

**DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT
BELAJAR DI RUMAH ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus di RT 02 Desa Karangmekar Kecamatan Karangsembung
Kabupaten Cirebon)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas
Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta



Oleh:

Ira Noverita
NIM.1600664

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA**

2020

DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR DI RUMAH ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Oleh

Ira Noverita

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Ira Noverita 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Ira Noverita, 2020

*DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR DI RUMAH ANAK USIA
SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

IRA NOVERITA

**DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT
BELAJAR DI RUMAH ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus di RT 02 Desa Karangmekar Kecamatan Karangsembung
Kabupaten Cirebon)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dra. Hj. Tati Sumiati, S.Pd., M.Pd
NIP. 195611131980032002

Pembimbing II



Drs. H. Acep Ruswan, M.Pd
NIP. 195906041986031001

Mengetahui,

Ketua Program Studi SI PGSD
Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Daerah Purwakarta



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd
NIP. 198205162008012015

DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR DI RUMAH ANAK USIA SEKOLAH DASAR

(Studi Kasus Di RT 02 Desa Karangmekar Kecamatan Karangsembung Kabupaten Cirebon)

ABSTRAK

Oleh :

Ira Noverita

NIM.1600664

Penggunaan gadget kini banyak diminati termasuk anak usia sekolah dasar. Adanya *gadget* akan cukup menyita banyak waktu sehingga mengganggu aktivitas belajar anak di rumah. Penelitian ini bertujuan mengetahui dampak dari penggunaan *gadget* terhadap minat belajar anak usia sekolah dasar di RT 02 Desa Karangmekar, faktor penyebab dan cara membagikan minat anak dalam belajar disamping bermain *gadget*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian studi kasus dengan observasi partisipatif. Teknik mengumpulkan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian diketahui dampak yang diberikan adalah membuat minat belajar anak berkurang, anak menjadi malas belajar dan menurunkan konsentrasi belajar karena hanya digunakan sebagai sarana hiburan. Penyebabnya dikarenakan kurangnya orangtua dalam mengontrol dan membatasi penggunaan gadget, suasana belajar rumah yang tidak nyaman serta ajakan dari teman. Cara dalam mengatasinya dengan senantiasa mendampingi anak belajar, memanfaatkan sebaik mungkin pembelajaran online, membuat suasana belajar yang nyaman, membuat jadwal dan aturan yang tegas, serta berkonsultasi dengan guru.

Kata kunci: dampak penggunaan gadget dan minat belajar di rumah

THE NEGATIVE IMPACT OF GADGET USES ON INTEREST LEARNING AT HOME ELEMANTARY SCHOOL AGES CHILDREN

(Case Study At RT 02 Desa Karangmekar Kecamatan Karangsembung Kabupaten
Cirebon)

By :

Ira Noverita
NIM.1600664

ABSTRACT

The use of gadgets is now in great demand, including elementary school aged children. The existence of gadgets will take up a lot of time so that it interferes with children's learning activities at home. This study aims to determine the impact of the use of gadgets on the interest in learning of elementary school aged children in RT 02 Karangmekar Village, the causes and ways to generate children's interest in learning besides playing gadgets. This type of research is a case study research with participative observation. The data collection techniques used were observation, interview and documentation. The research results show that the impact given is to reduce children's interest in learning, children become lazy to learn and reduce learning concentration because it is only used as a means of entertainment. The reason is due to the lack of parents in controlling and limiting the use of gadgets, an uncomfortable home study atmosphere and invitations from friends. The way to overcome this is by always accompanying children to learn, making the best possible use of online learning, creating a comfortable learning atmosphere, making schedules and firm rules, and consulting with the teacher.

Keywords: the impact of gadget usage and interest learning at home

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Gadget</i>	6
2.2 Minat Belajar.....	12
2.3 Karakteristik Anak Sekolah Dasar	17
2.4 Penelitian yang Relevan	17
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	20
3.2 Subjek Penelitian.....	20
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	20
3.4 Jenis dan Sumber Data	21
3.5 Tehnik Pengumpulan Data	21

3.6 Instrumen Penelitian.....	22
3.7 Teknik Keabsahan Data.....	24
3.8 Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Deskripsi Umum Tempat Penelitian	27
4.2 Hasil Penelitian.....	28
4.3 Pembahasan.....	32
BAB V PENUTUP.....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	43

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rifai dan Chatarina Tri Anni (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang Unnes Press
- Anggraeni, S. (2019). *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- Achmad Rifai dan Chatarina Tri Anni (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang Unnes Press
- Arfi Bambani Amri. (2013). Hasil Survey Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia. *Viva News* (5 juni).
- Christiany Juditha. (2011). Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar. *Jurnal Penelitian IPTEKKOM*. Nomor 1, Volume 13, Halaman 1-23.
- CNN Indonesia (2020). 8 Cara Agar Anak Disiplin Belajar di Rumah saat Wabah Corona. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200316115617-284-483798/8-cara-agar-anak-disiplin-belajar-di-rumah-saat-wabah-coronapada tanggal 29 April 2020 pukul 15.10 WIB>.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Keempat. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Elizabeth Hurlock. (2010). *Perkembangan Anak*. Jilid 2 (Terjemahan Meitasari Tjandrosa). Jakarta: Erlangga
- Fadillah, R (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Garini. (2013). “GADGET” positif dan negatif. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial> pada tanggal 29 April 2020 pukul 15.00 WIB.

- Hamzah, Amir (2020). *Metode Penelitian Studi Kasus Single Case, Instrumental Case, Multicase & Multisite*. Malang : Literasi Nusantara
- Herdiansyah, Haris (2013). Wawancara, Observasi dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif. Jakarta: Rajawali Press
- Indriyani.M (2017). *Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget, Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
- Irawan, J., & Armayati, L (2013). *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. jurnal An-Nafs, 2(2):32.
- Lentera Kecil (2018). Mengenal Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. Diakses dari <https://lenterakecil.com/mengenal-karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>. pada tanggal 29 April 2020 pukul 15.20 WIB.
- Maya Ferdiana Rozalia. (2017). *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sma N 1 Semarang*. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD, 5(2), 722–731.
- Muhibbin Syah. (2011). Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Makmum Khairani. (2014). Psikologi Belajar. Yogyakarta:Aswaja Pressindo
- Simbolon, Naeklan (2014). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar. Diakses dari journal.unimed.ac.id. pada tanggal 30 April 2020 pukul 09.30 WIB.
- Nafisa, Adilla Zenara (2017). Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Diakses dari <http://www.bangsaonline.com/34453/-dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget>. pada tanggal 30 April 2020 pukul 13.00 WIB.
- Ndari (2012). Pengaruh Penggunaan Handphone Bagi Pelajar. Diakses dari <http://ndarilavers.wordpress.com/2012/09/26/pengaruh-penggunaanhandphone-bagi-pelajar> pada tanggal 28 April 2020 pukul 11.00 WIB.

- Ilham, O.K (2011). Gadget, makanan apa itu?. Diakses dari m.kompasiana.com/osa_kurniawan_ilham/gadget-makanan-apa-itu pada tanggal 28 April 2020 pukul 14.22 WIB.
- Pujianto, N. S. (2017). *Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen*. Semarang: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.
- Rohmah, C. O. (2017). *Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran.
- Riduwan (2014). *Metode dan Tehnik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sani, Annelia Sari (2017). Dampak Gadget Pada Anak Diakses dari <http://motherandbaby.co.id/2017/1/11/7464/4-Dampak-Positif-Gadget-Pada-Anak> pada tanggal 30 April 2020 pukul 11.00 WIB.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suhardi, Tri & Utami, Esti (2019). *Ayah dan Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Semarang : Syalmahat Publishing
- Sobon Kosmos, M. J. (2019, Juli). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3, 53-63.

Maulana, Syafarina (2013). Gadget Baik Gak Sih?. Diakses dari <http://:syafri Maulana.wordpress.com/2013/11/27/gadget-baik-gak-sih/> pada tanggal 27 April 2020 pukul 08.00 WIB.

Wijanarko, Jarot & Setiawati, Ester. (2016). *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia