* dengan baik.
3. Meningkatkan minat belajar yang sangat memuaskan dan menarik perhatian. Anak-anak juga bisa belajar melalui *gadget* yang lebih asik dan menyenangkan supaya minat belajar anak-anak meningkat.
4. Dengan pemakaian *gadget* proses belajar mengajar jadi lebih efisien. Kehadiran *gadget* membantu orang-orang dalam menyelesaikan

beberapa permasalahan yang dimilikinya dengan mencari solusi pada *gadget* yang dimilikinya.

5. Membantu dalam mengembangkan potensi daya kreasi siswa. Anak-anak yang memiliki keterampilan bisa mengembangkan lebih baik lagi dengan memanfaatkan *gadget*.
6. Memberikan kebebasan buat berkomunikasi dengan cepat dan memberikan siswa kecakapan buat mencari informasi. Ana-anak bisa berkomunikasi kapan dan dimanapun serta dapat menggali lebih banyak informasi lagi guna untuk memperkaya diri. (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016)

Untuk belajar, pemakaian *gadget* mempunyai dampak positif yakni:

1. Anak mempunyai pengetahuan yang sangat luar biasa, sebab dalam *gadget* tidak terdapat batasan untuk mencari informasi terkait apapun dan dimanapun, anak dapat bebas menentukan belajar apa saja seperti mata pelajaran belajaran cara menggambar, belajar menanam bunga, belajar membentuk suatu dari barang bekas, melukis dan berbagai macam pembelajaran yang dapat ditemukan di dalam *gadget*. anak-anak bisa mendapatkan informasi diberbagai sumber hanya dengan melalui *gadget* yang lebih praktis.
2. Menambah semangat belajar, anak bakal mempunyai motivasi sebab mereka dapat belajar dengan warna warni, melihat gambar hidup, karakter kartun dan lain sebagainya yang mereka sukai dan menjadikan perasaan mereka senang. Tidak hanya belajar dengan buku

dan pensil yang kadang-kadang menimbulkan efek bosan pada anak-anak dalam masa pertumbuhan. Anak-anak akan lebih semangat dalam menggunakan *gadget* yang begitu menyenangkan.

3. Lebih praktis dalam memahami pelajaran, oleh karena itu belajar memakai *gadget* bakal dapat menemukan contoh konkrit, tidak saja materi pelajaran, contohnya seperti dalam video-video pembelajaran mengenai saling menghargai, memaafkan, perilaku sopan santun, dan saling menolong. Segala hal bisa didapatkan hanya dengan melalui *gadget* orang-orang bisa dengan mudah menemukan dan mendapatkan hal-hal yang diinginkan melalui *gadget*. (Jey & Mau, 2021).

Berdasarkan uraian dari dampak positif di atas, peneliti dapat menafsirkan bahwa dalam pemakaian *gadget* bukan hanya mendatangkan dampak negatif melainkan bakal berdampak positif pula. Kemajuan teknologi yang serba canggi akan memudahkan seseorang atau peserta didik dalam mencari informasi yang diinginkannya. Anak-anak bisa menggunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhan guna dalam hal belajar, menghilangkan sedikit rasa bosan dengan permainan yang ada dalam *gadget*. oleh karena itu mesti disertai dengan pengawasan orangtua. Jika anak-anak tidak dibatasi atau dikontrol oleh orangtua dalam menggunakan *gadget* maka tidak menutup kemungkinan akan timbulnya dampak negatif.

b. Dampak negatif Penggunaan *Gadget*

Dampak *gadget* terhadap anak sering dirasakan ialah turunnya pada kecakapan bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya. Anak yang

sering keasikan bermain *gadget* bisa menimbulkan ketidak pedulian dengan lingkungan yang berada disekitarnya serta kurang memahami etika atau cara bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya. Dengan membuka situs jejaringan di dunia maya secara terus menerus juga bisa membuat anak berpikir bahwasan mencari teman dapat dilakukan lewat internet, dan melupakan dan tidak menghiraukan teman sejawat yang berada dilingkungan sekitarnya. Kemajuan teknologi membuat anak merasa mudah puas dengan pengetahuan yang didapatkannya hingga menganggap apa yang diperolehnya dari internet atau teknologi lain ialah pengetahuan yang terlengkap (Jey & Mau, 2021).

Menurut Rozalia (2017: 4) menyatakan bahwasan dampak negatif yang ditimbulkan dalam pemakaian *gadget* yaitu:

1. Konsentrasi belajar menurun, hal itu disebabkan siswa merasa menjadi tokoh dalam game yang berada di *gadget*nya hingga sering teringat. Keseringan bermain *gadget* bakal mmebuat anak-anak tidak fokus dengan belajarnya.
2. Malas buat melakukan aktivitas terutama menulis dan membaca, hal itu dikarenakan siswa selalu melihat *yotube* yang hanya melihat gambarnya saja tanpa harus menulis. Anak-anak akan jadi malas melakukan apapun jikalau anak-anak tidak memanfaatkan *gadget* dengan baik dan benar.
3. Kemampuan berinteraksi menurun, hal itu disebabkan anak-anak keasikan bermain *gadget* hingga kurang bermain secara langsung

dengan teman-temannya. Interaksi anak-anak berkurang dikarenakan *gadget* yang tidak dibatasi dan dikontrol dengan baik.

4. Gangguan Kesehatan, hal itu disebabkan dari radiasi yang ditimbulkan dari *gadget*. terlalu lama berhadapan dan bermain *gadget* akan menimbulkan dampak yang tidak baik pada kesehatan.
5. Perkembangan kognitif anak usia dini terlambat dan kecakapan berbahasa terlambat, hal itu terjadi sebab saat memakai *gadget* anak cenderung berdiam diri. Anak-anak seperti patung yang tidak bisa berbicara ketika sudah berhadapan dengan *gadget*. dikarenakan anak-anak hanya akan fokus dengan permainan yang ada di *gadget* yang dimilikinya. (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016)

Sedangkan menurut Kartika (2018:14) mengatakan bahwasan pemakaian *gadget* yang tidak tepat bisa membawa dampak negatif yakni:

1. Otak yang amat terforsi pada layar *gadget* bakal berdampak terhadap kesulitan konsentrasi.
2. Pertumbuhan otak amat cepat, seperti stimulasi dari kesulitan belajar, impulsive, dan kurangnya kecakapan dalam penanganan diri.
3. ketika menggunakan *gadget* sifat yang keluar ialah kegiatan fisik dan sosial
4. Anak bisa meresap radiasi 10 kali lipat lebih banyak dari orang dewasa pada *gadget*.

5. Saraf otak mengintruksikan buat terus memikirkan *gadget* hingga prestasi akademik dan non akademik berkurang (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016)

Berdasarkan uraian di atas, terkait dampak negatif pemakaian *gadget*, hingga peneliti bisa menafsirkan bahwasan pemakaian *gadget* yang tidak tepat bakal menimbulkan dampak negatif pada pemakai atau penggunanya. Kecenderungan dalam penggunaan *gadget* akan membawah pengaruh terhadap kesehatan anak-anak, dan juga bisa berpengaruh pada perubahan perilaku dan anak-anak akan kurang dalam berinteraksi dengan keluarga maupun orang lain serta akan berpengaruh pada minat belajar anak akan menurun. Hal itu akan terjadi jikalau anak-anak belum mampu mengelola waktu dalam penggunaan *gadget* dan terlepas dari pengawasan orang tua.

2.2.6 Pengawasan Orangtua dalam Penggunaan Gadget

Dilihat dari manfaat atau tidaknya dalam memberikan *gadget* sama anaknya bergantung bagaimana kesanggupan orang tua dalam memperkenalkan serta mengawasi dan mengontrol anaknya ketika memakai *gadget*. oleh sebab itu seluruh orangtua mesti tahu peran penting mereka dalam kegunaan *gadget* sama anaknya. Orangtua mesti membatasi dan mengontrol anaknya serta menjelaskan beberapa peraturan pada anaknya dalam memakai *gadget*. agar dapat memakai *gadget* dengan baik dan tepat serta mestinya orangtua tahu dan menyampaikan tentang konten yang terdapat dalam *gadget*. Tanpa adanya dampingan dari orangtua pemakaian *gadget* tidak bakal berfokus pada apa yang telah disampaikan oleh orang

tua. Biasanya malahan bakal menyimpang dari apa yang telah orangtua sampaikan atau ajarkan. Jikalau orangtua pandai dalam mengatur anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* maka akan mudah bagi anak-anak dalam membatasi waktu penggunaan *gadget* serta orangtua mestinya menyediakan cara-cara yang benar supaya anak-anak bisa memahami dalam hal yang diinginkan orangtua pada anaknya seperti (Hikmaturrahmah, 2018)

Pertama, berikan kesempatan terhadap anak buat belajar pemakaian *gadget* buat belajar dan bersosialisasi dari kecil bisa dihindari buat saat ini dan buat masa yang mendatang. Kemudian telah jelas bahwasan *gadget* memiliki pengaruh spesifik pada pemakainya. Termasuk pengaruh fisik terhadap seorang. selanjutnya telah jelas manfaat dan tujuan pada pemakaian atau penggunaan *gadget* yakni menyediakan petunjuk pada anak bagaimana memakai *gadget* dengan baik dan tepat. Dalam posisi duduk dan secara mengamati letak cahaya dan jarak pandang mata dengan *gadget*. Karena jarak pandang yang amat dekat bakal berpengaruh pada penglihatan anak. Kesehatan anak-anak akan terganggu jikalau Cahaya pada layar *gadget* tidak diatur dengan baik. (Hikmaturrahmah, 2018)

Kedua, pilihlah konten yang tepat setara dengan kebutuhan anak-anak. Setarakan dengan umur dan kecakapan anak. Seluruh permainan, soal video, media itu mesti melalui pengawasan orangtua. karena persoalan kejahatan dalam kekerasan dan pornografi sering terjadi atau bisa diperoleh dari konten tersebut di atas. Selanjutnya sampaikan pemahaman dengan

baik dan tepat tiap-tiap kegunaan dari konten yang terdapat dalam *gadget*. Anak-anak dapat memahami bahwasan melalui *gadget* kita dapat bersoalisasi sekadarnya baik dengan sesama anggota keluarga ataupun dengan orang-orang di sekitar lingkungan. Seluruh komunikasi itu dapat memakai sosial media yang selama ini dimanfaatkan. Orangtua mesti menjelaskan dengan terperinci terkait penggunaan setiap aplikasi. Orangtua mesti lebih tahu terkait seluruh aplikasih yang terdapat dalam *gadget* anaknya. (Hikmaturrahmah, 2018)

Ketiga, simpan *gadget* di ruang umum. Kadang-kadang orang tua merasa tenang dengan mudah meletakkan *gadget* di kamar anak mereka. Hal itu bisa membahayakan dikarenakan orang tua sulit mengamati aktivitas anaknya ketika bermain *gadget*. Pilihlah kursi atau meja atau tempat duduk yang nyaman buat bermain *gadget* dengan keadaan tidur tidak baik untuk Kesehatan mata. Tempat dalam bermain *gadget* juga sangat penting buat kesehatan anak-anak.(Hikmaturrahmah, 2018)

Keempat, atur waktu bermain *gadget*. usah bebaskan anak-anak keasikan bermain *gadget*. Seluruh saranan itu memang menyenangkan sehingga anak-anak lupa waktu. Oleh karena itu buat orang tua mesti dapat membatasi waktu pemakaian *gadget* pada anak-anaknya. Selanjutnya orangtua sering membangun hubungan yang baik dengan anaknya. Serta orangtua memberikan contoh pemakaian *gadget* dengan baik dan tepat. Sebab tiap-tiap anak yang sekarang ini pandai memakai *gadget* pada awalnya mencontoh dari orangtua. Untuk itu Orangtua bisa memberikan contoh yang baik dalam menggunakan *gadget* dari awal. Orang tua mesti

pandai dalam mengontrol dan membatasi anaknya dalam menggunakan *gadget* supaya tidak menimbulkan sesuatu yang tidak diinginkan pada anaknya. (Hikmaturrahmah, 2018)

Kelima, membantu anak-anak supaya bisa memberikan keputusan sendiri. Sebab anak menginginkan suasana atau keadaan yang baru namun tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Hal itu orang tua mesti sering mengajak diskusi terutama mengajak bercerita sehingga anak dapat menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada dipikirkannya. Tumbuhkan juga rasa takut kepada Tuhan supaya bila tidak ada orangtua dia mengetahui bahwasan Tuhan melihat apa yang dilakukan. Dari hal itu anak dapat memberikan keputusan sendiri tanpa berfikir yang bukan-bukan (Hikmaturrahmah, 2018).

Dari uraian di atas, peneliti bisa menafsirkan bahwasan orangtua mesti bijak buat mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*. Orangtua mesti memiliki cara dalam mengawasi atau mengontrol anak-anak dalam menggunakan *gadget*. Seperti halnya memberikan kesempatan terhadap anak buat menggunakan *gadget* dengan membatasi waktu, memilihka aplikasi yang tepat sesuai kebutuhan anak, dan mengatur waktu penggunaan *gadget*. Anak-anak akan mamakaia atau menggunakan *gadget* secara benar serta juga sesuai dengan kebutuhan anak apa bila orangtua mampu mengawasi dan mengontrol anak dalam penggunaan *gadget*.

2.2.7 Pengertian Perilaku dan Minat Belajar

2.2.7.1 Pengertian Perilaku Anak

Perilaku ialah seperangkat tingkah laku atau aktivitas seorang dalam melakukan reaksi pada suatu hal dan dijadikan kebiasaan dikarenakan terdapat nilai yang dipercaya. Perilaku manusia pada hakikatnya merupakan perbuatan atau kegiatan dari manusia baik yang dilihat maupun tidak bisa dilihat oleh interaksi manusia dengan lingkungannya yang terbentuk dalam sikap, pengetahuan, sikap serta tindakan. Perilaku dengan cara lebih rasional bisa ditafsirkan sebagai reaksi organisme atau seorang pada rangsangan dari luar subyek tersebut. Respon ini terbentuk dua macam yaitu bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif merupakan respon internalnya yang terjadi pada diri manusia dan secara tidak langsung bisa ditinjau dari orang lain sementara bentuk aktif yaitu jika perilaku ini bisa diobservasi dengan langsung langsung (Triwibowo, 2015).

Menurut Triwibowo (2015) perilaku manusia sangat kompleks dan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Perilaku dibagi menjadi tiga yakni:

1. Pengetahuan (*knowledge*), ialah hasil tahu, dan ini terjadi sesudah seorang melakukan penginderaan pada suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi lewat panca indera manusia, yaitu: indera pengelihatan, pendengaran, penglihatan, rasa, penciuman, dan raba.

2. Sikap (*Attitude*), ialah reaksi atau respon seorang yang masih tertutup pada suatu stimulus atau objek. Pada kehidupan sehari-hari, sikap adalah reaksi yang bersifat emosional pada stimulus sosial. Sikap ialah kesanggupan atau kesediaan buat bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu.
3. Praktek atau tindakan (*practice*), tindakan terdiri dari beraneka macam tingkatan, yakni: 1). Persepsi (*perception*), mengenai dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang bakal diambil ialah tindakan tingkat pertama. 2). Respon terpimpin (*guided respons*), bisa melakukan suatu yang sesuai dengan susunan yang benar sesuai dengan contoh yaitu indikator tindakan tingkat kedua. 3). Mekanisme (*mechanism*), jika seseorang sudah bisa melakukan suatu dengan benar dan tepat otomatis, atau suatu itu telah ialah kebiasaan bahwasan ia telah mencapai tindakan tingkat ketiga. 4). Adaptasi (*adaptational*), adaptasi ialah suatu praktek atau tindakan yang telah berkembang dengan baik.

2.2.7.2 Minat Belajar

Siswa bakal mendapatkan hasil belajar yang baik jika siswa benar-benar serius buat belajarnya. Aktivitas belajar yang dilakukan baik di sekolahan maupun di tempat tinggal mesti sesuai dari keinginan yang ada pada dirinya. bila seseorang siswa sudah berkeinginan dari dalam diri buat belajar bahwasan, anak-anak atau peserta didik bakal mempunyai rasa

ketertarikan buat belajar. Ketertarikan yang berarti ialah minat belajar. (Nikmawati et al., 2021)

2.2.7.3 Pengertian Minat Belajar

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2008:916), “minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, keinginan dan gairah“. Minat adalah keinginan yang muncul dari hati dengan sendirinya. Selanjutnya menurut Muhibbin Syah (2011:152) menyatakan bahwasan, “minat (*interest*) ialah kecenderungan dan kegairan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Besar atau kecilnya minat yang dimiliki seorang bakal berpengaruh terhadap perilakunya (Hudaya, 2018).

Minat ialah rasa suka atau tertarik pada suatu hal atau kegiatan seorang yang mendorongnya buat melakukan sesuatu aktivitas. Minat bisa pula dikatakan sebagai suatu harapan atau kemauan yang merupakan dorongan seorang buat melakukan sesuatu atau kegiatan tanpa adanya paksaan dari luar dirinya. Minat dapat pula ditafsirkan sebagai kecenderungan jiwa yang cukup menetap pada diri seorang dan biasanya dengan perasaan senang. Jadi minat bisa diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seorang lebih menyukai suatu hal ketimbang hal lainnya melalui partisipasi pada suatu kegiatan (Fuad & Zuraini, 2016).

Sementara belajar bisa ditafsirkan sebagai kegiatan yang dilakukan individu dengan sadar buat mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang sudah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan

sekitarnya. Kegiatan itu seperti serangkaian aktivitas jiwa raga menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya yang menyangkut unsur cipta, (kognitif), rasa (efektif) dan karsa (psikomotor). (Djarmarah,2011: 2).

Menurut Slameto (2006:13) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu buat mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru dengan semua sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dalam lingkungannya. Interaksi yang dilakukan oleh seorang dengan lingkungannya, adalah suatu proses perubahan tingkah laku seorang tersebut.

Sementara pengetahuan minat belajar ialah segi psikologi seorang yang menampakkan diri dalam beberapa tanda-tanda, seperti: keinginan, kegairaan, perasaan senang buat melakukan proses perubahan tingkah laku melalui beragam aktivitas yang mencakup mencari pengetahuan dan pengalaman. Minat belajar itu ialah perhatian, rasa suka, ketertarikan seorang anak-anak atau peserta didik pada belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, ikut serta dan keaktifan pada proses pembelajaran. (Fuad & Zuraini, 2016)

Berdasarkan uraian diatas, dapat peneliti tafsirkan bahwa minat belajar ialah rasa suka dan rasa tertarik serta keingintahuan pada suatu pelajaran yang ditunjukkan dengan ikut serta dan keaktifannya saat pembelajaran berlangsung buat mencapai tujuannya dan melakukan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Segalah hal bisa dilakukan oleh siswa

atau anak-anak jikalau siswa mempunyai minat pada pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran bakal memudahkan siswa buat mendapatkan pengetahuan yang didapat pada saat proses pembelajaran.



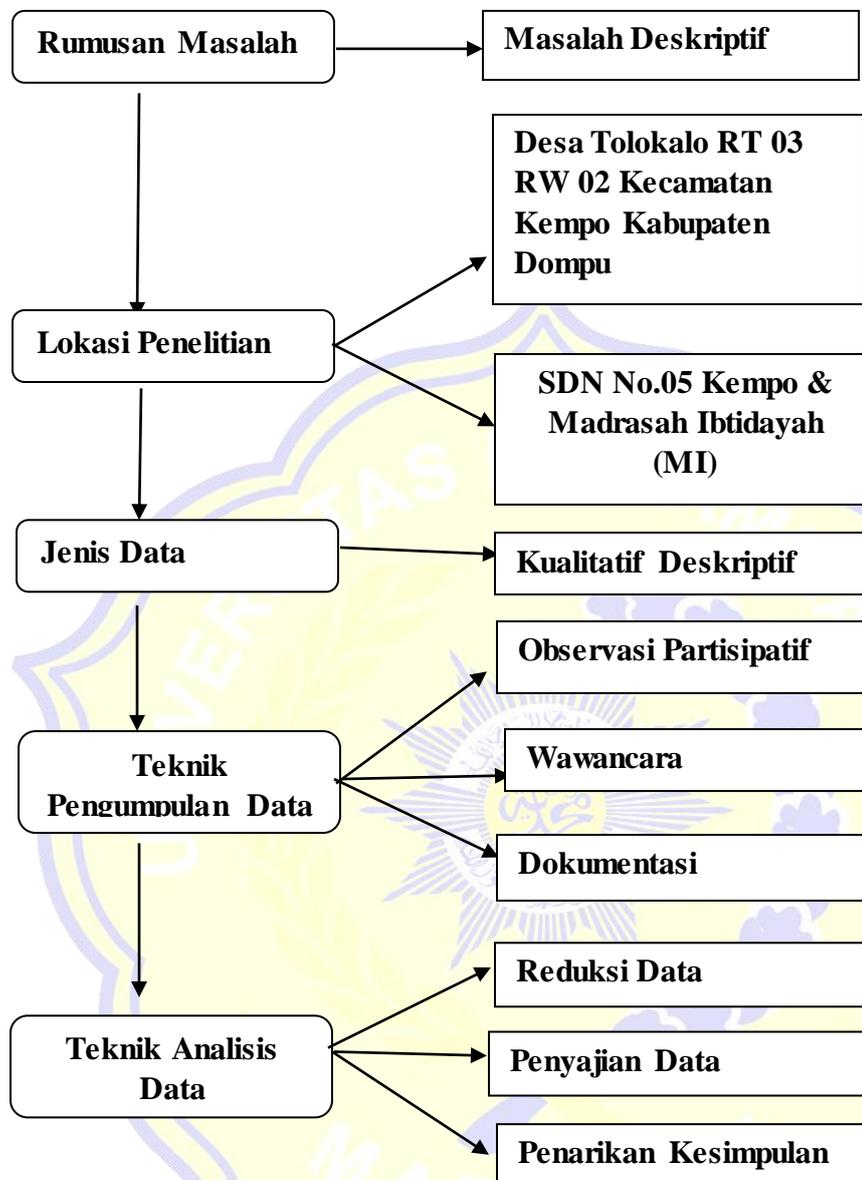
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif pada prinsipnya penelitian kualitatif adalah suatu prosedur buat menghasilkan sejumlah deskripsi terkait apa yang ditulis dan diucapkan oleh orang yang jadi tujuan penelitian dengan cara deskripsi. Terkait perilaku mereka yang dapat dipantau. Hingga data yang dihasilkan bukan data yang berbentuk angka-anangka namun kata-kata yang bersifat alamiah, peneliti sebagai instrument kunci. Adapun Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara (observasi, wawancara dan dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkontruksi fenomena, dan menemukan hipotesis (Sugiyono, 2017).

Pendekatan kualitatif digunakan dikarenakan peneliti ingin mencari tahu mengenai dampak pemakaian atau penggunaan *gadget* terhadap perilaku dan minat belajar anak-anak usia 6-12 tahun, baik itu dampak negatif maupun dampak positif di Dusun Kesi Desa Tolokalo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu.



3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ialah tempat dimana dilakukan suatu penelitian. Lokasi yang dijadikan objek dalam penelitian ini adalah di Desa Tolokalo RT 3 RW 2 Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu dan di Sekolah Dasar (SD). Peneliti melakukan penelitian di Desa Tolokalo terkait Perilaku dan interaksi anak-anak dalam keluarga dan peran orangtua dalam mengatasi pemakaian atau penggunaan *gadget* terhadap anak-anak usia 6-12 tahun. Sementara itu di SD peneliti melakukan penelitian guna untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar anak-anak usia 6-12 tahun. Peneliti pilih lokasi tersebut dikarenakan di Desa Tolokalo ada beberapa permasalahan yang muncul dari penggunaan *gadget* seperti yang peneliti sebutkan diatas. Dari hal itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut.

3.3 Jenis Data

Secara garis besar jenis data bisa dikelompokkan jadi 2 macam yakni:

1. Data Kualitatif, ialah data yang berbentuk kalimat, kata, gerak tubuh, narasir, ekspresi muka, gambar, bagan, dan foto lalu yang
2. Data Kuantitatif yakni jenis data yang berbentuk angka serta data kualitatif yang diangkatkan (Sugiyono, 2017: 10).

Menurut Moleong (2016: 6) menyatakan bahwasan penelitian kualitatif ialah penelitian untuk memahami fenomena terkait apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya persepsi, perilaku, tindakan, motivasi, dengan cara holistic, dan secara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai teknik alamiah.

Dalam penelitian ini jenis data yang peneliti pakai ialah jenis data kualitatif serta analisis data deskriptif. Penelitian deskriptif ialah penelitian yang menjelaskan kejadian yang diobservasi, baik kejadian alam maupun kejadian buatan dengan cara deskriptif objektif.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah Langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ialah memperoleh data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak bakal memperoleh data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. (Sugiyono, 2018: 224)

Teknik pengumpulan data ialah aturan yang dipakai demi mendapatkan data yang diperlukan (arikunto, 2006:175). Supaya saat melakukan pencarian data aka peneliti membutuhkan alat yang dapat membantu supaya kegiatan untuk mencari data jadi gampanga dan lebih efisien.

Teknik pengumpulan data ialah suatu hal yang paling penting saat melakukan penelitian supaya data yang didapatkan benar-benar sesuai dengan judul yang diangkat dan mesti cukup valid buat dipakai. Pengumpulan data ialah prosedur yang sistematis dan standar buat mendapatkan data yang diperlukan. Berdasarkan hal tersebut diatas, supaya hasil yang didapatkan dalam penelitian ini benar-benar data yang akurat dan bisa dipertanggung jawabkan maka teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu: Observasi, Wawancara, dan dokumentasi

3.4.1 Observasi (Pengamatan)

Menurut Hadi dalam Sugiyono (2017 :145) mengatakan bahwasan, observasi ialah suatu proses yang kompleks suatu proses yang tersusun dari

berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting ialah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi bisa digunakan atau dipakai apabila peneliti berkenan dengan proses kerja, perilaku manusia, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Berdasarkan pendapat diatas, bisa peneliti tafsirkan bahwasan observasi ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara berupa bukti dari sebuah kejadian yang diteliti. Dari hal tersebut, peneliti melakukan observasi atau pengamatan terkait lokasi, keadaan di Desa Tolokalo, dan juga yang terkait dampak penggunaan *gadget*. Untuk perubahan perilaku dan interaksi sosial anak-anak sebelum dan sesudah penggunaan *gadget*, Peran orangtua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak-anak, serta pengaruh *gadget* terhadap minat belajar anak-anak usia 6-12 tahun.

Adapun untuk informan yang peneliti jadikan obyek dalam penelitian yaitu untuk di Desa Tolokalo peneliti mengambil 7 (tujuh) orang tua dan untuk di Sekolah peneliti mengambil 9 (Sembilan) orang anak-anak. Dalam hal itu, peneliti melakukan observasi di 2 (dua) sekolah, ada di SDN No 05 Kempo dan di Sekolah Madrasah Ibtidayah (MI). peneliti melakukan pengamatan di 2 sekolah tersebut dikarenakan anak-anak yang peneliti jadikan obyek dalam penelitian sekolah di tempat yang berbeda. Oleh karena itu dari yang peneliti amati, untuk di SDN No 05 Kempo peneliti mengambil 3 (tiga) orang anak dan untuk di MI peneliti mengambil 5 orang anak untuk dijadikan obyek dalam penelitian.

3.4.2 Interview (Wawancara)

Esterberg, 2002 (dalam Sugiyono, 2018: 231) mendefinisikan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan buat menemukan permasalahan yang mesti diteliti, tetapi bila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Berlandaskan pengertian tersebut bahwasan teknik wawancara ialah suatu cara yang digunakan oleh peneliti yakni berupa tanya jawab tentang masalah yang bakal diteliti pada sumber informasi dengan cara langsung. Hingga teknik wawancara ini ialah teknik yang bertatapan dengan cara langsung antara peneliti dengan informan guna memperoleh informasi.

Estemberrg, 2002 (dalam Sugiyono, 2018: 233), mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur. 1) Wawancara Terstruktur, digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila penelitian atau pengumpul data sudah mengetahui dengan jelas mengenai informasi apa yang akan didapatkan. Oleh karna itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data sudah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif yang jawabannya pun sudah di siapkan. 2) Wawancara Semi Terstruktur, jenis wawancara ini telah termasuk dpada kategori *in-depth interview* Di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini ialah buat menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang di ajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya.3) Wawancara Tak Berstruktur, ialah wawancara yang bebas di mana peneliti bukan menggunakan pedoman

wawancara yang telah tersusun dengan cara sistematis dan lengkap buat pengumpulan datanya.

Wawancara yang dipakai pada penelitian ini yakni buat memperoleh data atau informasi terkait dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku dan minat belajar anak-anak di Dusun Kesi Desa Tolokalo. Oleh sebab itu pedoman wawancara yang dipakai atau digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara terstruktur dimana peneliti telah mengetahui terkait pertanyaan yang bakal ditanyakan dan peneliti memakai instrument pedoman wawancara sebagai acuan. Pedoman wawancara yang dipakai atau yang digunakan peneliti terdapat lima yakni pedoman wawancara Ketua RT, Pedoman wawancara anak, pedoman wawancara orangtua, Pedoman Wawancara Kepala Desa Tolokalo, Pedoman Wawancara Guru SDN No.05 Kempo dan Pedoman Wawancara Guru Madrasah Ibtidayah (MI).

Adapun data yang akan peneliti wawancarai yaitu terkait bentuk perubahan perilaku dan interaksi sosial anak-anak sebelum dan sesudah penggunaan *gadget*, peran orangtua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak-anak usia 6-12 tahun, serta pengaruh *gadget* terhadap minat belajar anak-anak usia 6-12 tahun. Informan wawancara atau responden yang dipakai buat penelitian ini ialah informan ketua RT, orangtua, anak-anak, kepala desa, dan guru SD.

3.4.3 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2017: 240) dokumen ialah catatan kejadian atau peristiwa yang telah berlalu. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk karya

misalnya karya seni. Yang bisa berbentuk gambar, patung, film dan lainnya. Studi dokumen ialah pelengkap dan pengguna teknik observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Menurut Sugiyono (2018: 239) agar hasil wawancara bisa terekam dengan baik, dan peneliti mempunyai bukti sudah melakukan wawancara terhadap informan atau sumber data, maka diperlukan bantuan alat-alat yakni: 1) Buku catatan, berfungsi buat mencatat seluruh percakapan dengan sumber informasi. 2) Tape recorder, berfungsi buat merekam seluruh percakapan atau pembicaraan. 3) kamera, buat memotret kalau peneliti saat melakukan pembicaraan dengan sumber data. Dengan adanya foto ini, maka bisa meningkatkan keabsahan penelitian bakal lebih terjamin, sebab peneliti benar-benar melakukan pengumpulan data.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan dokumentasi dengan memakai alat seperti handphone (video, dan foto), buku, pulpen dan sebagainya. Setiap peristiwa yang penting dan yang terkait dengan penelitian bahkan ketika peneliti melakukan observasi, wawancara dan lainnya bakal didokumentasikan hasil gambarnya buat dijadikan sumber data pendukung dari data yang didapatkan dan buat mendapatkan bukti nyata dari proses penelitian.

Adapun alat yang peneliti gunakan yaitu handphone dan buku serta pulpen. Peneliti menggunakan handphone pribadi untuk merekam suara sumber data yang peneliti peroleh dari informan yang peneliti jadikan obyek dalam penelitian. Selain itu peneliti juga memakai handphone pribadi dengan cara merekam video ketika peneliti melakukan percakapan dengan

sumber informan dan memotret segala kegiatan yang peneliti lakukan di lapangan dalam hal melakukan percakapan atau pembicaraan dengan informan serta memotret kejadian yang telah berlalu berupa tulisan atau gambar terkait profil Desa Tolokalo dan juga jumlah penduduk. Hasil gambar dan lain sebagainya tersebut peneliti jadikan sebagai sumber pendukung atau tambahan dari data yang didapatkan buat mendapatkan bukti nyata dari proses penelitian dilapangan.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ialah pencarian data serta menyusun dengan cara terstruktur data yang telah didapatkan melalui proses wawancara, catatan lapangan yang didapat, serta dokumentasi berupa foto, melakukan sintesa, Menyusun kedalam bentuk pola, memilih hasil yang penting yang hendak dipelajari, serta membuat kesimpulan, agar lebih mudah dimengerti oleh diri sendiri dan juga orang lain. (Sugiyono, 2018:244).

Teknik analisis data ialah pengumpulan data dengan cara terstruktur buat mempermudah peneliti dalam mendapatkan kesimpulan. Analisis data menurut Bogdan dalam Sugiyono ialah interaksi segala mencari dan mengumpulkan informasi yang didapatkan dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan yang berbeda dengan tujuan supaya mereka bisa dengan mudah dirasakan dan penemuannya bisa dinformasikan buat orang lain. Sugiyono (2018:244).

Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2018: 246)), mengatakan bahwasan aktivitas atau kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan

dengan cara interaktif dan berlangsung dengan cara terus menerus sampai tuntas, hingga datanya telah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data ialah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data yang didapatkan di dalam lapangan ditulis atau diketik dalam bentuk uraian atau terperinci. Data yang didapatkan kemudian direduksi bakal memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti buat melakukan pengumpulan data dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data yang dilakukan peneliti dengan mendengarkan hasil wawancara dari subyek penelitian. Penelitian merapikan Kembali hasil catatan observasi dengan catatan dilapangan disesuaikan dengan pembahasan penelitian. Dalam proses reduksi data peneliti mereduksi hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait dengan masalah yang peneliti teliti.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan jenis penyajian lainnya. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) mengatakan bahwasan data penyajian yang sering dipakai ialah dalam penelitian kualitatif yakni dengan kata-kata yang sifatnya naratif.

Penyajian data juga menggunakan data yang digunakan sebagai pendukung dan sebagai tambahan setelah menggunakan kata-kata naratif. Penyusunan penyajian data dilakukan sesudah data yang dibutuhkan yang diperoleh. Dengan penyajian data maka dapat menarik kesimpulan setelahnya, oleh karena itu data bisa teroganisir serta bisa disusun kedalam bentuk pola gar bisa dipahami dengan mudah.

Selesai data direduksi, peneliti melakukan penyajian data. Dalam penelitian ini penyajian data dilakukan dengan metode deskripsi terkait dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Data tersebut terkait, dampak penggunaan *gadget*, bentuk perubahan perilaku dan interaksi sosial anak-anak dalam keluarga, peran orangtua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak-anak, dan pengaruh *gadget* terhadap minat belajar anak-anak.

3. *Conclusion drawing/verification* (Penarik Kesimpulan)

Data yang didapatkan, kemudian dikategorikan, dicari tema dan polanya kemudian ditarik kesimpulan. Kesimpulan pertama yang ditemukan masih bersifat sementara, dan bakal berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat buat mendukung pada tahap pengumpulan data.

Penarikan kesimpulan dari data-data yang sudah di analisis pengumpulan data bakal selesai atau berakhir bila peneliti bisa menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan kemudian membentuk pembahasan buat menarik simpulan dan sajian data.

Selesai dilakukan penyajian data, maka langkah berikutnya yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan hasil temuan dan melakukan verifikasi data. Kesimpulan awal yang dibuat oleh peneliti berubah saat mengemukakan bukti. Bukti kuat yang mendukung tahap pengumpulan data selanjutnya. Proses buat memperoleh bukti-bukti terkait penggunaan *gadget* terhadap perilaku dan minat belajar anak-anak.



