

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adanya perkembangan teknologi membuat kehidupan manusia sudah sangat berbeda. Hampir segala aktivitas manusia di Indonesia banyak menggunakan teknologi yang canggih. Salah satu teknologi yang digunakan adalah *gadget* seperti *handphone* atau *smartphone*.

Gadget ddalam Kamus Bahasa Indonesia (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2011, hlm.132) dimaksud “sebagai peranti elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis.”

Memiliki *gadget* bukan lagi hanya sebuah gaya hidup tapi sudah menjadi sebuah kebutuhan masyarakat. Dahulu, hanya sebagian masyarakat yang mempunyai gadget berupa *handphone* tetapi setelah adanya *smarthphone* hampir semua masyarakat memiliki *gadget*. *Gadget* banyak digunakan berbagai kalangan masyarakat, mulai dari kalangan atas sampai menengah ataupun dari yang tua sampai muda. Penggunaan *gadget* kini telah banyak diminati anak-anak. Penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat, dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rideout diketahui bahwa terjadi peningkatan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Semakin berkembangnya *gadget* merupakan faktor yang mendasari meningkatnya presentase anak yang menggunakan *gadget* teknologi karena *system touch screen* yang canggih yang ada dalam gadget seperti *smartphone*, memudahkan para penggunanya bahkan termasuk anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun. (Anggraeni, 2019).

Gadget sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari penggunanya. *Gadget* dapat membantu dalam mempermudah kita berkomunikasi dengan orang lain namun dapat juga memberikan efek negatif. Kecanggihan *gadget* yang sudah dilengkapi fasilitas lain seperti *music player*, akses internet, *games* dan aplikasi lainnya. Semakin menghabiskan waktu para penggunanya. Penggunaan gadget dikalangan anak tentu akan ikut mengurangi dan mengganggu aktivitas belajar mereka di rumah. Akibatnya anak merasa bahwa belajar bukan sebagai prioritas dan fokus utama mereka lagi

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti pada bulan April 2020 banyak dijumpai anak-anak sekolah dasar khususnya yang tinggal di Desa Karangmekar, Kecamatan Karangsembung Kabupaten Cirebon tidak mampu melepaskan diri dari bermain *gadget*. Hal itu bisa dilihat dari aktivitas mereka ketika melaksanakan pembelajaran di rumah secara *online*. Pada masa pandemi corona seperti ini, sering terlihat anak sekolah dasar menghabiskan waktu belajarnya untuk bermain *gadget* bersama teman. Anak biasanya menggunakan gadget bukan untuk mengerjakan tugas melainkan untuk sekedar bermain *game online*, mengakses internet ataupun melihat video di *youtube*.

Tentu ini menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh orang tua khususnya dalam mengawasi anaknya. Belajar di masa pandemi memang banyak sekali kendala yang dilaksanakan anak. Orang tua harus bisa benar-benar memanfaatkan waktu belajar di rumah dengan sebaik mungkin. Proses pembelajaran yang diadakan anak di rumah harus sesuai keinginan dari dalam diri anak sendiri. Apabila didalam diri anak timbul keinginan belajar, maka anak akan tertarik dan menikmati kegiatan proses belajar di rumah. Keinginan dan rasa tertarik belajar anak tersebut bisa disebut minat.

Menurut Muhibbin Syah (2011, hlm.152) mengatakan bahwa, “minat (*interest*) berarti rasa cenderung dan gairah yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Selanjutnya menurut Slameto (2010, hlm.2) belajar merupakan usaha sadar dengan melakukan serangkaian kegiatan dan interaksi dengan lingkungannya bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru.

Minat akan menjadi daya dorong anak belajar. Anak yang minat belajar akan senantiasa memberikan perhatiannya dalam belajar sehingga dapat berkonsentrasi penuh dan berupaya semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajarnya. Bahkan fasilitas yang ada pada *gadget* yang ia punya akan dimanfaatkannya sebaik mungkin untuk kepentingan belajarnya. Sebaliknya jika anak memanfaatkan gadget secara terus menerus hanya untuk kegiatan lain yang kurang penting maka *gadget* tersebut akan menjadi penghambat minat anak untuk mencapai prestasi.

Menurut Slameto (2010, hlm.57) menyatakan bahwa pengaruh minat belajar besar terhadap kegiatan belajar anak, jika anak tidak merasa sesuai dengan

bahan pelajaran anak tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh karena tidak mempunyai daya tarik bagi anak. Anak akan tidak menikmati belajar dan tidak memperoleh kebermaknaan dari bahan yang dipelajari. Bahan pelajaran yang mempunyai daya tarik pada anak, akan lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah anak untuk melakukan kegiatan belajar.

Pemaparan diatas sejalan dengan penelitian Kosmas Sobon dan Jelvi M. Mangundap pada tahun 2019 yang dilakukan di Kecamatan Mapanget Kota Manado dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa” bahwa menunjukkan hasil uji t yaitu t hitung sebesar 2.232 lebih besar dari t tabel 1.989 dengan signifikansi sekitar 0.028. Hal itu berarti adanya pengaruh penggunaan *smarthphone* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kecamatan Mapanget, Kota Manado. Oleh sebab itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar di Rumah Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus di RT 02 Desa Karangmekar, Kecamatan Karangsembung Kabupaten Cirebon) dengan tujuan mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap minat belajar di rumah, mengetahui faktor yang menyebabkan anak lebih tertarik pada *gadget* dibanding belajar dan bagaimana cara membangkitkan minat anak usia sekolah dasar dalam belajar di rumah disamping bermain *gadget*.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian dengan Judul “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar di Rumah Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus di RT 02 Desa Karangmekar, Kecamatan Karangsembung Kabupaten Cirebon).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi pada anak usia sekolah dasar di RT 02 Desa Karangmekar Kecamatan Karangsembung Kabupaten Cirebon sebagai berikut :

1. Anak tidak memanfaatkan waktu untuk belajar di rumah
2. Banyak anak yang menggunakan gadget bukan sebagai media belajar online
3. Rendahnya minat anak terhadap belajar di rumah
4. Kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua pada anak

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia sekolah dasar di RT 02 Desa Karangmekar Kecamatan Karangsembung Kabupaten Cirebon

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar di rumah anak-anak usia sekolah dasar?
2. Apa faktor yang menyebabkan anak usia sekolah dasar lebih tertarik pada gadget daripada belajar di rumah?
3. Bagaimana cara membangkitkan minat anak usia sekolah dasar dalam belajar di rumah disamping bermain gadget?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap minat belajar di rumah anak usia sekolah dasar
2. Untuk mengetahui faktor yang menyebabkan anak usia sekolah dasar lebih tertarik pada gadget dibanding belajar di rumah
3. Untuk mengetahui cara membangkitkan minat anak usia sekolah dasar dalam belajar di rumah disamping bermain gadget

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat secara teoritis dan praktis diantaranya adalah

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah khasanah ilmu, atau gagasan ide baru kegiatan ilmiah dalam pendidikan anak khususnya anak sekolah dasar dan sebagai bahan kajian penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Anak
 - a. Memberikan pemahaman yang baik kepada anak bahwa dalam mencapai keberhasilan perlu keseriusan dalam belajar dan bijak dalam menggunakan gadget

2. Bagi Orang Tua
 - a. Menambah sumbangsih ilmu *parenting* bagi orang tua dalam mendidik dan mengawasi anak dirumah
 - b. Ikut bekerjasama dengan guru dalam upaya meningkatkan keberhasilan belajar anak di sekolah
3. Bagi Guru
 - a. Memberikan informasi tentang pentingnya kerjasama antara guru dan orang tua dalam meningkatkan ketercapaian belajar anak sehingga guru dapat menyusun strategi belajar yang lebih baik bagi anak.
4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat membekali peneliti dengan wawasan dan pengetahuan baru sebagai pendidik Sehingga hal ini merupakan kontribusi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama terhadap pelaksanaan tugas dan tanggung jawab peneliti dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan sekolah dasar .

1.5 Struktur Organisasi

Bab I Pendahuluan, terdiri dari 1. Latar Belakang, 2. Rumusan Masalah, 3. Tujuan Penelitian, 4. Manfaat Penelitian, dan 5. Struktur Organisasi.

Bab II Kajian Pustaka, terdiri 1. *Gadget*, 2. Minat Belajar, 3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar, dan 4. Penelitian Yang Relevan.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari 1. Jenis Penelitian, 2. Subjek Penelitian, 3. Tempat dan Waktu Penelitian, 4. Jenis dan Sumber data, 5. Tehnik 6. Tehnik Pengumpulan Data, 7. Instrumen Penelitian, 8. Tehnik Keabsahan Data dan 9. Tehnik Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri 1. Deskripsi Umum Tempat Penelitian, 2. Hasil Penelitian, dan 3. Pembahasan.

Bab V Penutup, terdiri 1. Kesimpulan dan 2. Saran