

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Umum Tempat Penelitian

4.1.1 Kondisi Geografis

Desa Karangmekar adalah desa yang terletak di Kecamatan Karangsembung Kabupaten Cirebon Jawa Barat. Jarak dari Ibukota Kabupaten sekitar 30 kilometer. Secara geografis Desa Karangmekar terletak pada $108^{\circ}08'38'' - 108^{\circ}24'02''$ BT dan $7^{\circ}10' - 7^{\circ}26'32''$ LS.

4.1.2 Luas Wilayah

Luas wilayah Desa Karangmekar adalah 232.914 Ha terdiri dari 34.793 Ha luas tanah darat dan 198.121 Ha luas tanah sawah. Selain itu Desa Karangmekar terbagi menjadi 6 dusun, 12 rukun warga (RW) dan 24 rukun tetangga (RT). Desa Karangmekar terdapat sekitar 35.349 jiwa penduduk .

4.1.3 Batas Wilayah

Adapun batas wilayah desa karangmekar yaitu

- a. Sebelah utara berbatasan dengan Desa Japura Kidul
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Kubang Karang
- c. Sebelah barat berbatasan dengan Desa Sarajaya
- d. Sebelah timur berbatasan dengan Desa Karangmalang

4.1.4 Visi dan Misi Desa Karangmekar

a. Visi

Terwujudnya Masyarakat yang Sejahtera, Cerdas dan Bertaqwa.

a. Misi

- 1) Memberdayakan masyarakat sesuai dengan potensi yang dimiliki wilayah masing-masing
- 2) Meningkatkan dan mengembangkan mutu kerja aparatur desa
- 3) Memberikan kualitas pelayanan yang cepat dan tepat bagi masyarakat
- 4) Meningkatkan fungsi dan peran lembaga kemasyarakatan

- 5) Meningkatkan kualitas pemenuhan kebutuhan masyarakat baik kebutuhan secara jasmani maupun rohani

4.2 Hasil Penelitian

Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara peneliti terhadap subjek penelitian saat berada dilapangan, diperoleh data dan penjelasannya sebagai berikut :

1. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar di rumah

Gadget akan memberikan dampak pada penggunanya. Dampak *gadget* bisa bernilai positif maupun negatif. Hal ini tergantung dari cara individu dalam memanfaatkan fungsi dan kegunaan *gadget*. Hasil observasi dan wawancara saat berada dilapangan, dalam penggunaan gadget anak-anak usia sekolah dasar di RT 02 Desa Karangmekar menggunakannya sebagai sarana hiburan. Jenis aplikasi yang sering dibuka biasanya adalah *games*, *Tik tok*, dan *Youtube*. Hal ini diakui oleh RAP sebagai subjek pertama pada saat diwawancarai peneliti. RAP mengatakan : “Biasanya saya sering meminjam *gadget* milik ibu saya untuk melihat video-video *Tik tok* dan main *games Free fire* bersama teman”. Sedangkan berbeda dengan RAP (9 tahun), saat ditanya tentang digunakan untuk apa *gadget* nya. AKA (9 tahun) menjawab : “ Saya menggunakannya untuk melihat video animasi di *Youtube* dan mendownload *games* di *Playstore*”.

Selanjutnya peneliti pun mewawancarai dua subjek lagi yaitu MNT (10 tahun) dan AKI (10 tahun) untuk menanyakan penggunaan gadget pada mereka. Mereka menjawab bahwa mereka menggunakan *gadget* untuk bermain *games Free Fire* bersama. Ketika ditanya apakah mereka menggunakannya untuk belajar *online*, keempat anak tersebut menggunakannya jika bersama orang tuanya saja. Pernyataan anak-anak tersebut menunjukan bahwa anak-anak belum tahu manfaat dan kegunaan *gadget* yang sebenarnya.

Manfaat *gadget* sebenarnya bisa mempermudah kita dalam berkomunikasi dengan orang lain. Gadget juga dapat menjadi sarana belajar *online* dirumah. Orang tua masih belum bisa memaksimalkan manfaat positif dari *gadget* tersebut. Penggunaan *gadget* yang tidak benar akan memberikan dampak negatif bagi anak. Salah satu dampaknya adalah bisa membuat anak menjadi kecanduan. Anak yang sudah kecanduan tidak akan bisa terlepas dari *gadget*. Anak yang kecanduan akan

selalu terfokuskan pandangannya pada *gadget* dan tidak akan peduli dengan lingkungan sekitarnya. Bermain *gadget* bisa membuat anak lupa waktu dan melupakan kewajibannya untuk belajar. Hal ini terbukti ketika orang tuanya menyuruh melakukan sesuatu pada anak seperti menyuruhnya untuk belajar. Ibu Rohaida selaku orang tua RAP mengatakan: “Selama anak saya bermain *gadget* anak saya jadi lupa waktu belajar bahkan untuk makan pun ia harus diingatkan atau disusuli terlebih dahulu ke rumah temannya”. Hal senada dikatakan oleh Ibu Alin selaku orang tua AKA. Ibu Alin mengatakan : “AKA harus selalu diingatkan kalau mengerjakan tugas”. Selain itu pernyataan yang sama juga dirasakan oleh Ibu Munah, ia mengatakan : “ Anak saya selalu marah kalau diganggu dan diingatkan belajar”. Sedangkan menurut Ibu Hanifah : “ Akhir-akhir ini anak saya menjadi malas ketika waktunya belajar, harus saja saya yang menyuruhnya. Tidak ada keinginan sendiri”.

Penggunaan *gadget* ternyata dapat menurunkan kesadaran dan ketertarikan anak belajar. Bukan itu saja *gadget* dapat menyebabkan perubahan anak usia sekolah dasar ketika belajar. Hal ini diketahui saat peneliti melakukan pengamatan proses belajar online yang dilakukan anak usia sekolah dasar di rumah masing-masing bersama orang tuanya . Ketika melakukan pengamatan belajar RAP, peneliti mengamati RAP tidak fokus memperhatikan apa yang sedang dipelajari, selalu mengeluh capek ketika sedang mengerjakan soal, dan tidak aktif bertanya selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan belajar AKA, perilaku belajar yang ditunjukkan AKA yaitu perhatian dan pandangan AKA selalu berfokus pada selain buku, tidak semangat memperhatikan, tidak bergairah dalam menuliskan dan menjawab soal sehingga tugasnya pun tidak langsung selesai. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan pada MNT yang kebetulan belajar bersama dengan AKI. Peneliti amati MNT dan AKI belajar dengan cukup tenang awalnya tapi kemudian fokus dan perhatiannya teralihkan ketika adik MNT main *gadget*. Akhirnya tugas yang dikerjakan terkesan secara terburu-buru dan tidak serius. Mereka tidak memperhatikan lagi apa yang dipelajarinya.

2. Faktor yang Menyebabkan Anak Lebih Tertarik Pada Gadget dari pada Belajar di Rumah

Banyaknya anak usia sekolah dasar di RT 02 Desa Karangmekar yang bermain *gadget*, membuat peneliti semakin ingin tahu alasan sebenarnya mereka bermain *gadget*. Maka peneliti pun mewawancarai keempat subjek penelitian mengenai alasan mereka tertarik *gadget* dari pada belajar di rumah. MNT mengatakan “ kan lagi libur sekolahnya jadi saya main *gadget* buat ngilangin bosan dirumah”. Selain itu AKA juga mengatakan : “karena ada games yang seru”. Sedangkan RAP mengatakan : “ saya main *gadget* karena seru, banyak video-video lucu di tik tok”. Alasan mereka umumnya karena menganggap mempunyai waktu luang yang banyak sehingga mereka dapat bersantai dan berleha-leha. Lalu peneliti menanyakan tentang bagaimana sikap orang tuanya ketika mereka bermain gadget. RAP mengatakan: “ ibu saya ga marah teh asal saya ga main jauh”. MNT dan AKI menjawab:” boleh asal jangan dibawa yang jauh hp nya”. Ternyata setelah ditelesuri orang tua dari anak usia sekolah dasar di RT 02 Desa Karangmekar banyak yang memperbolehkan anak bermain *gadget*. Peneliti menanyakan lagi mengenai dengan siapa biasanya anak bermain *gadget*. Tiga anak (RAP, MNT dan AKI) dari keempat anak mengaku bahwa mereka bermain bersama teman karena diajak. Sedangkan seorang anak (AKA) lagi bermain gadget bersama orang tuanya.

Selain itu peneliti menanyakan mengenai perasaan mereka ketika belajar *online* yang dilakukan mereka di rumah. RAP menjawab: “ bosan ga asik seperti belajar disekolah”. AKA mengatakan hal serupa bahwa belajar *online* dirumah tidak menyenangkan ketika belajar di sekolah. Jika di sekolah ia bisa main dan belajar bersama temannya. Sedangkan MNT dan AKI mengatakan : “ belajar *online* di rumah ga seru capek the banyak sekali tugas mending di sekolah”. Belajar *online* yang mereka lakukan di rumah realitanya membuat mereka merasa bosan dan merasa capek mengerjakan banyak tugas sehingga tidak adanya rasa kegairahan mereka dalam belajar.

Kemudian peneliti juga menanyakan perihal peran orang tua ketika anak belajar. AKI mengatakan: “biasanya saya belajar sama MNT, soalnya ibu saya jualan”. Senada dengan AKI, AKA mengatakan : “ biasanya saya belajar bersama

tante kadang-kadang juga sama ibu atau ayah”. Sedangkan berbeda dengan kedua subjek diatas MNT dan RAP selalu ditemani belajar bersama ibunya. Peran orang tua anak usia sekolah dasar di RT 02 Desa Karangmekar kurang dalam menemani dan membantu anak belajar. Hal ini peneliti amati saat anak belajar, orang tua masih kurang memperhatikan anak belajar. Ketika diwawancarai orang tua mengaku bahwa mereka juga mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang sedang anak kerjakan dan kesibukan pekerjaan mereka dirumah sehingga mereka kadang tidak sepenuhnya memperhatikan anak. Selain itu peneliti menanyakan mengenai ada tidaknya aturan/ batasan anak ketika bermain gadget. Hanya Ibu Alin saja yang membatasi anaknya ketika bermain *gadget*. Ia mengatakan :” saya kasih waktu anak saya main gadget dua kali habis itu ya sudah”. Sedangkan ketiga orang tua anak usia sekolah dasar lainnya mengakui belum memberlakukan batasan tertentu.

3. Cara Membangkitkan Minat Anak Usia Sekolah Dasar dalam Belajar di Rumah Disamping Bermain Gadget

Kecanduan *gadget* pada anak dapat menurunkan minat belajar di rumah. Anak yang sudah kecanduan akan susah untuk melepaskan *gadget* walaupun ia sedang melakukan pembelajaran. Ada salah satu orang tua yang menggunakan cara mengambil paksa *gadget* anak, membatasi dengan jangka waktu ataupun dengan menambah pengamanan kunci layar *gadget* mereka agar anaknya tidak menggunakan secara terus menerus. seperti yang dilakukan oleh Ibu Alin, ia mengatakan : “Anak saya hanya boleh bermain gadget 2 kali saja habis itu ya sudah saya langsung paksa ambil kalau masih ngeyel saya ubah langsung pin kunci layar Hp saya”. Cara ini bisa dilakukan oleh orang tua yang lain jika anaknya masih bermain.

Gadget akan mempengaruhi kebiasaan perilaku para penggunanya. Bermain *gadget* pada saat belajar merupakan kebiasaan yang buruk jika tidak ditanggapi secara tegas. Karena *gadget*, kegiatan belajar akan tidak bermakna pada anak, bahkan rasa keinginan anak belajar pun akan hilang tergantikan dengan kebiasaan anak bermain *gadget* di rumah. Oleh karena itu orang tua di RT 02 Desa Karangmekar menempuh berbagai cara agar anaknya mau tetap belajar. Rata-rata orang tua menempuh cara dengan memberikan sebuah reward berupa uang jajan

agar anak termotivasi untuk belajar. Orang tua yang melakukan cara ini salah satunya adalah Ibu Rohaida, ia mengatakan: “Saya biasa bujuk dengan kasih uang jajan sih kalau RAP suka males belajar. Ya nantinya mau sih tapi jadi ga bertahan lama juga belajarnya ”. Berbeda dengan Ibu Rohaida, Ibu Munah biasanya melakukan cara dengan memberikan waktu MNT untuk beristirahat terlebih dahulu. Sedangkan Ibu Hanifah biasanya menggunakan cara dengan membujuk mengajak anaknya jalan-jalan sehabis belajar ataupun ikut berjualan dengannya guna mengurangi kebosanan anaknya. Masing-masing orang tua mempunyai cara tersendiri agar anak tetap termotivasi belajar.

4.3 Pembahasan

1. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak

Hasil penelitian pada anak usia sekolah dasar di RT 02 Desa Karangmekar Kecamatan Karangsembung Kabupaten Cirebon, dapat diketahui pembahasannya sebagai berikut :

Penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar masih belum digunakan sebaik mungkin. Anak masih menggunakan *gadget* belum sepenuhnya digunakan untuk kepentingan belajar *online* di rumah. Melainkan hanya sebatas untuk hiburan saja. Dari hasil observasi biasanya anak menggunakannya untuk bermain *games* bersama temannya. Bermain *games* membuat anak menjadi lupa waktu karena terlalu asik memainkan gamesnya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak terkontrol akan berdampak bukan hanya pada kesehatan tapi akan membuat anak kecanduan terhadap *gadget*. Anak yang sudah mengalami kecanduan akan selalu bergantung dan tidak akan mau terlepas oleh *gadget*.

Hasil observasi dan wawancara pada keempat subjek dampak yang diberikan dari penggunaan *gadget* lebih banyak memberikan dampak negatif pada minat belajar anak. Menurut menurut Sudaryono (2012, hlm.125) mengatakan bahwa, “minat belajar dapat diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan”. Dilihat dari indikator minat belajar ada beberapa gejala yang muncul pada minat belajar dampak dari anak bermain gadget, yaitu:

Pertama, rasa kesukaan, rasa kesukaan anak akan tampak ketika dari adanya kegairahan anak dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil observasi peneliti pada

subjek penelitian terlihat bahwa tidak adanya kegairahan anak dalam belajar. Hal ini ditandai dengan sikap anak yang gampang merasa lelah dan capek ketika belajar. Pada saat anak belajar anak sering terlihat mengeluh terutama ketika disuruh membaca, menulis ataupun mengerjakan soal.

Pernyataan tersebut dirasakan juga oleh para orang tua subjek penelitian ketika melakukan wawancara dengan peneliti. Menurut Maya Ferdiana Rozalia (2017) gadget memberikan dampak malas menulis dan membaca kepada anak. Hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus membaca atau menulis apa yang mereka cari.

Kedua ketertarikan, ketertarikan anak dapat diukur dari respon atau tanggapan anak terhadap materi pelajaran. Ketertarikan anak pada belajar menurun, karena ketertarikan belajar akan kalah dengan ketertarikan anak pada gadget. Hal ini terjadi pada keempat subjek penelitian ketika peneliti melakukan observasi. Saat peneliti mewawancarai anak, ia mengakui bahwa bermain game lebih seru dan menyenangkan dari pada belajar dan mengerjakan tugas di rumah.

Hasil observasi peneliti terhadap anak yang diteliti diketahui bahwa ketertarikan anak dalam belajar menjadi menurun, terbukti dari respon anak ketika disuruh untuk belajar, anak akan susah sekali untuk melakukan kewajibannya artinya anak tidak mempunyai rasa ketertarikan belajar. Umumnya ketika anak disuruh melaksanakan kewajibannya untuk belajar, anak sedang asik-asiknya bermain *gadget* sehingga susah menghentikan perhatiannya pada *gadget*. Hal ini senada dengan menurut Maya Ferdiana Rozalia (2017) bahwa dampak gadget salah satunya yaitu penurunan konsentrasi saat belajar. Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *games* tersebut.

Ketiga perhatian, perhatian dapat diukur apabila anak memiliki keseriusan selama proses pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran perhatian anak dalam mengerjakan tugas menjadi berkurang. Anak sering terlihat tidak fokus terhadap materi yang sedang pelajari. Umumnya anak selalu terbayang dengan rasa penasaran pada permainan yang sedang dimainkan dalam gadget

sehingga konsentrasi anak pada pembelajaran menjadi terganggu karena ingin cepat-cepat untuk mengakhiri pembelajaran.

Keempat keterlibatan/partisipasi, keterlibatan anak akan tampak pada saat pembelajaran apakah siswa terlibat secara aktif atau secara pasif. Peneliti mengamati partisipasi anak ketika belajar menjadi pasif. Selama proses pembelajaran anak selalu diam dan tidak bertanya ketika menghadapi kesulitan-kesulitan yang dialaminya.

Berdasarkan data di atas penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di RT 02 Desa Karangmekar belum digunakan secara bijak untuk kepentingan belajar. Melainkan hanya sebagai sarana hiburan. Akibatnya *gadget* dapat memberikan dampak negatif terhadap minat belajar anak di rumah seperti susah disuruh belajar, tidak fokus belajar, malas mengerjakan tugas dan tidak aktif ketika belajar karena perhatian dan ketertarikan mereka terhadap belajar teralihkan pada *gadget*.

2. Faktor yang Menyebabkan Anak Lebih Tertarik Pada Gadget dari pada Belajar di Rumah

Peneliti melakukan wawancara pada orang tua dan subjek penelitian untuk mengetahui penyebab anak lebih tertarik pada *gadget* dibanding belajar di rumah, dapat diketahui bahwa :

Pertama fitur-fitur yang menarik dalam gadget, fitur yang ada dalam gadget membuat anak tertarik dan penasaran. Apalagi sekarang anak menganggap bahwa saat ini adalah waktu liburan karena banyaknya waktu luang yang dimiliki anak. Akibatnya anak akan bersikap leha-leha dalam menjalani kegiatannya sehari-hari. Sering terjadi yang mengerjakan tugas akhirnya orang tuanya. Anak malah bebas bermain dengan temannya. Disini tentu perlu penjelasan orang tua dalam memberikan pengertian dan pemahaman kondisi yang sebenarnya dialami oleh anak.

Kedua lingkungan keluarga, lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat dengan anak. Anak menjalani banyak menghabiskan aktivitas sehari-hari bersama keluarganya. Belajar di rumah pada masa pandemi bisa memberikan kesempatan keluarga terutama orang tua untuk lebih dekat dengan anak. Belajar di rumah artinya orang tua harus bisa menjalin kerjasama yang baik dengan anak.

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

Apalagi saat ini orang tua benar-benar menjadi fasilitator anak dalam melakukan pembelajaran *online*. di rumah. Meskipun pembelajaran dilakukan di rumah orang tua dan anak harus memanfaatkan waktu sebaik mungkin digunakan untuk kepentingan belajar.

Ternyata berbeda saat peneliti sudah berada dilapangan. Perhatian orang tua terhadap anak masih kurang perihal tentang mendampingi anak belajar. Hal ini disebabkan karena ada beberapa orang tua yang harus bekerja baik sibuk pekerjaan rumah maupun pekerjaan luar rumah sehingga seluruh perhatian tidak terfokus untuk membantu anak belajar. Selanjutnya mengenai dalam penggunaan gadget, tidak adanya aturan yang tegas dalam keluarga yang mengatur tentang waktu bermain gadget dan jadwal belajar. Anak akan semakin leluasa untuk bermain gadget hingga lupa waktu. Ketegasan orang tua dalam hal ini sangat diperlukan agar anak bisa belajar untuk disiplin.

Ketiga peranan guru, Suasana proses pembelajaran *online* sangat berbeda dengan proses pembelajaran di sekolah. Minat anak pada gadget akan terlupakan sementara selama anak belajar di sekolah. Namun, berbeda halnya dengan kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan di rumah. Begitu pun dengan waktu yang dihabiskan anak ketika sekolah tentu jauh lebih bermanfaat karena digunakan lama untuk belajar. Suasana belajar *online* dirasakan tidak menyenangkan bagi anak. Anak merasa hanya diberi tugas terus menerus sehingga anak merasa bosan dan mengalihkan perhatiannya pada *gadget*. hal ini diakui oleh keempat subjek penelitian. Permasalahan ini tentu menjadi tugas baru guru untuk menemukan cara/ strategi belajar yang efektif dalam pembelajaran *online* anak.

Keempat teman sepergaulan, teman merupakan salah satu penyebab yang sering terjadi karena lingkungan anak yang paling mempengaruhi perilaku anak adalah teman yang tidak lain adalah lingkungan bermain sehari-harinya. Anak akan mudah sekali terbawa oleh ajakan temannya termasuk ketika diajak bermain *games*.

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa faktor yang menyebabkan anak lebih tertarik pada gadget dari pada belajar dirumah diantaranya adalah

keinginan dari diri sendiri dan pengaruh dari lingkungan sekitar anak seperti keluarga, guru dan teman.

3. Cara Membangkitkan Minat Anak Usia Sekolah Dasar dalam Belajar di Rumah Disamping Bermain Gadget

Saat berada dilapangan umumnya orang tua menggunakan cara memberikan hadiah serta memberikan ancaman atau hukuman dalam membangkitkan anak agar minat belajar. Namun hal itu merupakan cara yang kurang baik bagi perkembangan anak jika dilakukan secara terus menerus.

Dilansir dari CNN Indonesia (Senin, 16/03/2020) menurut Psikolog Personal Growth Gracia Ivoni ada beberapa cara yang dapat digunakan oleh orangtua agar anak dapat minat dan disiplin belajar dirumah :

Pertama, mendampingi anak belajar, masa pandemi ini bisa dimanfaatkan oleh orang tua untuk lebih dekat dengan anak. Orang tua bisa lebih memusatkan dan mencurahkan segala perhatiannya kepada anak. Salah satunya adalah dengan cara membantu anak belajar. Pembelajaran disekolah sekarang dilakukan semua dirumah. Anak tentu membutuhkan perhatian dan bimbingan yang ekstra dari kedua orang tua karena dengan begitu anak akan merasa termotivasi dan lebih semangat ketika belajar. Dukung dan berikan kepercayaan pada anak bahwa ia bisa menyelesaikan tugasnya dengan sendiri.

Selain itu anak dan orang tua harus bekerja sama dengan baik dalam melakukan pembelajaran dirumah. Sese kali tanyakan pada anak tentang kesulitan-kesulitan apa saja yang anak alami ketika belajar. Jika tidak mengerti tentang materi pembelajaran yang anak pelajari, jangan sungkan untuk bertanya pada guru atau mencari sumber yang tepat.

Kedua manfaatkan media pembelajaran online, orang tua dapat menggunakan fasilitas belajar online tidak hanya lewat WhatsApp (WA) tetapi dapat melalui fasilitas yang telah disediakan oleh pemerintah dengan mengakses situs pembelajaran online secara gratis seperti Zenius dan Ruang Guru. Manfaatkan fasilitas ini untuk mendapatkan media pembelajaran seperti video dan gambar sesuai materi yang anak sedang pelajari.

Ketiga membuat suasana belajar yang nyaman, suasana belajar yang bosan akan membuat anak merasa tidak nyaman selama proses pembelajaran di rumah

dan akhirnya anak akan beralih dengan bermain games. Beraktivitas dirumah berarti orang tua dapat memiliki kebebasan dan keleluasaan untuk menciptakan suatu hal yang berbeda. Orang tua dapat memanfaatkan rumah sendiri untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi anak seperti suasana ketika anak bermain gadget, maka orang tua disini dapat menggabungkan antara belajar dengan bermain karena pada dasarnya anak selalu menyukai permainan.

Ajak anak untuk belajar sambil bermain di pekarangan rumah melihat alam sekitar dan mendapatkan udara yang terbuka. Cara alternatif yang dapat dilakukan orang tua adalah dengan bermain ular tangga edukasi. Selain anak dapat belajar, ular tangga edukasi dapat membuat anak untuk aktif bergerak sehingga baik untuk kesehatan tubuhnya.

Keempat buat jadwal dengan teratur, sebelum membuat jadwal, jelaskan terlebih dahulu bahwa kegiatan belajar disekolah tetap berlangsung dan hanya dipindahkan tempatnya saja dirumah. Hal ini dilakukan agar anak tidak menganggap kegiatan belajar libur dan bisa berleha-leha di rumah. Setelah itu buatlah jadwal belajar yang teratur dan optimal serta buatlah juga aturan yang tegas ketika anak belajar. Aturan ini dapat berupa kesepakatan antara anak dengan orang tua mengenai waktu belajar dan waktu bermain gadget. Beri tahu anak untuk bersikap disiplin dalam mengikuti jadwal yang telah dibuat. Awasi dan pantau terus anak ketika belajar.

Kelima konsultasi dengan guru, berkonsultasi dengan guru di sekolah perlu dilakukan setiap hari oleh orang tua. Orang tua dapat saling menanyakan mengenai perkembangan belajar anak, materi yang harus dipelajari, metode pembelajaran serta tugas yang tugas yang harus dikerjakan. Beri tahu juga guru tentang perkembangan anak selama belajar di rumah agar guru dapat mengantisipasi langkah atau strategi yang harus digunakan dalam proses pembelajaran berikutnya.