

Proseding-SEMNASIF-RISPA.pdf

by

Submission date: 29-Sep-2022 03:24PM (UTC+0700)

Submission ID: 1911966956

File name: Proseding-SEMNASIF-RISPA.pdf (156.74K)

Word count: 2555

Character count: 16347

PENGARUH GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR PADA ANAK-ANAK

Rispa Nurhalipah^{(1)*}, Marisca Yustiana⁽²⁾, Saeni⁽³⁾, Muhammad Muslih⁽⁴⁾
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komputer,
Universitas Nusa Putra Sukabumi
Jl. Raya Cibatu Cisaat No.21, Cibolang Kaler, Sukabumi
e-mail : nurhalipahrispa@gmail.com^{(1)*}

Abstract

The effect of gadgets has a positive or negative impact depending on the ability of the wearer, without exception, children. The use of gadgets has even begun to affect children. The impact of using this gadget turns out to have a direct effect on the mental and development of children, not only affects the growth and development of children, gadgets also have a major effect on interest in learning in children. Therefore, the role of parents is very important to monitor children using gadgets. This study will show how much influence the use of gadgets has on learning interest in children which consists of two areas, namely cognitive and affective, whether the influence given has a positive or negative impact. This research uses descriptive quantitative method with data collection using questionnaires, data processing, data analysis and data interpretation. The results of the study show that the effect of gadgets has a negative impact on cognitive and affective aspects on learning interest in children.

Keywords: *Effect of gadgets, descriptive quantitative method, cognitive aspects, afektif aspects.*

Pengaruh gadget memiliki dampak yang positif atau pun negative tergantung kemampuan pemakainya, tanpa terkecuali anak-anak. Penggunaan gadget bahkan sudah mulai mempengaruhi anak-anak. Dampak dalam penggunaan gadget ini ternyata berpengaruh langsung pada mental dan perkembangan anak, tidak hanya berpengaruh pada tumbuh kembang anak, gadget juga berpengaruh besar terhadap minat belajar pada anak-anak. Oleh karena itu peran orang tua sangatlah penting untuk memantau anak-anak dalam menggunakan gadget. Penelitian ini akan menunjukkan seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar pada anak yang terdiri dari dua bidang yaitu bidang kognitif dan afektif, apakah pengaruh yang diberikan memiliki dampak yang positif atau negative. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pengambilan data menggunakan kuesioner, pengolahan data, analisis data dan interpretasi data. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengaruh gadget memiliki dampak yang tidak baik untuk aspek kognitif dan afektif terhadap minat belajar pada anak-anak.

Kata kunci : *Pengaruh gadget, metode kuantitatif deskriptif, aspek kognitif, aspek afektif*

1. PENDAHULUAN

Gadget merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu. Kini gadget bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video (Marpaung, 2018).

Gadget dapat digunakan untuk menyelesaikan beberapa permasalahan seperti melakukan komunikasi. Ketika orang zaman dulu yang belum pernah mengenal teknologi informasi atau pun gadget mereka melakukan komunikasi jarak jauh dengan menulis surat, yang dimana waktu pengirimannya pun memerlukan waktu yang cukup lama. Sedangkan di era 4.0 sekarang ini perkembangan teknologi informasi cukup luas, termasuk pada perkembangan gadget dimana gadget dapat memudahkan manusia dalam melakukan komunikasi walau jarak jauh sekalipun, semua orang dapat berkomunikasi dengan mudah. Pengaruh gadget sangat berbeda-beda pada setiap penggunaannya, tanpa terkecuali anak-anak. Oleh sebab itu peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anak-anak ketika mereka sedang bermain gadget.

Dampak pengaruh gadget pada perkembangan anak sangatlah banyak. Dampak yang diberikan dari segi pendidikan terbagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negative. Adapun dampak positif dalam penggunaan gadget pada anak yaitu menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi. Sedangkan dampak negative yang ditimbulkan dalam penggunaan gadget yaitu mengganggu kesehatan mata, mengganggu perkembangan anak, mempengaruhi perilaku anak, rawan terhadap tindak kejahatan. Oleh sebab itu untuk dapat mengurangi dampak negative tersebut, maka anak-anak harus dapat meminimalkan waktu dalam menggunakan gadget dan memanfaatkan gadget untuk keperluan belajar dan mencari hal-hal yang positif (Fitriyah, 2013).

Gadget memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis masa anak-anak adalah masa keemasan dimana anak-anak mengetahui apa yang belum diketahui. Jika masa anak-anak sudah mencandu dan terkena dampak yang tidak baik oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya (Fitra, 2018).

Selain berpengaruh pada tumbuh kembang anak gadget juga berpengaruh pada minat belajar anak. Menurut Ahmadi (2009: 148) "Minat adalah sikap jiwa seseorang dimana ketiga fungsi jiwanya yaitu kognisi, konasi dan emosi, yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan unsur perasaan yang kuat". Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha untuk mencapai tujuannya (Achru, 2019).

Sedangkan menurut Djamarah (2011: 13) Definisi Belajar adalah kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang berupa pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku akibat interaksi dari lingkungannya.

Jadi minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalaniya yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada. Ada beberapa indikator dalam minat belajar yaitu perasaan senang, penerimaan, ketertarikan (Syahputra, 2020).

Di era 4.0 seperti sekarang ini minat belajar pada anak-anak semakin menurun terlebih karena adanya pengaruh teknologi informasi yang sangat berkembang pesat seperti sekarang ini termasuk gadget. Gadget berpengaruh pada anak-anak dalam proses berinteraksi di ruang lingkup sekolahnya maupun di rumah yang dimana dalam masa pandemic ini semua proses belajar mengajar dilakukan secara online/during. Menuntut setiap guru maupun siswa melakukan pembelajaran menggunakan gadget atau komputer. Gadget dapat memudahkan anak-anak dalam proses belajarnya, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa gadget juga dapat menghambat anak-anak untuk belajar. Dalam hal ini menuntut para orang tua untuk dapat selalu mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget karena jika tanpa didampingi oleh orang tua anak-anak akan lebih senang bermain game atau media social, dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas sekolah.

Ada dua aspek dalam minat belajar yaitu aspek kognitif dan afektif. Aspek Kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi enam aspek yaitu pengetahuan, penerapan, pemahaman, analisis, sintesa dan evaluasi. Sedangkan untuk aspek afektif adalah kemampuan yang berkenaan dengan perasaan, emosi, sikap/ derajat penerimaan atau penilaian suatu objek (Prasetya, 2012).

Penelitian ini akan membahas tentang pengaruh gadget terhadap minat belajar pada anak-anak. Dimana nantinya akan diketahui apakah gadget dapat berpengaruh positif atau negative terhadap minat belajar anak. Data yang diperoleh didapatkan dari kuesioner yang hasilnya dihitung dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan

mengenai respon dari orang tua mengenai pengaruh gadget terhadap minat belajar pada anak-anak (Saputra, dkk, 2017).

2. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian Kuantitatif Deskriptif

Metode penelitian pada dasarnya merupakan prosedur atau ciri-ciri ilmiah untuk mendapatkan sebuah data dengan kegunaan dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2017:2). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey. Survey adalah prosedur dalam penelitian kuantitatif dimana peneliti mengelola sebuah survey atau kuesioner kepada sekelompok kecil orang (yang disebut sample) untuk mengidentifikasi kecenderungan sikap, pendapat, perilaku atau karakteristik sekelompok besar orang yang disebut populasi.

Penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian yang menggunakan observasi, wawancara atau untuk mengetahui subjek yang sedang kita teliti. Atau lebih jelasnya lagi penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variable mandiri, baik satu variable atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variable yang lain. Sedangkan penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, dimana dalam melakukan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk mengaju hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017:8).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian kuantitatif deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka dengan mencadarkan karakteristik individu atau kelompok (Syamsuddin, dkk, 2011).

Dalam penelitian ini kami menggunakan metode perhitungan kuantitatif deskriptif untuk mengolah suatu data dari hasil penelitian untuk mendapatkan hasil rata-rata. Dengan model rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal} \times 100}$$

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui dan menganalisis pengaruh gadget terhadap minat belajar pada anak-anak.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu cara yang di gunakan untuk memperoleh keterangan atau informasi yang dibutuhkan sebanyak-banyaknya guna mencapai tujuan penelitian (Saputra, dkk. 2017). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden (Widiyoko, 2016:3). Angket disebarkan kepada para orang tua yang berjumlah 20 orang untuk memberikan pernyataan mengenai pengaruh gadget terhadap minat belajar pada ank-anak. Kuesioner disebarkan langsung kepada responden, didalam angket tersebut disertakan petunjuk dalam mengisi setiap pertanyaannya.

Dalam penelitian ini, jawaban yang disediakan menggunakan nilai jawaban skala likert yang dikembangkan oleh Rensis Likert (1932). Menurut Sugiyono (2014:93) skala likert digunakan untuk mengukur sikap persepsi, pendapat seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan interval lima, yakni:

Tabel 1. Skor kuesioner untuk pertanyaan positif dan negatif (Sugiyono. 2001)

No	Keterangan	Skor	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	5	1
2.	Setuju	4	2
3.	Ragu-ragu	3	3
4.	Tidak Setuju	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju	1	5

Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 4-10 tahun. Dimana Responden diberikan 10 soal pertanyaan kemudian hasilnya diolah menggunakan rumus perhitungan mean.

Mean adalah rata-rata nilai yang dapat kita peroleh dari suatu informasi yang memiliki rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 \dots + x_n}{n}$$

$\bar{x}$ = rata-rata hitung

x_i = nilai sample ke- i

n = jumlah sample

Urutan pertanyaan	Pertanyaan
Aspek Kognitif	
P1	Bagaimana prestasi anak-anak disekolah setelah diperkenalkan dengan gadget?
P2	Bagaimana minat belajar anak-anak setelah menggunakan gadget?
P3	Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap proses belajar anak-anak?
P4	Bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan kecerdasan anak-anak?
P5	Bagaimana tingkat pemahaman anak-anak dalam menerima materi pelajaran disekolah setelah diperkenalkan dengan gadget?
Aspek Afektif	
P6	Bagaimana sikap dan perilaku anak-anak disekolah setelah diperkenalkan dengan gadget?
P7	Bagaimana interaksi anak-anak dengan orang tua dirumah setelah diperkenalkan dengan gadget?
P8	Bagaimana kemampuan anak dalam menyelesaikan setiap masalah setelah diperkenalkan dengan gadget?
P9	Setelah diperkenalkan dengan gadget apakah anak-anak lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas disekolah
P10	Setelah diperkenalkan dengan gadget apakah anak-anak sering membantah atau berkata kasar pada orang tua

(Sumber Saputra, dkk. 2017)

C. Analisis Data

Menurut sugiyono analisis adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi atau wawancara dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain[10]. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesa yaitu Statistik Deskriptif adalah statistic yang mempunyai tugas untuk mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data, kemudian menyajikan dengan

baik. Statistic deskriptif lebih berhubungan dengan pengumpulan dan peringkasan data, serta penyajian hasil peringkasan tersebut (Arifin, 2012).

D. Prosedur penelitian



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar, didapatkan hasil sebagai berikut :

- Aspek Kognitif

Tabel 1. Hasil kuesioner

No	Bobot Penilaian				
	1	2	3	4	5
P1	4	6	4	6	0
P2	2	5	7	3	3
P3	4	3	8	4	1
P4	7	4	5	3	1
P5	4	4	7	2	3

Dari tabel diatas menunjukan bahwa :

P1 : Sebanyak 6 orang tua menyatakan bahwa gadget memiliki pengaruh yang tidak baik terhadap prestasi anak disekolah.

P2 : Sebanyak 7 orang tua yang menyatakan bahwa pengaruh gadget tidak baik terhadap minat belajar anak.

P3 : Sebanyak 8 orang tua yang menyatakan bahwa gadget tidak baik terhadap proses belajar anak

P4 : Sebanyak 7 orang tua yang menyatakan bahwa pengaruh gadget tidak baik terhadap perkembangan kecerdasan anak.

P5 : Sebanyak 7 orang tua yang menyatakan bahwa pengaruh gadget tidak baik terhadap pemahaman anak ketika menerima materi pelajaran disekolah

Dari perhitungan kuesioner untuk pengaruh gadget pada aspek kognitif menghasilkan nilai 29,6. Hasil tersebut menunjukan bahwa pengaruh gadget terhadap aspek kognitif memiliki pengaruh yang tidak baik untuk minat belajar pada anak-anak.

- Aspek Afektif

Tabel 2. Hasil Kuesioner

No	Bobot Penilaian				
	1	2	3	4	5
P1	3	10	7	0	0
P2	6	6	8	0	0
P3	0	20	0	0	0
P4	4	6	8	2	0
P5	14	5	1	0	0

Dari tabel diatas menunjukan bahwa :

P6 : Sebanyak 10 orang tua menyatakan bahwa pengaruh gadget terhadap sikap dan perilaku anak-anak disekolah.

P7 : Sebanyak 8 orang tua menyatakan bahwa gadget berpengaruh tidak baik terhadap interaksi anak dan orang tua saat berada di rumah.
P8 : Sebanyak 20 orang tua menyatakan bahwa gadget berpengaruh tidak baik terhadap kemampuan anak dalam menyelesaikan setiap masalahnya.
P9 : Sebanyak 8 orang tua menyatakan bahwa gadget berpengaruh tidak baik terhadap semangat anak dalam mengerjakan tugas sekolah di rumah.
P10 : Sebanyak 14 orang tua menyatakan bahwa pengaruh gadget tidak baik terhadap perilaku anak dalam membantah dan berkata kasar pada orang tua.
Dari hasil kuesioner untuk pengaruh gadget pada aspek afektif dapat menghasilkan nilai 24,4. Hasil dari nilai tersebut menunjukkan bahwa pengaruh gadget terhadap aspek afektif berpengaruh tidak baik terhadap minat belajar pada anak-anak.
Dari 2 variabel yang diukur dalam penelitian ini maka dihasilkan nilai rata-rata 27. Maka dapat dikatakan bahwa pengaruh gadget pada minat belajar anak-anak terhadap aspek kognitif dan afektif adalah tidak baik. Pada dasarnya gadget hanyalah sebuah alat dan saran yang dapat memberikan manfaat yang berbeda-beda pada setiap penggunaannya, tanpa terkecuali anak-anak. Untuk anak-anak sendiri dalam penggunaan gadget tentunya diperlukan pengawasan orang tua sehingga penggunaan dan perkembangan gadget ini dapat seimbang dengan tumbuh kembang anak-anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dari penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Gadget dapat berpengaruh tidak baik terhadap tumbuh kembang anak.
2. Gadget berpengaruh kurang baik terhadap minat belajar, kecerdasan dan proses belajar pada anak-anak.

SARAN

Saran untuk mendapatkan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh gadget ini adalah :

1. Untuk para orang tua diharapkan dapat mengawasi anak-anak dalam menggunakan gadget sehingga gadget bisa digunakan sebagai saran untuk belajar anak-anak yang dimana nantinya kan memberikan dampak positif terhadap proses belajar dan minat belajar anak-anak.
2. Diharapkan dalam selanjutnya dapat menganalisis data dengan metode yang baru selain dari metode yang penelitian ini gunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Marpaung, J. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life)*. Jurnal Kopasta 5(2), pp. 55-64.
- Fitriyah, E. 2013. *Pengaruh Perkembangan Gadget Bagi Anak*. <http://www.elfiatul.blogspot.com/2013/09/Karya-Tulis-Ilmiah>. diakses 26 Oktober 2020.
- Fitra, Indiana. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekan Baru*. Jurnal Photon 9(1), pp. 208-213.
- Achru, A. 2019. *Perkembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*. Jurnal Idaarah 3(2), pp. 205-215.
- Syahputra, E. 2020. *Snowball Throwing: Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Prasetya, T.I. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMPN Kota Malang*. Jurnal of Educational Research And Evaluation 1(2), pp. 107-112.
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuddin, dkk. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Saputra, G.W, dkk. 2017. *Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap kecerdasan (Intelektual, Spiritual, Emosional dan Sosial) Studi Kasus : Anak-Anak*. Jurnal Sistem Informasi 10 (2), pp. 77-88.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Z. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Proseding-SEMNASIF-RISPA.pdf

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.coursehero.com

Internet Source

5%

2

kesan-gajet.blogspot.com

Internet Source

2%

3

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

2%

4

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

2%

5

nandalighia.blogspot.com

Internet Source

2%

6

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

Proseding-SEMNASIF-RISPA.pdf

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6