

**SKRIPSI**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT  
BELAJAR ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK PGRI  
KULO KAB. SIDENRENG RAPPANG**



**OLEH**

**NURSHALINAWATI  
NIM. 17.1800.008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2022**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT  
BELAJAR ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK PGRI  
KULO KAB. SIDENRENG RAPPANG**



**OLEH**

**NURSHALINAWATI  
NIM. 17.1800.008**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2022**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT  
BELAJAR ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK PGRI  
KULO KAB. SIDENRENG RAPPANG**

**Skripsi**

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai  
Gelar sarjana pendidikan**

**Program Studi  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Disusun dan di ajukan oleh**

**NURSHALINAWATI  
NIM: 17.1800.008**

**Kepada**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE**

**2022**

### PERSETUJUAN KOMISI SKRIPSI

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI KULO Kab.Sidenreng Rappang.

Nama Mahasiswa : Nurshalinawati

Nomor Induk Mahasiswa : 17.1800.008

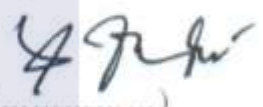
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah


Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah

No. 1673 Tahun 2020

Disetujui oleh

Pembimbing Utama : Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd. (.....) 

NIP : 197212161999031001

Pembimbing Pendamping : Dr. Usman, S.Ag, M.Ag. 

NIP : 197006272008011010

Mengetahui:

Dekan,  
Fakultas Tarbiyah

  
  
Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197212161999031001

### PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI KULO Kab.Sidenreng Rappang.

Nama Mahasiswa : Nurshalinawati

Nomor Induk Mahasiswa : 17.1800.008

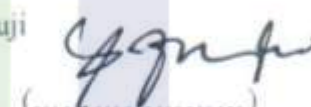
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

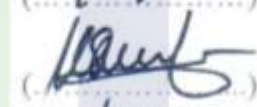
Fakultas : Tarbiyah


Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah No. 1673 Tahun 2020


Tanggal Kelulusan : 25 Februari 2022

Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. Saepudin, S.Ag., M.Pd. (Ketua) 

Dr. Usman, S.Ag. M.Ag (Sekretaris) 

Dr. Hj. Hamdanah Said, M.Si (Anggota) 

Drs. Amiruddin Mustam. M.Pd. (Anggota) 

Mengetahui:

Fakultas Tarbiyah,  
Dekan



  
Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.  
NRP 5407212161999031001

## KATA PENGANTAR



الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى آله وصحبه أجمعين أما بعد

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt. berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda tercinta Rosmiati dan Ayahanda tercinta Muh. Saleh dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd. dan bapak Dr. Usman, M.Ag. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan dan menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ahmad Sultra Rustan M.Si sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.

2. Bapak Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah, atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Abd. Halik, M.Pd.I. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah meluangkan waktu dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
4. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah meluangkan waktu dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
5. Bapak Sirajuddin, S.Pd.I., S.IPI., M.Pd sebagai Kepala Perpustakaan dan staf yang telah memberikan wadah untuk menyiapkan referensi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Amiruddin, S.Ag.,M.E sebagai Kepala Akademik Fakultas Tarbiyah dan staf yang telah membantu, melayani, dan memberikan informasi penulis pada penyelesaian skripsi ini.
7. Kepala TK PGRI KULO ibu Nurbayani, S.Pd. AUD Beserta seluruh jajarannya, terkhususnya Ibu Syamsia, A.Ma, dan Ibu Hj.pahimah, S.Pd. AUD sebagai guru kelas yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
8. Keluarga tercinta kedua orang hebat dalam hidup saya Bapak Muh.Saleh Rahim dan Ibu Rosmiati Kilang dan seluruh keluarga besarku terima kasih atas

segalanya yang tdak pernah berhenti mendoakan, memberi motivasi, cinta dan semangat kepada penulis untuk mencapai cita-cita.

9. Mahasiswa Prodi PIAUD secara umum dan kepada sahabat saya Ayu Mulia Saputri, Rusnawati, Lutfiah Zainuddin dan A.Rahmaniar yang telah memberikan alur pemikirannya masing-masing dan membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis tidak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moral maupun material sehingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt berkenan menilai segala kebijakan sebagai amal jariah dan memberikan rahmat dan hidayahnya serta pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 24 November 2021

Penulis,



Nurshalinawati

17.1800.008



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nurshalinawati

NIM : 17.1800.008

Tempat/ Tgl. Lahir : Malaysia, 25 Mei 1998

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat belajar Anak usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 24 November 2021

Penyusun,



Nurshalinawati

17.1800.0

## ABSTRAK

Nurshalinawati, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI KULO Kab. Sidenreng Rappang*, (Dibimbing oleh H. Saepudin dan Usman )

Penelitian ini meneliti dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini di TK PGRI KULO Kab. Sidenreng Rappang. Fokus penelitian ini adalah menjelaskan tentang bagaimana penggunaan gadget pada anak usia dini, bagaimana minat belajar anak usia dini dan bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI KULO Kab. Sidenreng Rappang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan gadget pada anak usia dini 5-6 tahun dan minat belajar anak usia dini di TK PGRI KULO Kab. Sidenreng Rappang dan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI KULO Kab. Sidenreng Rappang.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif jenis pendekatan deskriptif yaitu mendeskripsikan atau menggambarkan peristiwa atau kejadian yang terjadi di lapangan selama proses penelitian dalam bentuk tulisan atau narasi. Data yang dianalisis adalah hasil wawancara dengan kepala sekolah TK PGRI KULO, guru kelas TK PGRI KULO dan orang tua anak serta pengumpulan dokumen dari staf TK yang bersangkutan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI KULO yaitu memiliki dampak positif dan negatif pada anak. Yang berdampak negatif karena pada penggunaan gadget anak usia dini sering dipakai untuk bermain game dan menonton animasi dan pada yang berdampak positif anak lebih leluasa mengembangkan imajinasinya melalui daya visual dan kinestetik yang diamatinya dan kemudian aktivitas tersebut menjadi sarana latihan berpikir kreatif bagi anak usia dini.

Kata kunci : *Penggunaan Gadget, Minat Belajar, Anak Usia dini 5-6 Tahun.*

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Kegunaan Penelitian .....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Tinjauan Penelitian Relevan .....	11
B. Tinjauan Teori.....	13
1. Pengertian Dampak.....	13
2. Pengertian Gadget.....	13
3. Teori Tentang Perkembangan Anak Usia dini.....	16
4. Teori Perilaku Belajar.....	20
5. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini.....	24
6. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget.....	31

7. Minat Belajar pada Anak Usia Dini.....	34
8. Indikator Minat Belajar.....	35
9. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Anak.....	36
10. Faktor yang Membangkitkan Minat Belajar Anak.....	37
C. Kerangka Konseptual.....	38
D. Kerangka Pikir.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
C. Fokus Penelitian.....	42
D. Jenis dan Sumber Data.....	42
E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	43
F. Uji Keabsahan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang.....	49
B. Minat Belajar pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI Kulo Kab.Sidenreng Rappang.....	55
C. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI Kulo Kab.Sidenreng Rappang.....	59
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>65</b>
A. Simpulan.....	65
B. Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>I</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>BIOGRAFI PENULIS</b>	

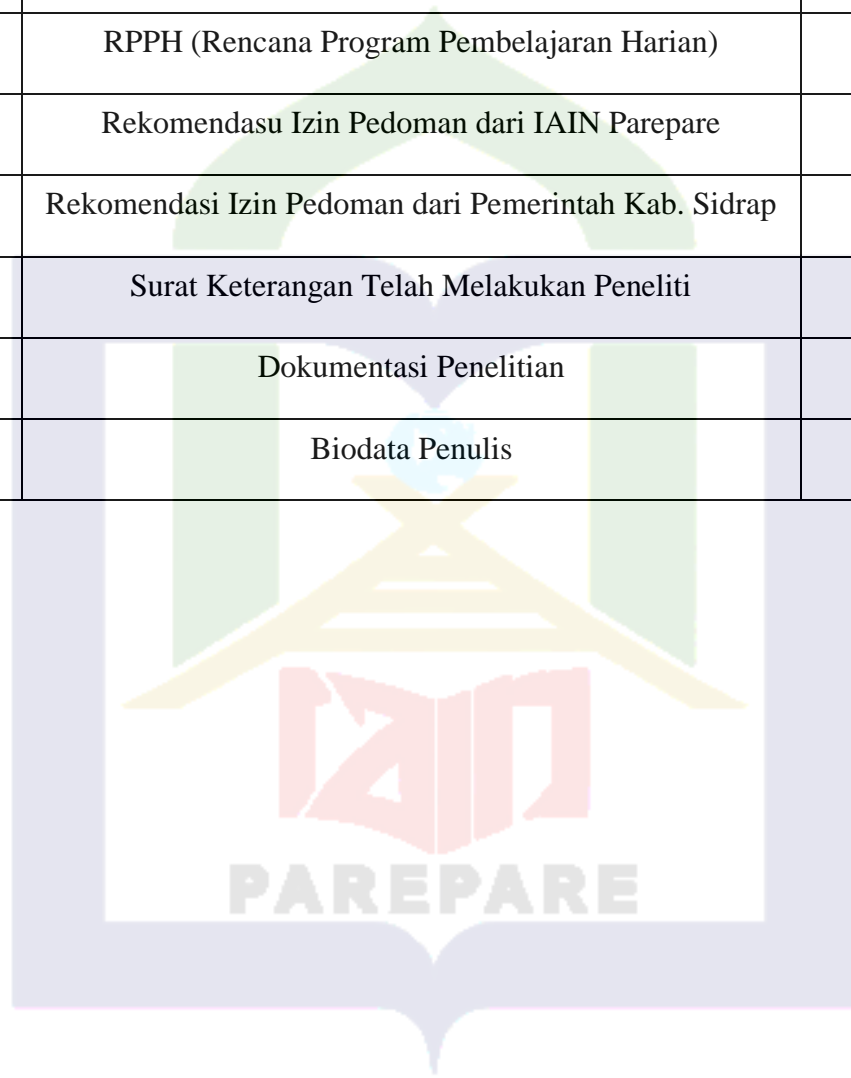
## DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
1	Kerangka Pikir	39



## DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran	Halaman
1	Pedoman Wawancara	VI
2	RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian)	VIII
3	Rekomendasu Izin Pedoman dari IAIN Parepare	XIV
4	Rekomendasi Izin Pedoman dari Pemerintah Kab. Sidrap	XV
5	Surat Keterangan Telah Melakukan Peneliti	XVI
6	Dokumentasi Penelitian	XVII
7	Biodata Penulis	XXV



## TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi

#### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ya
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (‘).



## 2. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	a	A
إِ	Kasrah	i	I
أُ	Dhomma	u	U

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan Ya	ai	a dan i
أَوَّ	Fathah dan Wau	au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : Kaifa

حَوْلَ : Haula

### 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
نا / نِي	Fathah dan Alif atau ya	ā	a dan garis di atas
يِي	Kasrah dan Ya	ī	i dan garis di atas
وُو	Kasrah dan Wau	ū	u dan garis di atas

Contoh :

مات : māta  
 رمى : ramā  
 قيل : qīla  
 يموت : yamūtu

### 4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah,

maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>rauḍah al-jannah</i> atau <i>rauḍatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

#### 5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*

نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعْمٌ : *nu‘ima*

عُدُّوْا : *‘aduwwun*

Jika huruf ى bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah (i)*.

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy- syamsu</i> )
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> (bukan <i>az-zalzalāh</i> )
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>Umirtu</i>

## 8. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata,

istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Fī zilāl al-qur'an*

*Al-sunnah qabl al-tadwin*

*Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab*

#### 8. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ

*Dīnillah*

بِاللَّهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

*Hum fī rahmatillāh*

#### 9. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh

kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an*

*Nasir al-Din al-Tusī*

*Abū Nasr al-Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

*Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd,*

*Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)*

*Naşr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naşr Ḥamīd*

*(bukan: Zaid, Naşr Ḥamīd Abū)*

## B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

SWT. = *subḥānahū wa ta‘āla*

SAW. = *şallallāhu ‘alaihi wa sallam*

A.S. = *‘alaihi al- sallām*

H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor).  
Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*).  
Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.

- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci pembangunan suatu bangsa. Pendidikan dilakukan melalui usaha menentukan segenap kekuatan kodrat yang dimiliki anak, baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.<sup>1</sup> Sejalan dengan hal itu proses pendidikan juga seharusnya difokuskan pada proses perkembangannya segala potensi yang ada secara manusiawi agar dapat menajdi dirinya sendiri yang mempunyai kemampuan dan kepribadian unggul sehingga dapat menciptakan sumber daya yang memadai.<sup>2</sup>

Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia yang tak pernah bisa di tinggalkan. Sebagai sebuah proses ada dua jasmani yang berbeda mengenai pendidikan dalam kehidupan manusia. Pertama ia anggap sebagai sebuah proses yang terjadi secara ilmiah. Dalam hal ini, pendidikan bukanlah proses yang di organisasikan secara teratur, terencana, dan menggunakan metode-metode yang dipelajari serta berdasarkan aturan-aturan yang disampaikan mekanisme penyelenggaranya oleh suatu komunitas masyarakat (negara), melainkan lebih merupakan bagian dari kehidupan yang memang telah belajar sejak manusia itu ada. Pengertian ini merujuk pada fakta bahwa pada dasarnya manusia secara alami merupakan makhluk yang belajar dari peristiwa alam dan gejala-gejala kehidupan yang ada untuk mengembangkan kehidupannya. Kedua, pendidikan bisa di anggap sebagai proses yang terjadi secara sengaja, direncanakan, didesain dan diorganisasikan berdasarkan aturan yang berlaku terutama dalam perundang-undangan yang dibuat

---

<sup>1</sup> Ki Hajar Dewantara. *Pendidikan*, (Yogyakarta: Yayasan Persatuan Taman Siswa, 2011) h.75

<sup>2</sup> Dedy Mulyasana, *Pendidikan Bermutu Dan Berdaya Saing*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h

atas dasar kesepakatan masyarakat. Dalam UU sistem pendidikan nasional (sisdiknas) yang merupakan dasar penyelenggaraan pendidikan.<sup>3</sup>

Pengertian pendidikan lainnya juga terdapat pada UU RI No. 20 Tahun 2003 :  
 ”Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.”<sup>4</sup>

Pendidikan adalah “bimbingan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani di terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama”.<sup>5</sup> Pendidikan dalam konteks Otonomi Daerah diharapkan dapat mengambil peran sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen dijelaskan bahwa kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.<sup>6</sup>

Sejalan dengan adanya pendidikan maka lembaga pendidikan juga sangat penting keberadaanya bagi kelancaran proses pendidikan. Apalagi saat ini lembaga pendidikan dikaitkan dengan konsep islam. Secara garis besar ada tiga macam lembaga pendidikan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, pada pasal 13 ayat 1 diterangkan :

Bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi. Lembaga pendidikan jalur normal terdiri dari lembaga pendidikan pra sekolah, lembaga pendidikan dasar (SD/SMP), lembaga pendidikan menengah (SMA/SMK), dan lembaga

<sup>3</sup> Pramoedy Ananta Toer, *Anak Semua Bangsa*, (Jakarta: Lantera Dipantara, 2006), h.90

<sup>4</sup>Departemen Agama RI, *Undang-Undang Dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*, (Jakarta: Direktorat At Jendral Pendidikan Islam, 2006), h.5

<sup>5</sup>Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, ( Cet. VI; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), h.3.

<sup>6</sup> Undang-Undang No 14 tahun 2005 *Tentang Guru Dan Dosen*, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, h.3.

pendidikan tinggi. Dan lembaga-lembaga penyelenggaraan pendidikan formal yaitu Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Afhtal (RA), Sekolah Dasar (SD), madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah(MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Perguruan Tinggi meliputi, akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.<sup>7</sup>

Lembaga pendidikan formal yang sangat penting adalah Taman Kanak-Kanak (TK). TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang bertujuan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi fisik motorik, sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, moral dan agama, kognitif, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.<sup>8</sup>

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Anak usia dini biasa disebut anak pra sekolah. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, spiritual, konsep diri dan kemandirian.<sup>9</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut.<sup>10</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan baik rohani maupun jasmani agar anak lebih siap dalam melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

---

<sup>7</sup>Ibrahim Bafadhol, *Lembaga Pendidikan di Indonesia*, Edukasi Islam Pendidikan Islam Vol.06 No.11, 2017, h. 60.

<sup>8</sup> Moh Fauziddin, *Peningkatan Kemampuan Kerja sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak TK Kartika Salo Kabupaten Kampar*, Jurnal PGPAUD PTT volume 2 Nomor 1 tahun 2016, h. 35

<sup>9</sup> Mulyasa, *Manajemen paud*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012, h. 6.

<sup>10</sup> Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini*, ( Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia dini, 2017), h. 2

Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan ahal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui gadget, karena gadget merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada gadget.

Seiring perkembangan zaman, teknologi pun akan terus berkembang. Perkembangan teknologi yang begitu pesat sangat mempermudah setiap pekerjaan dan urusan. Teknologi membawa manfaat bagi kehidupan, salah satunya yaitu gadget. Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai karena hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget. Pasalnya gadget tidak hanya beredar di kalangan remaja (usia 12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun keatas) tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya lagi gadget bukan barang asing untuk anak (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakan gadget.<sup>11</sup>

Selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia kita juga perlu mengontrol untuk menggunakan smartphone karena banyak situs-situs sosial media yang dapat merusak karakter seseorang khususnya mahasiswa. Smartphone dapat mengubah perilaku mahasiswa seperti perubahan perilaku terhadap diri sendiri dan perilaku terhadap teman sebayannya. Allah berfirman dalam Q.S Surah Ar-Rahman/55:33

يَمْعَشَرِ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنْ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ

Terjemahnya :

“Wahai golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus

<sup>11</sup>Hikmahturahmah, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Musawa: Vol. 10 No.2 Desember, 2018), h.191-218

(melintasi) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah).”<sup>12</sup>

Ayat tersebut menjelaskan bahwa segala apapun yang dilakukan manusia, kehebatan apapun yang dimilikinya dan secanggih apapun teknologi yang dibuatnya itu semua karena atas izin Allah SWT dan manusia tidak akan bisa berbuat apa-apa kecuali atas izin dari Allah. Begitupun dengan kemajuan teknologi saat ini. Kehadiran teknologi dengan segala kecanggihannya membuat manusia mudah untuk melakukan segala hal tetapi disisi lain manusia juga harus sadar bahwa kemajuan IPTEK harus diimbangi dengan imtaq sehingga manusia tidak akan terbelenggu dengan kekuatan media saja dan bisa mengontrol serta mengetahui batasannya kapan penggunaannya.<sup>13</sup>

Media yang sangat berpengaruh pada masa sekarang adalah gadget karena dengan gadget dapat digunakan sebagai alat komunikasi, memperoleh informasi, media belajar serta media hiburan. Gadget merupakan alat komunikasi yang sangat membantu sebagai sarana informasi. Kemajuan teknologi yang semakin canggih pada masa sekarang ini membuat gadget dengan berbagai jenis dan fitur yang menarik seperti BBM, instagram, facebook, line, whatsapp, dan lain-lain. Gadget yang dahulu merupakan barang mewah dan hanya dimiliki oleh orang-orang yang tingkat ekonomi menengah ke bawah atas, sekarang setiap orang dapat memilikinya sampai pada masyarakat kelas bawah mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, hampir di seluruh lapisan masyarakat telah menggunakan gadget.<sup>14</sup>

Kecenderungan anak terlalu lama dalam penggunaan gadget secara terus menerus dan digunakan tidak tepat sehingga akan menjadi seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungan sekitarnya baik dalam lingkungan keluarga maupun dalam

---

<sup>12</sup>Al-Quran dan Terjemahnya, *Departemen Agama RI*, Cet 8 (Bandung: CV Penerbit Diponegoro,2015).

<sup>13</sup>Shofiatun Munawaroh, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*, ( Skripsi, Fakultas tarbiyah dan keguruan : Universitas islam negeri sulthan thaha saifuddin jambi 2019 )

<sup>14</sup>Dasrun Hidayat, *Komunikasi Antar Pribadi dan Mediana*, ( Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012), h.197

lingkungan tempat tinggalnya. Ketidakpedulian inilah yang menyebabkan seseorang dapat menjadikan dia dijauhi bahkan mersa terasingkan oleh lingkungannya. Perilaku anak dalam terus saja menggunakan gadget memiliki watak positif dan negatif. Dampak positif yang dapat terjadi dari penggunaan gadget antara lain dapat memudahkan dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak ketika hendak belajar. Seperti anak aplikasi belajar, membaca, mewarnai dan menulis huruf. Dengan begitu anak-anak tidak perlu memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis dibuku. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena apalikasi yang ada di dalamnya biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang begitu menarik. Daripada itu juga kemampuan berimajinasi juga semakin terasah. Namun penggunaan gadget yang terlalu lama dan berlebihan akan memberikan efek negatif yang cukup besar bagi anak. Mereka akan lebih memilih terus menatap layar gadget dan menikmati fitur-fitur yang ada di dalam gadget tersebut, sehingga akan membuat anak kecanduan. Mereka akan melupakan kesenangan bermain dengan teman sebayanya dan mereka akan lebih asik dengan dunia sendirinya.

Dalam hal ini penggunaan gadget secara konstan akan berdampak bagi perilaku dan kepribadian anak dalam kesehariaanya. Oleh karena itu banyak anak-anak yang lebih sering bermain gadget daripada harus belajar atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.<sup>15</sup> Kondisi inilah sangat mengkhawatirkan karena masa anak-anak tersebut indentik dengan sifat yang belum stabil serta mempunyai rasa keingintahuan yang besar sehingga dapat meningkatnya perilaku konsumtif pada anak. Berdasarkan sifat perkembangan anak tersebut maka timbullah berupa dampak yang dapat merugikan bagi tumbuh kembang anak, mulai dari kecanduan internet dan game. Kebanyakan anak lebih mementingkan bermain gadget daripada belajar.<sup>16</sup> Tak jarang juga anak yang mengabaikan perintah orang tuanya demi fokus pada

---

<sup>15</sup>Al-Ayouby, M.H. *Dampak penggunaann gadget pada anak usia dini* ( Skripsi , Studi di PAUD TK. Handayani Bandar Lampung. Universitas Lampung, 2017)

<sup>16</sup>Putri, R.A. *Dampak Penggunaan Smarphone Terhadap Perkembangan Prestasi Motorik dan Emosional Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di air Teluk Kiri Kecamatan Teluk Dalam kab.Asahan*, ( Repositori Institusi USU, Universitas Sumatera Utara, 2018).



gadgetnya. Mengkhawatirkan lagi ketika anak-anak sudah fokus dan terlalu asyik dengan gadget yang ada di tangannya maka dia tidak akan memperdulikan lagi sekelilingnya bahkan menengok kanan kiri pun dia tidak mau. Hal ini didukung oleh para orang tua yang biasa menganggap ini biasa-biasa saja dalam bermain gadget, bahkan tak jarang orang tua yang menganjurkan anaknya untuk bermain gadget dengan tujuan agar tidak rewel dan susah diatur.<sup>17</sup> Dan hampir setiap anak menggunakan gadget. Kondisi ini ditandai dengan adanya berita yang mengatakan bahwa Indonesia termasuk salah satu dari 10 negara dengan mempunyai peminat gadget yang sangat tinggi. Itulah salah satu bentuk akibat kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimilikinya. Untuk itu perlu perhatian khusus serta pengawasan dari orang tua.

Pemakaian gadget dapat menjadi candu yang akan sulit untuk ditanggulangi dan mengakibatkan pola perilaku yang menyimpang jika tidak dalam pengawasan yang tepat. Ditemukan anak-anak usia dini sudah mahir dan sering menggunakan gadget sedangkan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget tersebut. Penggunaan gadget sebagai media belajar sangatlah jarang, gadget lebih sering dimanfaatkan anak untuk bermain game dan menonton animasi di youtube.

Tetapi mayoritas anak justru menggunakan waktu bermain gadget lebih banyak dibandingkan dengan ajuran tersebut. Bahkan lebih parahnya penggunaan gadget seperti smartphone, tablet telah dieprgunakan sejak masa anak usia dini. Pemakaian gadget yang terlalu lama akan berdampak bagi kesehatan anak serta kepribadiannya, sangat membahayakan jika anak tersebut menghabiskan banyak waktu hanya sekedar untuk bermain dengan gadget tanpa berkepentingan maka seringnya penggunaan gadget akan menyebabkan kecanduan bagi anak, dalam artian anak tersebut tidak akan pernah lepas dari piranti gadget dan akan sulit disembunyikan

---

<sup>17</sup>Rahmawati, D.S. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak studi kasus di SDN 01Kebonharjo, Klaten*, ( Skripsi, Universitas Islam Indonesia. 2018)

Selain berpengaruh pada tumbuh kembang anak gadget juga berpengaruh pada minat belajar anak. Minat adalah sikap jiwa seseorang dimana ketiga fungsi jiwanya yaitu konasi, dan emosi yang bertuju pada sesuatu dalam hubungan unsur perasaan yang kuat. Jadi dalam pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan sesuatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha untuk mencapai tujuannya.<sup>18</sup>

Belajar adalah kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dalam lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Jadi belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan tingkat laku akibat interaksi dari lingkungannya.<sup>19</sup>

Jadi minat belajar anak adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalainya yang kemudian ditunjukkan keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran.<sup>20</sup>

Di Indonesia seperti sekarang ini minat belajar pada anak-anak semakin menurun dikarenakan adanya gadget yang sangat pesat seperti sekarang ini. Gadget berpengaruh pada anak-anak dalam proses berinteraksi diruang lingkup sekolahnya maupun dirumah yang dimana dalam proses pandemik ini semua proses belajar mengajar dilakukan secara online/daring. Menurut setiap guru melakukan pembelajaran menggunakan gadget dapat memudahkan anak-anak dalam proses belajarnya tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa gadget juga dapat menghambat anak-anak untuk belajar. Dalam hal ini ada baiknya para orang tua untuk dapat selalu mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget karena jika tanpa didampingi orang tua anak-anak akan lebih senang bermain game atau media sosial dibandingkan belajar atau mengerjakan tugas.

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui memang penggunaan gadget sangat

---

<sup>18</sup>Rispah Nurhalipah, *Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-anak* ( Sukabumi : Universitas Nusa Puta Sukabumi, 2020), h.173

<sup>19</sup> *Ibid*, h.173

<sup>20</sup> *Ibid*, h.173



berpengaruh pada anak-anak dikarenakan memang saat ini anak-anak lebih mementingkan bermain gadget daripada belajar dan beberapa keluarga dari anak-anak tersebut memberikan anaknya sebuah gadget pribadi. Ketika anak tersebut sudah sangat kecanduan pada gadgetnya maka anak tersebut akan malas untuk belajar. Padahal jika kita cermati bahwa anak yang dibawah umur 5 tahun mayoritas masih belum bisa membedakan dan mencerna baik atau buruknya sesuatu yang ada di hadapannya. Jadi penggunaan gadget pada anak saat berlebihan dapat berpengaruh pada anak dan minat belajarnya.

Pada latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian merumuskan pokok permasalahan yang sesuai dengan judul tersebut:

1. Bagaimana kekuatan anak usia dini 5-6 tahun dalam menggunakan gadget di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang ?
2. Bagaimana kekuatan belajar anak usia dini 5-6 tahun dengan menggunakan gadget di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang ?
3. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan diatas. Tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan gadget anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang.
2. Untuk mengetahui minat belajar anak usia dini di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang.
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak

usia dini 5-6 tahun di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Adapun yang menjadi kegunaan dalam penelitian ini adalah :

1. Kegunaan teoritis : secara teoritis hasil dari penelitian ini di harapkan dapat digunakan seagai bahan kajian ilmu dengan informasi terbaru mengenai bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak.
2. Kegunaan praktis : hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu para pendidik ataupun calon pendidik untuk memperbarui cara pengajar, dan terus memberikan kreatifitas dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan penelitian relevan digunakan sebagai pendukung terhadap penelitian yang akan digunakan. Disisi lain juga merupakan bahan perbandingan terhadap penelitian yang ada, baik mengenai kelebihan atau kekurangan yang ada sebelumnya, serta untuk menggunakan pendapat sehingga penulis mengambil penelitian yang berkaitan. Adapun yang menjadi tinjauan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian penulis, diantaranya :

Pertama, Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ira Noverita Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta tahun 2020 dalam penelitiannya dengan judul skripsi “Dampak negatif penggunaan gadget terhadap minat belajar dirumah anak usia sekolah dasar”, dalam penelitian tersebut membahas mengenai dampak negatif penggunaan gadget terhadap minat belajar anak sedangkan dalam penelitian penulis membahas mengenai dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak jadi kedua penelitian ini memiliki kesamaan dari segi permasalahan yaitu sama-sama membahas tentang “ Dampak penggunaan gadget”. Aspek masalah dari kedua tersebut sama-sama ingin membahas bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak dan metode penelitian sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Perbedaan dari penelitian tersebut yaitu peneliti Ira Noverita meneliti tentang dampak negatif penggunaan gadget pada minat belajar anak usia sekolah dasar sedangkan penulis meneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun. <sup>21</sup>

---

<sup>21</sup>Ira Noverita, “*Dampak negatif penggunaan gadget terhadap minat belajar dirumah anak usia sekolah dasar*,”(Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta, 2020)

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Tuti Citra Dewi program studi Pendidikan Bimbingan dan konseling FIP UNP TAHUN 2019 tentang “Kurangnya minat belajar peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan gadget sedangkan dalam penelitian penulis membahas tentang dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak jadi kedua penelitian tersebut ini memiliki kesamaan yaitu membahas tentang “kurangnya minat belajar anak”.<sup>22</sup>

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Ince Prabu Setiawan Bakar program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Makassar tahun 2020 dalam penelitiannya tentang “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Tamanlanrea II Makassar sedangkan dalam penelitian penulis membahas tentang Dampak Penggunaan Gadget terhadap minat belajar anak usia dini jadi kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dari segi permasalahan yaitu “Gadget dan minat belajar”.<sup>23</sup>

Perbedaan dari peneliti tersebut yaitu peneliti Ince Prabu Setiawan Bakar meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa kelas V SD dan menggunakan pendekatan kuantitatif yang dimana pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan, jenis penelitian ini adalah *Ex post facto* yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan gadget terhadap minat belajar siswa. Sedangkan penulis meneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun dan menggunakan pendekatan deskriptif yaitu untuk memberi uraian mengenai fenomena atau gejala sosial yang diteliti dengan mendeskripsikan tentang nilai variabel mandiri, jenis penelitian ini adalah kualitatif yaitu peneliti yang menghasilkan penemuan yang tidak dicapai dengan menggunakan prosedur sistematis atau cara-cara lain dari kuantifikasi.

---

<sup>22</sup>Tuti Citra Dewi, “Kurangnya minat belajar peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan gadget, (Skripsi, Fakultas Bimbingan dan Konseling: Universitas FIP UNP, 2019)

<sup>23</sup> Ince Prabu Setiawan Bakar, “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Tamanlanrea II Makassar, (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Islam Makassar, 2020)

## **B. Tinjauan Teori**

### **1. Pengertian Dampak**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang dimaksud dengan dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik itu positif maupun negatif. Dari penjabaran di atas maka dapat dibagi dampak ke dalam dua pengertian yaitu :

#### **a. Dampak positif**

Dampak adalah keinginan untuk membujuk, menakutkan, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik dan positif. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, menakutkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.

#### **b. Dampak negatif**

Dalam kamus besar bahasa indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak negatif merupakan keinginan untuk membujuk, menakutkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu

### **2. Pengertian Gadget**

Secara etimologi gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa indonesia gadget disebut sebagai ‘acang’. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Yang termasuk gadget misalnya tablet, komputer, game smarphone, notebook, dan sebagainya. Artinya dari

hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.<sup>24</sup>

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya smartphone seperti iPhone dan BlackBerry serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet). Dari pendapat tersebut penulis dapat memahami bahwa gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.

Gadget pada zaman modern seperti sekarang ini hampir sudah dimiliki oleh semua kalangan mulai anak-anak hingga dewasa. Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mempunyai arti sebuah elektronik yang dapat memudahkan dengan berbagai macam fungsi. Gadget juga dapat dikatakan sebagai suatu elektronik yang dapat digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia terutama dalam hal komunikasi. Gadget memiliki jenis-jenis seperti, laptop atau komputer, tablet dan juga smartphone. Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki smartphone. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena adanya daya komunikasi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade dibelakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartphone itu sendiri dan berbagai provider pendukung.

Psikologi Hadiwidjodjo mengemukakan bahwa gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan gadget yaitu, mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih, jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun

---

<sup>24</sup>Milana Abdillah Subarkah, *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*, (Tangerang: Rausyan Fikr. Vol. 15 No. 1, 2019), h. 127

keaktifitas anak (gadget memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam anak usia dini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain, Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan.<sup>25</sup>

Menurut Ma'ruf/dalam M.Hafiz gadget adalah sebuah alat atau barang elektronik teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.<sup>26</sup> Sebuah gadget di kalangan masyarakat sudah tidak asing lagi, di zaman yang sudah maju ini sangat canggih sekali karena adanya gadget yang berbentuk kecil dan banyak manfaatnya dan adanya sisi positif juga negatif dalam penggunaan gadget.

Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam keaktifitasnya sehari tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini sangat mengkhawatirkannya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak mulai dari kecanduan internet, game dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya :

a. Komunikasi

Komunikasi pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia

<sup>25</sup> Hadiwidjodjo, *Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak*, Diunduh pada 20 April 2019 dari <http://www.satu.harapan.com/life/8-dampak-positif-penggunaan-gadget-bagi-anak>.

<sup>26</sup> M.Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung 2017), h.13



berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan dengan keluarga yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi kabar.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

### 3. Teori Tentang Perkembangan Anak Usia dini

#### a. Teori perkembangan kognitif piaget

Piaget lebih menitik beratkan pembahasannya pada struktur kognitif. Ia meneliti dan menulis subjek perkembangan kognitif ini dari tahun 1927 sampai 1980. Berbeda dengan para ahli-ahli psikologi sebelumnya, ia menyatakan bahwa cara berfikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif. Menurut penelitiannya juga bahwa tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan.<sup>27</sup> Piaget mengemukakan penjelasan struktur kognitif tentang bagaimana anak mengembangkan konsep dunia disekitar mereka.<sup>28</sup> Teori piaget sering disebut *genetic epistemologi* (epistemologi genetis) karena teori ini berusaha melacak perkembangan kemampuan

<sup>27</sup>Laura A. King. *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresif*, (Terj Deresi Opi Perdana Yanti), (Cet.1, Jakarta : Selemba Humanika, hal. 152

<sup>28</sup>Loward S. Friedman & Miriam W. Schuctok, *Kepribadian Teori Klasik dan Riset Modern*, (Cet I. Jakarta: Erlangga, 2006), hal. 259



intelektual bahwa *genetic* mengacu pada pertumbuhan *developmental* bukan warisan biologis (keturunan).<sup>29</sup>

Menurut piaget anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensori motorik yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal si anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotorik ini dengan kata lain hanya kejadian yang di dapat diasimilasikan ke skemata itulah yang dapat di respon oleh si anak dan karenanya kejadian itu akan menentukan batasan pengalaman anak. Tetapi melalui pengalaman skemata awal ini dimodifikasikan. Setiap pengalaman mengandung elemen unik yang harus di akomodasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif akan berubah dan memungkinkan perkembangan pengalaman terus menerus, tetapi menurut piaget ini adalah proses yang lambat karena skemata baru itu selalu berkembang dari skemata yang sudah sebelumnya. Dengan cara ini, pertumbuhan intelektual yang dimulai dengan respon refleksif anak terhadap lingkungan akan terus berkembang sampai ke titik dimana anak mampu memikirkan kejadian potensial dan mampu secara mental mengeksplorasi kemungkinan akibatnya.

Interiorisasi menghasilkan perkembangan operasi yang membebaskan anak dari kebutuhan untuk berhadapan langsung dengan lingkungan karena dalam hal ini anak sudah mampu melakukan manipulasi simbolis. Perkembangan operasi (tindakan yang di interiorisasikan) memberikan anak cara yang kompleks untuk menangani lingkungan dan oleh karenanya anak mampu melakukan tindakan intelektual yang lebih kompleks. Karena struktur kognitif anak lebih terartikulasikan. Demikian pula lingkungan fisik anak jadi dapat dikatakan bahwa struktur kognitif anak mengkonstruksikan lingkungan fisik.<sup>30</sup>

#### **b. Teori perkembangan bahasa**

Kemampuan setiap orang dalam berbahasa berbeda-beda. Ada yang

---

<sup>29</sup>B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson, *Theories of Learning*(Teori Belajar),alih bahasa:Tri Wibowo B.S, (Cet.III, Jakarta: Prenada Media Group, 2010. H. 313

<sup>30</sup>*Ibid.* h. 325

berkualitas baik dan ada yang rendah. Perkembangan ini mulai sejak awal kehidupan sampai anak berusia 5 bulan (0-1 tahun) seorang anak akan mengoceh seperti orang yang sedang berbicara dengan rangkaian suara yang teratur, walaupun suara dikeluarkan ketika berusia 2 bulan. Di sini terjadi penerimaan percakapan dan diskriminasi suara percakapan. Ocehan dimulai untuk menyusun dasar bahasa.<sup>31</sup>

Lalu pada usia satu tahun si anak dapat menyebut 1 kata atau periode holoprastik. Kemudian usia 18-24 bulan, anak mengalami percepatan perbendaharaan kata dengan memproduksi kalimat dua atau tiga kata disebut periode telegrafik sebab menghilangkan tanda atau bagian kecil tata bahasa dan mengabaikan kata yang kurang penting.

Selanjutnya pada usia 2,5 – 5 tahun pengucapan kata meningkat. Bahasa anak mirip orang dewasa. Anak mulai memproduksi ujaran yang lebih panjang, kadang secara gramatik, kadang tidak. Lalu pada usia 6 tahun ke atas anak mengucapkan kata seperti orang dewasa.

Sementara faktor-faktor yang mempengaruhi banyaknya anak berbicara antara lain :

- 1) Intelegensi semakin cerdas anak semakin cepat keterampilan bicaranya
- 2) Jenis disiplin, disiplin yang trendah membuat cenderung cepat bicara dibanding dengan anak yang orang tuanya bersikap keras dan pandangan bahwa anak harus dilihat tetapi tidak didengar.
- 3) Posisi urutan anak sulung didorong lebih banyak bicara dari pada adiknya.
- 4) Besarnya keluarga, anak tunggal didorong lebih banyak bicara dibandingkan anak-anak dari keluarga besar sebab orang tua lebih banyak waktu untuk berbicara dengannya.
- 5) Status sosial ekonomi dalam keluarga kelas rendah kegiatannya cenderung kurang terorganisasikan dari pada kelas menengah dan atas,
- 6) Status ras, mutu dan keterampilan berbicara yang kurang baik pada

---

<sup>31</sup>Aliah B. Purwakina Hasan, *Psikologi Perkembangan Islami*, (Jakarta : Rajawali Press. 2006), h. 199

kebanyakan anak berkulit hitam sebab ayahnya tidak ada atau sebab keluarga tidak teratur sebab banyak anak dan ibu bekerja di luar.

- 7) Berbahasa dua.
- 8) Pergolongan pesan seks, misalnya laki-laki dituntut untuk sedikit bicara dari pada perempuan.<sup>32</sup>

Dengan demikian karakteristik ini penting diketahui sebagai bentuk kepedulian pada perkembangan anak yang membutuhkan perhatian ekstra dari orang dewasa di sekitarnya, sehingga akan tumbuh anak-anak yang memang diharapkan.

### **c. Teori perkembangan fisik motorik**

Pertumbuhan fisik pada setiap anak tidak selalu sama ada yang mengalami pertumbuhan secara cepat ada pula yang lambat. Pada masa kanak-kanak pertumbuhan tinggi dan pertumbuhan berat badan relatif seimbang. Perkembangan motorik anak terdiri dari dua, ada yang kasar dan ada yang halus.

Perkembangan motorik kasar seorang anak pada usia 3 tahun adalah melakukan gerakan sederhana seperti berjingkrak, melompat, berlari ke sana kemari dan ini menunjukkan kebanggaan dan prestasi. Sedangkan usia 4 tahun si anak tetap melakukan gerakan yang sama tetapi sudah berani mengambil resiko seperti jika anak dapat naik tangan dengan satu kaki lalu dapat turun dengan cara yang sama dan memperhatikan waktu pada setiap langkah. Lali pada usia 5 tahun anak lebih percaya diri dengan mencoba untuk berlomba dengan teman sebayanya atau orang tuanya.

Sebagian ahli menilai bahwa 3 tahun adalah usia bagi anak dengan tingkat aktivitas tertinggi dari seluruh masa hidup manusia. Sebab tingkat aktivitas yang tinggi dan perkembangan otot besar mereka (lengan dan kaki) maka anak-anak pra sekolah perlu olahraga sehari-hari.

Adapun perkembangan keterampilan motorik halus dapat dilihat pada usia 3 tahun yakni kemampuan anak-anak masih terkait dengan kemampuan bayi untuk

---

<sup>32</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. H. 115

menempatkan dan memegang benda-benda. Pada usia tahun koordinasi motorik halus anak-anak telah semakin meningkat dan menjadi lebih cepat seperti bermain balok kadang sulit menyusun balok sampai tinggi sebab khawatir tidak akan sempurna susunannya. Sedangkan pada usia 5 tahun mereka sudah memilig koordinas mata yang bagus dengan memadukan tangan, lengan dan anggota tubuh yang untuk bergerak.

Hal ini tidak terlepas dari ciri anak selalu bergerak dan selalu ingin bermain sebab dunia mereka adalah dunia bermain dan merupakan proses belajar, mulai sejak si anak membuka mata di waktu pagi sampai menutup mata kembali di waktu malam, semua kegiatannya dilalui dengan bergerak, baik bolak-balik, berjingkrak, berlari maupun melompat. Dalam kaitan ini anak bukanlah miniatur oran dewasa karena mereka melakukan aktivitas berdasarkan kematangan dan kemampuan yang sesuai usianya.

#### **4. Teori Perilaku Belajar**

##### **a. Teori belajar Behavioristik**

Teori belajar behavioristik adalah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan dan praktik pendidikan serta pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada bentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. teori behavioristik dengan model hubungan stimulus responnya mendudukan siswa yang belajar sebagai individu yang pasif. Respons atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.<sup>33</sup>

Behaviorisme adalah suatu studi tentang kelakuan manusia. Timbulnya aliran ini disebabkan oleh adanya rasa tidak puas terhadap teori psikologi daya dan teori

---

<sup>33</sup>Rusli dan Kholik. *Theory of Learning According to Educational Psychology*. ( Jurnal Sosial Humaniora). Vol. 4 No.2 2013. hal. 62-67

mental state. Hal ini karena aliran-aliran terdahulu hanya menekankan pada segi kesadaran saja. Pandangna dalam psikologi dan naturalisme science, timbulah aliran baru ini. Jiwa atau sensai atau image tidak dapat diterangkan melalui jiwa itu adalah respons psikologi. Aliran terdahulu memandang bahwa badan adalah skunder, padahal sebenarnya justru menjadi titik tolak. Natural science melihat semua realita sebagai gerakan-gerakan dan pandangan natural science mempengaruhi timbulnya behaviorisme. Dalam behaviorisme, masalah metter (zat) menempati kedudukan yang paling utama dengan tingkah laku tentang sesuatu jiwa dapat diterangkan. Behaviorisme dapat menjelaskan kelakua manusia secara seksama dan menyediakan program pendidikan.<sup>34</sup>

Teori belajar behavioristik adalah sebuah aliran dalam teori belajar yang sangat menekankan pada perlunya tiggah laku ( behavior) yang dapat diamati. Menurut aliran behavioristik, belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulus dan respons. Oleh karena itu teori ini juga dinamakan teori stimulus-respons. Belajar adalah upaya untuk membentuk hubungan stimulus dan respon sebanyak-banyaknya.

Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam kegiatan belajar. Peristiwa belajar semata-mata dilakukan dengan melatih refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Para ahli behaviorisme berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respons. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah adanya input berupa stimulus ouput yang berupa respon.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup>Humalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*, ( Jakarta : Bumi Aksara : 2008), hal.66-67

<sup>35</sup>Andriyani. *Teori Belajar Behavioristik dan Pandangan Islam tentang Behavioristik*. (Jurnal Pendidikan dan Pranata Islam. 2015), Edisi 10 No.2. hal. 165-180

Menurut teori Behavioristik tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau penguatan dikendalikan oleh ganjaran atau penguatan dari lingkungan. Dengan demikian dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi behavioristik dengan stimulusnya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Proses terjadi antara stimulus dan respons tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru dan apa yang diterima harus dapat diamati dan diukur.

#### **b. Teori belajar humanistik**

Pada dasarnya kata humanistik merupakan suatu istilah yang mempunyai banyak makna sesuai dengan konteksnya, misalnya humanistik dalam wacana keagamaan berarti tidak percaya adanya unsur supranatural atau nilai transendental serta keyakinan manusia tentang kemajuan melalui ilmu dan penalaran. Di sisi lain humanistik berarti minat terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang tidak bersifat ketuhanan.

Pendidikan humanistik sebagai sebuah nama pemikiran/teori pendidikan dimaksudkan sebagai pendidikan yang menjadikan humanisme sebagai pendekatan. Dalam istilah/nama pendidikan humanistik kata humanistik pada hakikatnya adalah kata sifat yang merupakan sebuah pendekatan dalam pendidikan.<sup>36</sup>

Menurut teori humanistik tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia, proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.<sup>37</sup>

Pendidikan dan pembelajaran di sekolah selama ini dinilai kurang

---

<sup>36</sup>Mulkhan, A.M. *Nalar Spiritual Pendidikan: Solusi Problem Filosofis Pendidikan Islam*. (Yogyakarta : Tiara Wacana: 2002, hal. 191

<sup>37</sup>Arbayah. *Model Pembelajaran Humanistik*. *Dinamika Ilmu*.2013 Vol 13. No. 2, Desember.hal. 205

demokratis, kurangnya ruang bagi peserta didik untuk berimajinasi dan berkreasi menunjukkan eksistensinya dengan perspektif mereka sendiri menunjukkan hal itu. Padahal kreativitas dan kemampuan berpikir kritis merupakan kecakapan yang menjadi modal anak agar mampu menghadapi tantangan dan lebih kompetitif.

Belajar juga merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku menuju perubahan tingkah laku yang baik, dimana perubahan tersebut terjadi melalui latihan atau pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut harus relatif mantap yang merupakan akhir daripada suatu periode waktu yang cukup panjang. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar tersebut menyangkut berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun psikis, seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berfikir, keterampilan, kecakapan ataupun sikap.

Tujuan belajar bukanlah mencari rezeki di dunia semata, tetapi untuk sampai kepada hakikat, memperkuat akhlak artinya mencari tatau mencapai ilmu/belajar yang sebenarnya dan akhlak yang sempurna.

Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pendendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik itu sendiri maupun masyarakat bangsa dan negara.<sup>38</sup>

Pendidikan yang humanistik memandang manusia sebagai makhluk ciptaan tuhan dengan fitrah tertentu untuk dikembangkan secara optimal. Selain itu pendidikan islam (humanistik) adalah pendidikan yang mampu memperkenakan apresiasinya yang tinggi kepada manusia sebagai makhluk alahh yang mulia dan bebas sera dala bata-batas eksistensinya yang hakiki dan tentu sebagai khalifatullah.

Berdasarkan hal tersebut di atas pendidikan diharapkan mampu menjadikan anak didik sebagai pelaku pendidikan sehingga mampu membntuk pribadi yang

---

<sup>38</sup>Hanafy, M.S. *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. (Lanterna pendidikan: 2014). Vol.17. No.1 Juni. Hal.66



unggul, pribadi tuh dan pribadi yang memiliki ketangguhan dan kesiapan dalam menghadapi era persaingan global dan nilai-nilai daya saing yang tinggi dan kristis terhadap berbagai permasalahan.<sup>39</sup>

Dengan terwujudnya cita-cita pendidikan di atas diharapkan siswa mampu meningkatkan prestasi belajarnya yang mana hal tersebut bisa dijadikan sebuah simbol kesuksesan dari proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Sebagaimana telah tersebut di atas beberapa faktor meningkatnya prestasi belajar, maka diperlukan sebuah kerjasama berbagai pihak yang terkait.

### **5. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini**

Penggunaan berassal dari kata guna lalu mendapat imbuhan peng- dan akhiran-an yang berarti menggunakan (alat-perkakas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan.<sup>40</sup>

Gadget adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget adalah suatu istilah yang berasal dari Bahasa Inggris untuk merujuk suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna umumnya diberikan pada suatu yang baru. Dalam pengertian umum gadget dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya, contohnya komputer, handphone, game dan lain sebagainya.<sup>41</sup>

Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu, tentunya sangat senang ketika diberi kesempatan bermain-main dengan gadget dan beberapa aplikasi yang ada di dalamnya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih sadar teknologi dibanding generasi-generasi

---

<sup>39</sup>Haryu. *Aplikasi Psikologi Humanistik dalam Pendidikan di Indonesia*. Tadriss Volume.2006 1. No.1. hal. 77

<sup>40</sup>Departemen Pendidikan Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa, ( Jakarta : Giramedia Pustaka Utama :2008), hal.1045

<sup>41</sup>Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol. 17, No. 2, November 2017, hal. 318



dibelakangnya. Memang disatu sisi ada beberapa manfaat bagi anak yang sejak dini sudah berkenalan dengan gadget. Paling tidak sejak awal anak sudah familiar dengan teknologi.

Kemudian beberapa vendor sudah membuat aplikasi game khusus untuk mengasah daya pikir anak seperti : puzzle, game kata dan game sejenisnya. Anak-anak yang senang bermain gadget juga akan betah dirumah, itu adalah keuntungan buat orang tua yang sibuk. Jika anak berada di rumah orang tua akan lebih leluasa melakukan kegiatannya. Beberapa orang tua juga membelikan anak-anaknya handphone, agar mudah memonitor keberadaan anak mereka. Di daerah-daerah yang rawan terjadi penculikan anak, membiasakan anak untuk berkomunikasi dengan HP akan cukup membantu orang tua mngawasi anak-anaknya. Tapi disisi lain pemakaian gadget sejak usia dini juga membawa dampak negatif bagi anak-anak, baik bahaya yang langsung kelihatan mamupun bahaya yang dampaknya jangka panjang.

Selain itu sering kita temui orang tua membelikan gadget yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah, gadget digunakan untuk memantau aktivitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah, sedangkan ibu yang stanby dirumah membelikan gadget bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktivitas ibu daan mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian.

Namun lama-kelamaan anak bosan dab lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari anak akan lebih terfokus pada gadgetnya dan mulai meninggalakn dunia bermain mereka. Anak akan lebih individuali dan terpeka terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game dan menonton youtube. Bahkan makan pun harus disuap karena sedang asyik menggunakan gadgetnya. Lebih mengakhawatirkan lagi jika anak sudah tidak tengok kanan kiri atau memperdulikan orang disekitarnya bahkan menyapa

kepada orang yang lebih tua pun tidak.

Untuk itulah orang tua harus mengerti bahwa tugasnya itu bukan hanya mengurus rumah tangga tapi juga memberikan perhatian kepada anaknya termasuk dalam hal pendidikan tapi bukan dengan memberikan gadget apalagi masih anak-anak. Jika orang tua memberikan gadget kepada anaknya maka orang tua harus membatasi dan memperhatikan si anak jika bermain gadget. Adapun beberapa bahayanya gadget pada anak-anak sebagai berikut :

a. Resiko radiasi elektromagnetik

Berbeda dengan orang dewasa, tubuh anak-anak terutama anak yang berusia dibawah lima tahun sangat sensitif terhadap resiko bahaya dari lingkungannya. Kita ketahui bersama bahwa setiap gadget memiliki paparan elektromagnetik yang dapat mempengaruhi tubuh. Jangankan anak-anak, orang dewasa pun tidak disarankan untuk terpapar radiasi elektromagnetik dalam jangka waktu lama. Untuk anak usia 1-3 tahun yang saraf-sarafnya sementara berkembang, radiasi elektromagnetik dari lingkungan disekitarnya dapat menghambat perkembangan tersebut. Akibatnya perkembangan kognitif anak berjalan lambat, anak susah berkonsentrasi dan akibat negatif lainnya.

b. Kemampuan psikomotorik berkurang.

Menghabiskan waktu dengan gadget membuat kemampuan anak yang lain kurang berkembang, salah satunya adalah kemampuan psikomotorik anak. Padahal semestinya usia anak-anak adalah usia untuk mengeksplor seluruh bakat psikomotorik yang dimilikinya, seperti menggambar, bernyanyi, bermain bersama rekan sebaya dan kegiatan lainnya. Saat melakukan aktivitas fisik seperti ini, sejumlah kemampuan lain juga akan diasah sekaligus. Seperti saat menggambar, anak juga belajar mengembangkan otak kanannya saat bermain bersama rekan sebaya, anak akan belajar mengasah keterampilan sosialnya.

c. Kesulitan beradaptasi dengan materi pelajaran

Apalikasi-aplikasi dan sistem operasi pada gadget menyajikan interaksi multimedia yang memikat. Permainan warna, animasi ditambah suara membuat anak betah berlama-lama didepan layar gadget atau HP. Pada masa sekolah tiba anak yang terbiasa berinteraksi dengan gadget akan menemui kesulitan untuk menyerap materi pelajaran sekolah yang cenderung statis. Teks hitam putih tanpa animasi, tanpa suara, apalagi berhadapan dengan guru yang kurang lihat mengemas mata pelajaran menjadi menarik. Ini bisa menurunkan minat belajar anak, walau bahaya kecanduan lebih sering terjadi pada penggunaan gadget yang usianya lebih dewasa. Orang tua juga mesti tetap berhati-hati terhadap resiko kecanduan gadget pada anak-anak. Tanpa pengawasan dari orang tua, ada kemungkinan anak bisa menjadi kecanduan gadget. Mengingat resiko yang bisa terjadi ini orang tua mesti belajar lebih bijak sebelum memperkenalkan gadget kepada anak-anaknya.

Adapun beberapa perilaku anak terakit dengan gadget ini harus diwaspadai oleh guru dan orang tua yaitu :

1. Ketika keasyikan dengan gadget anak jadi kehilangan dalam kegiatan lain. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar dengan temannya.
2. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya mengurangi atau menghentikan penggunaan gadget.
3. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget.<sup>42</sup>

Perilaku tersebut merupakan tanda bahwa mereka sedang membutuhkan bantuan dalam menghentikan aktifitasnya dengan kecanduan bermain gadget. Meskipun sebenarnya bermain gadget memiliki beberapa manfaat untuk melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa inggris. Ada beberapa dampak

---

<sup>42</sup> Hikmaturrahmah , *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*,( Musawa: Vol. 10 No.2 Desember, 2018), h.207

negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan, diantaranya yaitu waktu terbuang sia-sia, anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktivitas yang tidak terlalu penting padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.

Selain itu anak yang terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi) serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan dirinya.

Dampak lainnya semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat anak-anak. Banyak anak yang mulai kecanduan gadget dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri juga pada perkembangan fisik anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orang tua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain gadget saat ini memang tidak bisa dipungkiri. Namun ada baiknya tidak selalu bermain atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi. Kegiatan ini penting bagi perkembangan kognitif sosial dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya.

Melalui kegiatan bermain belajar bergaul dan memahami tata cara pergaulan, namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya yang bisa menimbulkan sifa individualis dan egosentris serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar.<sup>43</sup>

Gadget dalam pembelajaran adalah upaya penggunaan elektronik yang canggih untuk memudahkan berkomunikasi dalam proses pembelajaran dimana pada saat ini anak-anak sudah banyak yang memakai gadget. Namun demikian pada kenyataannya tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan gadget saat ini sedang pesat digunakan oleh anak-anak dalam bermain game online.

Disisi lain penggunaan gadget perlubadanya pengawasan dikarenakan takutnya nanti jika salah dalam menggunakannya akan berakibat buruk bagi anak. Namun jika cenderung dalam menggunakan gadget maka akan malas untuk belajar, maka dari itu tenaga pendidik perlu membuat aplikasi edukatif untuk pembelajaran guna untuk menarik minat belajar anak dengan bantuan gadget.

Dalam hal ini gadget memiliki dampak positif dan negatif khususnya pada peserta didik. Hal tersebut mendominasi pada proses pembelajaran untuk meningkatkan penggunaan gadget dengan efektif. Pada kenyataannya anak-anak zaman sekarang ini terlalu asik dalam menggunakan gadgetnya mereka akan lupa dengan kebututahnnya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi pada masyarakat. Tidak menutup kemungkinan gadget sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku belajar. Jika tidak dikontrol dari orang tua atau guru maka gadget bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur pornografi. Ini adalah akibat yang paling berbahaya dalam gadget atau dapat mewujudkan rasa aman,

---

<sup>43</sup> Hikmatullah , *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, ( Musawa: Vol. 10 No.2 Desember, 2018), h.209

menarik dan menyenangkan.

Mengacu kepada pendapat Andari dalam jurnal (Radliya et al.2017) tentang kelebihan gadget terhadap perkembangan anak berikut beberapa kelebihan gadget sebaai berikut:<sup>44</sup>

1. Anak mendapatkan kemudahan untuk memperoleh informasi penting serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan rentang jarak yang jauh. Hal ini dikarenakan setiap anak-anak dapat merasakan keuntungan untuk memanfaatkan sebuah alat teknologi yang canggih agar dapat digunakan semaksimal mungkin.
2. Akibat kemajuan teknologi banyak permainan kreatif dan menantang yang disukai oleh anakanak. Dengan adanya kemajuan teknologi yang canggih anak-anak dapat melakukan sebuah permainan yang sekitarnya dapat memperoleh pengetahuan melalui game online.

Mengacu kepada pendapat andari 2013 tentang dampak gadget terhadap perkembangan anak berikut ini beberapa kekurangan gadget sebagai berikut:

1. Malas menulis dan membaca hal ini sering terjadi dikarenakan seorang anak kurangnya perhatian dari orang tua untuk pengawasan dalam menggunakan gadget sehingga anak malas untuk melakukan sebuah hal yang sekitarnya dapat menguntungkan, namun pada kenyataannya banyak orang tua yang membiarkan saja tak tahu menahu apa yang dilakukan anak.
2. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, dengan kurang bersosialisasi mengakibatkan anak tidak dapat melakukan interaksi sosial pada lingkungan sekolah.
3. Adanya kecenderungan bermain game online mengakibatkan anak untuk malas belajar dalam hal ini seperti ini banyak ditemukan pada berbagai daerah karena orang tua membiarkan saja tanpa adanya pantaaun khusus sehingga

---

<sup>44</sup>Radilya, R.,Apriliya,S & Zakiyah, T.R. *Peng-12aruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. (Jurnal Paud Agapedia. 2017). h.1-12

mengakibatkan anak untuk melakukan suatu hal seenaknya saja.

Perkembangan zaman sekarang ini lambat laun telah mengubah sisi dari kehidupan kita termasuk dalam penggunaan teknologi yang canggih. Kehadiran gadget sangat dibutuhkan oleh makhluk sosial khususnya manusia sebagai media komunikasi dan sangat membantu sekali karena untuk ukuran sangat berbagi macam-macam bentuk dan mudah dibawah kemana-mana yang diinginkan.

Diketahui hal ini dalam penggunaan gadget perlu adanya pemantauan pada anak saat kegiatan pembelajaran berbasis android seperti gadget. Dikarenakan upaya untuk mengoptimalkan pengguna gadget agar bermanfaat bagi penggunaannya. Namun demikian tidak menutupi kemungkinan adanya dampak positif dan negatif yang ada pada anak, contohnya dampak positif bagi anak adalah mempermudah untuk mendapatkan informasi dalam mengerjakan tugasnya dan dampak negatifnya bagi anak adalah sering bermain game online terus menerus akan menjadikan anak malas untuk belajar.

## **6. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget**

### **a. Dampak positif penggunaan gadget**

#### **1) Mempermudah komunikasi**

Dalam hal ini gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gadget.<sup>45</sup>

#### **2) Menambah pengetahuan**

Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita contohnya aplikasi : detik, kompas.com.dan lain lain.

#### **3) Menambah teman**

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita

---

<sup>45</sup> Hikmaturrahmah, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Musawa: Vol. 10 No.2 Desember, 2018), h.211-213



dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui gadget yang kita miliki.

4) Munculnya ,metode-metode pembelajaran yang baru

Dengan adanya metode pembelajaran ini dapat memudahkan anak dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

5) Melatih kreativitas anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD (gangguan mental) diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

b. Dampak negatif penggunaan gadget

a. Merusak mata

Jika anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel tidak mengherankan sebenarnya karena ketika mata diajak terus menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan ditingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi.

b. Gangguan tidur

Bagi anak yang kecanduan pada gadget tanpa adanya pengawasan orang tua dia akan selalu memainkan gadget tersebut. Bila itu dilakukan dan terjadi terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

c. Mengubah postur tubuh

Kisten Lord ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh beraksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terekena efeknya.

d. Mengganggu pendengaran



Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan HP untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan apalagi dengan volume yang terlalu besar.

e. Mengganggu saat istirahat

Komputer, laptop, tablet dan handphone mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di arizono menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent atau jauhkan dari tempat tidur. Penggunaan gadget memberikan dampak kepada penggunaannya. Kemudahan dalam bidang tekonologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat serekah menerima tekonologi tersebut. Ada dampak positif (meningkatkan semangat belajar anak) tetapi juga ada dampak negatifnya (berdampak pada kemalasan, Karena anak-anak lebih mementingkan gadgetnya daripada pembelajarannya). Itulah beberapa dampak yang disebabkan pengguna gadget pada anak-anak.<sup>46</sup>

Dampak yang ditimbulkan penggunaan gadget semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya dampak buruk penggunaan gadget sebagai berikut :

- 1) Menjadi pribadi yang tertutup, seseorang yang kecanduan gadget akan menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain gadget. Kecanduan yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebaya akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
- 2) Kesehatan terganggu, penggunaan gadget pada berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat terlalu lama menatap layar gadget, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
- 3) Gangguan tidur anak dapat mengalami kelelahan hingga tanpa

---

<sup>46</sup>Seminari International, Pengaruh Media Terhadap Perkembangan Anak, November 2017. UIN Malang.

pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada dikamarnya terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan gadgetnya.<sup>47</sup>

## 7. Minat Belajar pada Anak Usia Dini

Minat belajar adalah keseriusan siswa dalam mengfokus diri mengikuti pelajaran dengan baik. Dengan minat akan mengarahkan seseorang agar dapat mendapatkan pengalaman belajar seperti magnet yang menarik anak kepada pelajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia minat diartikan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah dan keinginan.<sup>48</sup> Minat merupakan keinginan yang timbul dari hati dengan sendirinya. Secara umum minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Tinggi rendahnya minat yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi perilakunya.<sup>49</sup>

Minat memiliki peranan penting bagi aktivitas belajar siswa minat belajar siswa yang tinggi akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Menurut Slameto mengatakan bahwa “minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat anak maka anak tidak akan belajar sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat anak lebih mudah dipelajari dan disimpan karena menambag kegiatan belajar.<sup>50</sup>

Pendapat lain dikemukakan oleh Winkel yang mengemukakan bahwa : minat

---

<sup>47</sup>Adeng Hudaya, *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat belajar Peserta Didik*, (Jakarta:Vol. 4 No.2 April, 2018), h.90-91

<sup>48</sup>Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ( Cet 1: Jakarta: Pt. Grenmedia Pustaka Utama, 2008), h. 916

<sup>49</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, ( Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), h.91

<sup>50</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. ( Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 91

belajar sebagai kecenderungan yang menetap dalam subyek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang dala bidang itu”. Rasa senang terhadap suatu bidang merupakan bagian dari minat.<sup>51</sup>

Berdasarkan beberapa definisi minat di atas bahwa minat merupakan kecenderungan dari hati yang akan mengerakkan tubuh untuk melakukan suatu hal. Sedangkan minat belajar merupakan rasa suka, tertarik, perhatian yang dimiliki anak terhadap kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui perilaku anak yang giat dan bersemangat dalam belajar. Minat belajar ini berhubungan dengan kondisi anak yang memiliki gadget karena gadget akan sedikit banyaknya membawa perubahan terhadap pola pikie, perilaku dan tindakan.

### **8. Indikator Minat Belajar**

Indikator minat belajar merupakan sebuah acuan pengukuran untuk mengetahui minat belajar anak. Terdapat beberapa indikator minat belajar yang dimiliki anak dalam proses belajarnya baik disekolah maupun dirumah. Indikator belajar anak sebagai berikut:

- 1) Rasa suka dan ketarikan terhadap hal yang dipelajrinya
- 2) Keinginan siswa untuk belajar
- 3) Perhatian terhadap belajar
- 4) Keantusiasan serta partisipasi dan keaktifan siswa dalam belajar.<sup>52</sup>

Seseorang yang meiliki minat belajar dapat dilihat dari keantusiasan yang dimiliki dalam mengikuti pembelajaran. Minat dapat pula ditunjukkan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak yang memiliki minat terhadap subyek tertentu

---

<sup>51</sup> Winkel, *Psikologi Pelajaran*. ( Yogyakarta: media Abadi, 2009), h. 92

<sup>52</sup>Zainikhan, *Pengertian Minat Belajar*, h.92

cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.

Jadi dari pengertian di atas dapat dijadikan indikator untuk mengukur minat belajar anak. Rasa suka tampak ketika adanya kegairahan anak dalam mengikuti pembelajaran. Ketertarikan siswa dapat diukur dari respon atau tanggapan siswa terhadap materi pelajaran. Partisipasi dapat diukur melalui aktivitas anak. Perhatian dapat diukur apabila anak memiliki keseriusan selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan anak dapat akan tampak pada saat pembelajaran apakah anak terlibat secara aktif atau secara pasif.

### **9. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Anak**

Minat belajar anak menjadi penentu kegiatan belajar anak. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar siswa yang tinggi dan sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.<sup>53</sup> Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar anak. Faktor yang mempengaruhi minat belajar anak yaitu: motivasi, keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan dan media masa/media elektronik.<sup>54</sup>

Apabila seseorang bergaul dengan orang yang berkepribadian baik tentu orang tersebut akan terpengaruh menjadi baik pula. Begitu pula dalam hal minat orang yang bergaul dengan orang yang mempunyai minat yang besar dalam belajar tentu orang tersebut juga dapat terpengaruh karena teman pergaulan sangat berpengaruh terhadap kepribadian anak.

Adanya gangguan kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak akan berdampak pada hasil yang diperolehnya. Menurut Syafrina Maulana, gadget digunakan oleh

---

<sup>53</sup>Al Nizar dan Siti Hajorah, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Minat belajar siswa*, (el-Midad: Jurnal PGMI, Vol.11 No.2 Desember 2019), h. 172

<sup>54</sup>Naeklan Simbolon, *Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik*, h. 172

anak-anak dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar anak, karena anak merasa keasyikan bermain gadget, anak akan menjadi individualistis dan egois karena setiap hari hanya berinteraksi dengan gadget tanpa merasa butuh teman atau orang lain dalam hubungan sosial yang harus mereka jalani.

#### **10. Faktor yang Membangkitkan Minat Belajar Anak**

Pelajaran berjalan lancar bila ada minat. Anak-anak malas dan tidak belajar, gagal karna tidak adanya minat. Minat dapat dibangkitkan dengan cara-cara berikut ini:

- 1) Bangkitkan suatu kebutuhan (kebutuhan untuk menghargai keindahan untuk mendapat penghargaan dan sebagainya).
- 2) Hubungkan dengan pengalaman yang lampau.
- 3) Beri kesempatan untuk mendapat hasil baik. Tidak ada yang lebih memberi hasil yang baik, untuk itu bahan pelajaran disesuaikan dengan kesanggupan individu.
- 4) Gunakan berbagai bentuk mengajar seperti diskusi, kerja kelompok, membaca, demonstrasi dan sebagainya.<sup>55</sup>

Sedangkan anak yang terdorong untuk belajar apabila mereka memiliki minat untuk belajar, oleh sebab itu mengembangkan minat belajar anak merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar. Berikut cara dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar anak. Diantaranya sebagai berikut:

- 1) Menghubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. Minat anak akan tumbuh apabila dia dapat menangkap bahwa materi pelajaran itu berguna untuk kehidupannya. Dengan demikian, guru perlu menjelaskan keterkaitan materi pelajaran dengan kebutuhan siswa.
- 2) Menyesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit untuk dipelajari atau materi pelajaran yang jauh dari pengalaman anak, tidak akan diamanati oleh anak. Materi pelajaran yang terlalu sulit tidak akan dapat diikuti dengan baik yang menyebabkan anak gaga; mencapai hasil yang optimal dan kegagalan itu dapat membunuh minat anak untuk belajar. Biasanya minat

<sup>55</sup>Nasution, *Dikdaktik Asas-asas Mengajar*, ( Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 172

anak akan tumbuh kalau dia mendapatkan kesuksesan dalam belajar.

3) Menggunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.<sup>56</sup>

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan untuk membangkitkan minat belajar anak terdapat beberapa cara yaitu : menghubungkan materi dengan pengalaman hidup anak atau materi yang diajarkan, membangkitkan kecintaan pada keindahan, menggunakan model dan strategi secara bervariasi.

### C. Kerangka Konseptual

Bagian ini menjelaskan hubungan atau kaitan antara konsep yang satu konsep yang lainnya yang berasal dari masalah yang diteliti. Kerangka konseptual ini gunanya untuk menghubungkan atau memperjelas secara panjang lebar tentang masalah yang diteliti.<sup>57</sup>

Untuk lebih jelasnya peneliti akan memberikan pengertian tentang beberapa makna yang terkandung dalam judul penelitian ini.

1. Dampak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dampak negatif dan dampak positif.
2. Gadget merupakan piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini yang termasuk gadget misalnya tablet, komputer, game smartphone, notebook, dan sebagainya yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khususnya pada penelitian ini adalah fungsi komunikasi, sosial dan

---

<sup>56</sup>Saefullah, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012), h. 172

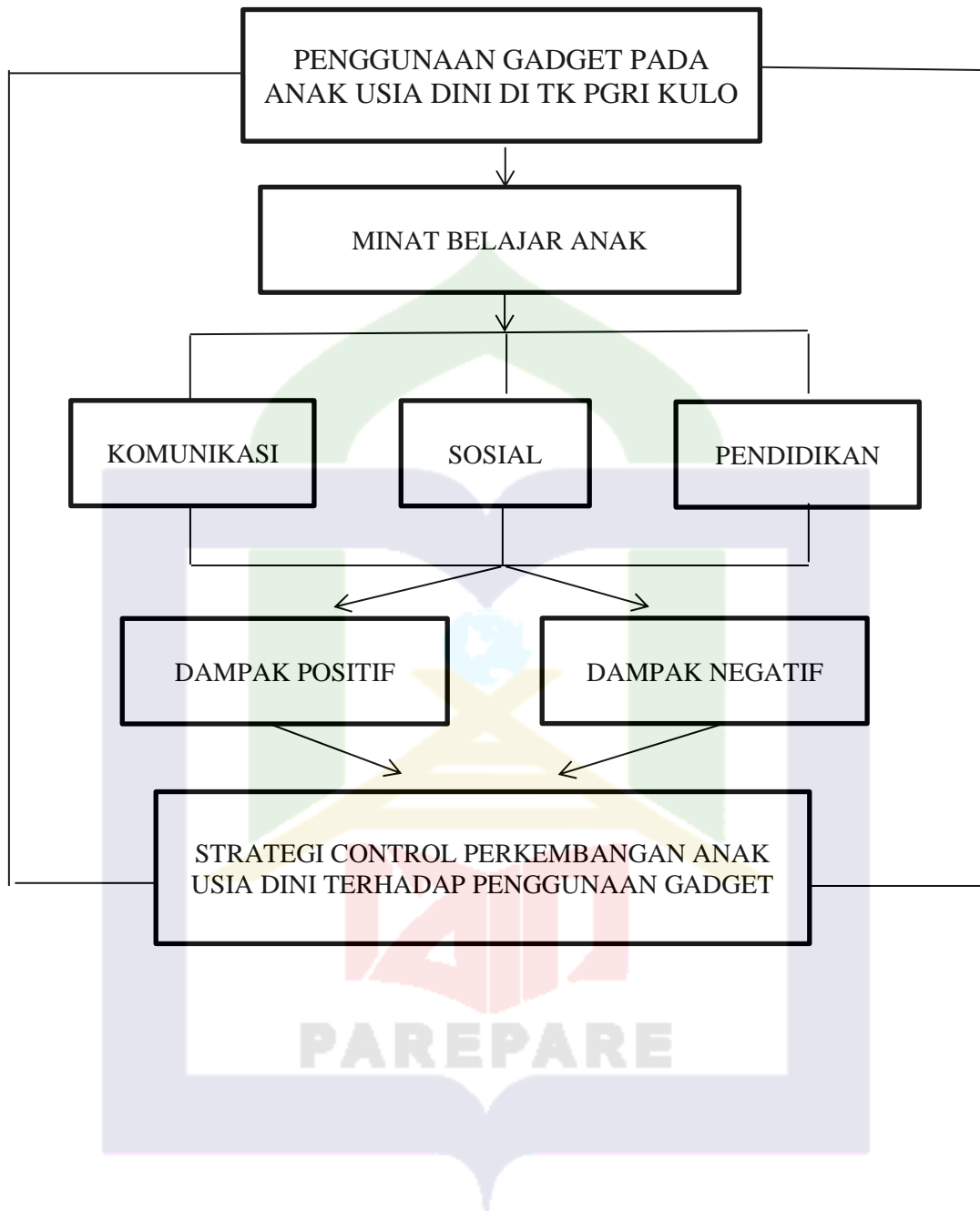
<sup>57</sup>Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, *Penulis Karya Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi*, h.22.

pendidikan.

3. Minat belajar yang dimaksud adalah keseriusan siswa dalam mengfokus diri mengikuti pelajaran dengan baik atau dengan kata lain ada kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah dan keinginan. Tinggi rendahnya minat yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi perilakunya.
4. Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 Tahun

#### **D. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alur pikir yang dijadikan pedoman dalam memahami masalah yang diteliti. Kerangka ini merupakan sintesa tentang rancangan penelitian yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berikut peneliti gambarkan dalam bagan kerangka pikir dibawah ini;





## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Metode penelitian dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur sistematis atau cara-cara lain dari kuantifikasi. Penelitian kualitatif adalah salah satu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami fenomena atau gejala sosial dengan cara memberikan pemaparan dengan penggambaran fenomena atau gejala sosial tersebut yang jelas dalam bentuk rangkaian kata.

Pendekatan deskriptif merupakan penelitian untuk memberi uraian mengenai fenomena atau gejala sosial yang diteliti dengan mendeskripsikan tentang nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independent*) berdasarkan indikator dari variabel yang diteliti tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antara variabel yang diteliti guna untuk eksplorasi dan klarifikasi dengan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah variabel yang diteliti.

Jadi pada penelitian ini, metode kualitatif deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan peristiwa atau kejadian yang terjadi dilapangan selama proses penelitian dalam bentuk tulisan atau narasi.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Lokasi penelitian**

Dalam penelitian ini Penulis mengambil lokasi di TK PGRI Kulo yang berlokasi di jl. RA. Kartini Dusun Tippulu, Desa Kulo, Kec. Kulo, Kabupaten

Sidrap. Peneliti akan melakukan penelitian di lokasi ini karena lokasi yang dapat memadai dan karena maraknya wabah covid-19 banyak sekolah yang tidak terbuka jadi sulit untuk menemukan lokasi penelitian, jadi peneliti memilih sekolah ini yang berlokasi di Sidrap dikarenakan pihak sekolah menerima pembelajaran secara tatap muka dengan aturan harus mematuhi protokol kesehatan. Sehingga peneliti dengan mudah melaksanakan penelitian tanpa ada hambatan. Dengan demikian akan memudahkan bagi peneliti memperoleh data-data yang diinginkan.

## 2. Waktu penelitian

Untuk memperoleh data yang akurat dan faktual subjek dan objek yang ingin diteliti, maka kegiatan penelitian ini akan dilakukan dalam waktu kurang lebih 1 bulan (d disesuaikan dengan kebutuhan penelitian) dan mengacu pada kalender akademik sekolah (pendidikan).

## C. Fokus Penelitian

Fokus peneliti yang dimaksud adalah suatu penentuan konsentrasi sebagai pedoman arah suatu penelitian dalam upaya mengumpulkan inti dari peneliti yang akan dilakukan.<sup>58</sup>

Berdasarkan judul penelitian ini, maka fokus peneliti ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar usia dini 5-6 tahun di TK PGRI Kulo Kabupaten Sidenreng Rappang.

## D. Jenis dan Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam peneliti ini terdiri dari data primer dan sekunder.

### 1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh peneliti dari sumbernya tanpa adanya perantara seperti mengadakan wawancara secara mendalam terlebih dahulu

---

<sup>58</sup> Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, *Penulis Karya Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi*, h.23.

dengan kata lain primer diperoleh dari individu atau kelompok berupa opini. Adapun data primer yang diperoleh peneliti bersumber dari orang tua peserta didik, kepala sekolah dan guru.

## 2. Data sekunder

Sumber sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui pengumpulan atau pengolahan data yang bersifat studi dokumentasi( analisis dokumentasi) berupa penalaran terhadap dokumentasi pribadi, resmi kelembagaan, referensi-referensi atau peraturan, literatur laporan, tulisan dan lain-lain yang memiliki relevan dengan fokus permasalahan penelitian. Sumber data sekunder dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan tentang organisasi tempat penelitian, data-data yang berhubungan dengan subjek yang diteliti serta dokumen yang berkaitan dengan penelitian.<sup>59</sup>

Data sekunder dalam penelitian ini dapat berupa dokumen yang ditemukan peneliti di TK PGRI Kulo Kabupaten Sidenreng Rappang

## **E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data**

Dalam penelitian kualitatif, bermacam teknik pengumpulan data dapat digunakan mulai dari teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Namun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik obeservasi, wawancara dan dokumentasi. Oleh karena itu, untuk mengetahui maksud dari beberapa teknik tersebut maka diuraikan satu persatu sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan terhadap suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data. Dalam penelitian kualitatif observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati

---

<sup>59</sup>Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial Kuantitatif dan Kualitatif*, (Gaung Persada: Jakarta, 2008), h. 253-254

langsung objek untuk mengetahui informasi dalam upaya mengumpulkan data penelitian.<sup>60</sup> Dalam penelitian ini, peneliti melihat secara langsung keadaan dan suasana kegiatan sehari-hari anak yang ada di TK PGRI KULO Kabupaten Sidenreng Rappang.

Peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan data terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala pada objek penelitian dengan melihat pedoman instrument pengamatan yang ditujukan untuk meneliti dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini di TK PGRI KULO Kabupaten Sidenreng Rappang.

Peneliti akan terjun langsung ke lokasi penelitian dengan cara pengamatan sendiri secara langsung dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi di TK PGRI KULO. Peneliti melakukan penelitian, mencatat dan memahami peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan yang langsung diperoleh dari kata yang sesuai dengan fokus yang diamati, dan nantinya data yang diperoleh tersebut akan dianalisis kembali.

## 2. Wawancara

Peneliti mengadakan wawancara secara lisan dengan narasumber atau responden untuk mendapatkan informasi yang konkrit terkait dengan permasalahan yang diteliti, peneliti selaku pewawancara dengan cara tatap muka.<sup>61</sup>

Peneliti mengadakan wawancara secara langsung kepada informan guna mendapatkan data dalam penelitian. Peneliti pada saat melakukan wawancara dengan informan menggunakan alat bantu berupa handphone, pulpen, buku catatan. Wawancara ini dilakukan agar bisa mendapatkan informasi yang mendalam tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK PGRI KULO Kab. Sidenreng Rappang. Peneliti menggunakan alat pengumpulan data yang berupa pedoman wawancara yaitu instrumen yang berbentuk pertanyaan

---

<sup>60</sup>Djam'an Satori dan Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Alfabeta: Bandung, 2014), h. 105

<sup>61</sup> Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian-Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*.

yang ditujukan kepada informan. Dalam penelitian ini yang diwawancarai adalah kepada kepala sekolah, guru, dan orang tua anak.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya yang ada hubungannya dengan topik pembahasan yang diteliti.<sup>62</sup>

Dokumentasi adalah pengumpulan arsip-arsip, buku-buku, majalah, sebagai bukti yang menunjukkan peristiwa atau kegiatan yang berhubungan dengan penelitian ini. Penggunaan foto sebagai pelengkap data yang diperoleh melalui wawancara, observasi yang bertujuan untuk mengabadikan peristiwa yang terjadi di lapangan yang terkait dengan penelitian.

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dengan teknik dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh informasi bukan dari orang sebagai narasumber, tetapi memperoleh informasi dari macam-macam sumber tulis atau dari dokumen yang ada pada informasi dalam bentuk karya seni, budaya, dan karya fikir. Studi dokumen dalam penelitian kualitatif merupakan pelengkap metode observasi dan wawancara yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumentasi dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian.<sup>63</sup>

### F. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data adalah data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek peneliti sehingga keabsahan data yang disajikan dapat dipertanggung jawabkan. Uji keabsahan data

---

<sup>62</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2020), h.231.

<sup>63</sup> Djam'an Satori dan Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif* ( Alfabeta: Bandung, 2014), h. 148-149

yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *credibility*.

### 1. Uji kredibilitas

Bagaimana mencocokkan antara temuan dengan apa yang sedang diobservasi.<sup>64</sup> Dalam mencapai kredibilitas ada beberapa teknik yaitu : perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman, analisis kasus negatif, member check.<sup>65</sup>

Dari ketujuh pencapaian kredibilitas tersebut peneliti memilih langkah sebagai berikut:

#### a. Kekuatan Pengamatan

Penyajian keabsahan data dengan ketekunan pengamatan dilakukan dengan cara mengamati, membaca dan melakukan penelitian secara cermat dan bersungguh-sungguh sehingga data yang diperoleh dari hasil pengamatan, wawancara, maupun dokumentasi yang diperoleh dari hasil pengamatan, wawancara, maupun dokumentasi yang diperoleh benar-benar akurat dan dapat diidentifikasi. Meningkatkan kekuatan pengamatan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kapasitas data dan urutan peristiwa dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan kekuatan pengamatan, maka penulis dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang ditemukan salah atau benar.

#### b. Triangulasi

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengujian keabsahan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini juga diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai teknik dan waktu. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber. Adapun

---

<sup>64</sup> Muslim salam, *Metodologi Penelitian Sosial Kualitatif Menggugat Doktrin Kualitatif*, (Makassar : Masagena Press, 2011), h. 117

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 368

triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik berarti untuk menguji koreabilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya, data yang diperoleh dengan wawancara lalu dicek dengan observasi kemudian dicek dengan dokumentasi.

2) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Maksudnya dalam triangulasi sumber ini penulis berusaha mengumpulkan atau menghubungkan serta menggali kebenaran informasi, dari berbagai sumber yang berbeda seperti data dari observasi yang dilakukan peneliti secara langsung, wawancara, dokumentasi, dan berbagai sumber lainnya kemudian dari berbagai macam sumber tersebut akan menghasilkan suatu bukti yang nyata.

### G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan untuk menguji kesesuaian data yang satu dengan data yang lain. Analisis data kualitatif bertolak dari fakta/informasi lapangan. Data atau informasi yang dikumpulkan berhubungan dengan penelitian akan dianalisis berupa pengelompokan dan pengkategorian data dalam aspek-aspek yang telah ditentukan, hasil pengelompokan tersebut dihubungkan dengan data lainnya untuk mendapatkan suatu kebenaran.<sup>66</sup>

Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang dijelaskan sebagai berikut:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan

---

<sup>66</sup> Iskandar, *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial Kuantitatif dan Kualitatif*, h. 223-



pada hal-hal yang penting. Reduksi data merupakan proses pengumpulan data penelitian yang digunakan untuk mengorganisasikan data dengan demikian kesimpulannya dapat diverifikasi untuk dijadikan temuan penelitian terhadap masalah yang diteliti.

## 2. Data *display* ( penyajian data)

Setelah data direduksi maka selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam sejumlah matriks atau daftar kategori setiap data yang didapat. Penyajian data biasanya dibuat dalam bentuk teks naratif. Dengan mendisplaykan data maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan keja selanjutnta.

## 3. Mengambil kesimpulan ( *Verification* )

Mengambil kesimpulan merupakan analisis lanjutan dari reduksi data dan *display* data sehingga data dapat disimpulkan. Setelah hasil penelitian telah diuji kebenarannya maka peneliti dapat menarik kesimpulan dalam bentuk deskriptif sebagai laporan penlitian.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin bisa menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, akan tetapi mungkin juga tidak karena telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada dilapangan.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang

Pada zaman sekarang gadget merupakan alat komunikasi yang memberikan informasi dan banyak digunakan oleh anak usia dini sampai orang dewasa, dalam hal penggunaan gadget yang diketahui oleh anak di TK seperti anak menggunakan kamera, video, menonton youtube dan bermain game. Dalam penggunaan gadget di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang Guru memanfaatkan gadget sebagai alat belajar secara audio dan visual seperti video youtube dan aplikasi yang memiliki nilai edukasi dalam mengenal huruf, angka, memahami bentuk, dan perbedaan suara sehingga anak semangat dalam belajar.

Penggunaan gadget di TK PGRI KULO sudah diterapkan pada masa pandemic sampai sekarang dari belajar daring sampai luring. Ibu Nurbayani ( kepala sekolah) TK PGRI KULO menyatakan bahwa :

Penggunaan gadget di TK PGRI KULO sudah diterapkan pada masa pandemik sampai sekarang, agar guru dapat memberi informasi dan menyampaikan tugas kepada orang tua murid atau kepada muridnya dan dapat menyampaikan informasi ketika libur atau ketika tidak masuk kesekolah dulu karena ada kegiatan kepada guru-guru.<sup>67</sup>.

Hal ini sesuai yang dikatakan oleh ibu Hj. Pahimah ( guru kelas) TK PGRI KULO menyatakan bahwa :

Karena adanya hp pembelajaran di TK PGRI KULO maka sangat memudahkan guru untuk menyampaikan tugas yang diberikan kepada anak-anak karena sekarang adanya covid maka adanya penggunaan gadget dapat memudahkan pembelajaran secara daring dan anak pun tetap semangat untuk

---

<sup>67</sup>Nurbayani. Kepala Sekolah TK PGRI KULO, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di TK PGRI KULO*, 19 November 2021.

belajarnya dan tidak akan bosan dalam belajar.<sup>68</sup>

Dari wawancara diatas memberikan pemahaman bahwa dalam penggunaan gadget merupakan salah satu cara yang dilakukan agar guru dapat mudah menyampaikan informasi atau tugas rumah (PR) karena sekarang masih dalam masa pandemik dan anak pun tidak akan pernah bosan dalam belajar.

Jadi dalam penggunaan gadget di TK PGRI KULO berdasarkan hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa penggunaan gadget sangat penting digunakan karena untuk guru dapat membantu atau memudahkan guru dalam menyampaikan informasi atau menyampai tugas rumah kepada anak muridnya agar tetap rajin dan aktif dalam belajar.

Hal ini juga sesuai yang dikatakan oleh orang tua murid yang bernama ibu Hestiawati mengatakan bahwa:

Saya selalu memantau kegiatan anak saya ketika dia menggunakan gadget misalnya dengan melengkapi gadget dengan menggunakan youtube kids kemudian juga memberikan nasihat dan arahan dengan pelan agar dapat dipahami oleh anak. Tetapi dalam pembelajaran penggunaan gadget sekarang mungkin lebih efisien karena mengingat sekarang masih dalam pandemik dimana kesehatan anak sangat penting saat ini jadi.<sup>69</sup>

Hal ini juga sesuai yang dikatakan oleh orang tua murid yang bernama ibu Parida mengatakan bahwa:

Sebelum saya menyerahkan gadget kepada anak saya biasanya saya membuat perjanjian kepada anak saya agar tidak menggunakan gadget terlalu lama dan memberikan arahan untuk aplikasi apa saja yang boleh di akses namun terkadang saya sibuk kerja jadi saya kurang mengontrol pemakaian gadget kepada anak saya.<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup>Hj.Pahimah. Guru Kelas TK PGRI KULO, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di TK PGRI KULO*, 19 November 2021.

<sup>69</sup>Ibu Hestiawati. Orang Tua Murid TK PGRI KULO, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 November 2021.

<sup>70</sup> Ibu Parida. Orang Tua Murid TK PGRI KULO , Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 November 2021.

Dari wawancara di atas bersama orang tua murid bahwa pemberian arahan kepada anak memang sangat penting dikarenakan anak usia dini belum bisa membedakan antara yang baik dan yang buruk. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan serta mengontrol penggunaan gadget pada anak sangat diperlukan.

Tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya gadget pada anaknya. Cenderung memberikan anaknya bermain gadget sesuka hatinya dengan durasi waktu yang lama. Penggunaan aplikasi ada gadget jug sangat berpengaruh terhadap pola perilaku anak atau berkembang sosial anak dan aplikasi yang sering digunakan seperti video dan youtube.

Adapun pengaruh positif dan negatif bagi anak dalam penggunaan gadget yang dibicarakan oleh orang tua murid. Ibu parida (orang tua murid) TK PGRI KULO mengatakan pengaruh positif dan negatif bagi anak dalam penggunaan gadget yaitu :

Dampak positifnya yaitu dapat mempermudah komunikasi, dapat meningkatkan keterampilan, dapat meningkatkan kemampuan visualnya seperti menggambar dan mewarnai, menambah pengetahuan secara umum. Sedangkan dampak negatifnya yaitu menghambat perkembangan sosialnya, kurangnya konsentrasi terhadap pelajaran, kurang kreatif, berpengaruh terhadap kesehatan anak terlalu lama dalam memegang gadget.<sup>71</sup>

Hal ini sesuai yang dikatakan oleh ibu Hestiawati (orang tua murid) TK PGRI KULO mengatakan pengaruh positif dan negatif bagi anak dalam penggunaan gadget yaitu :

Dampak positifnya yaitu menambah pengetahuan, melatih kecerdasan dan meningkatkan rasa percaya diri. Sedangkan dampak negatifnya yaitu cepat bosan ketika ada yang menasehati, malas menulis dan membaca, banyak mengeluh<sup>72</sup>

---

<sup>71</sup> Ibu Parida. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021

<sup>72</sup> Ibu Hestiawati. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021

Dari wawancara di atas, pengaruh positif dan negatif bagi anak dalam penggunaan gadget di TK PGRI KULO yang peneliti amati pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak. Dampak positifnya yaitu sangat mempermudah komunikasi anak, dapat meningkatkan keterampilan anak, menambah pengetahuan dan melatih kecerdasan anak, sedangkan dalam dampak negatifnya yaitu sangat menghambat perkembangan sosialnya, kurangnya kreatif, kurangnya konsentrasi malas menulis dan membaca, dan terakhir cepat bosan dalam menasehati.

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Dengan demikian banyaknya gadget dan pengaruh aplikasi yang ditawarkan akan menimbulkan sebuah daya tarik bagi umat manusia khususnya pada anak-anak. Hal tersebut akan memberikan keinginan pada anaknya untuk menggunakan gadget baik untuk sebuah hiburan maupun berupa menonton youtube atau bermain game dan nonton video.

Adapun faktor yang membuat anak cenderung menggunakan gadget bagi orang tua anak. Ibu Hestiawati (orang tua) murid TK PGRI KULO mengatakan bahwa :

Saya lebih senang ketika anak saya diam dirumah daripada anak saya main keluar rumah soalnya ketika anak main diluar maka anak akan sulit dipantau jadi saya memberikan kebebasan kepada anak saya untuk menggunakan gadget.<sup>73</sup>

Hal ini juga sesuai yang dikatakan oleh Ibu Parida (orang tua murid) TK PGRI KULO mengatakan faktor yang membuat anak cenderung menggunakan gadget yaitu:

Saya memiliki dua anak dan untuk anak saya yang pertama sudah sekolah SD dan sudah bisa mengoperasikan gadget karena hal ini adiknya yang berusia 5 tahun menjadi tau tentang gadget sehingga terkadang ketika kakaknya

---

<sup>73</sup> Ibu Hestiawati. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021

menggunakan gadget maka adiknya juga ingin melakukan hal yang sama tapi ketika tidak dituruti maka dia akan menangis dan begitu saya pun memberikan dia gadget agar dia tidak menangis lagi.<sup>74</sup>

Tidak dapat dipungkiri lagi untuk zaman sekarang anak erat berkaitan dengan gadget. Orang tua memiliki peranan penting dalam hal ini dikarenakan orang tua merupakan orang yang paling penting dekat dengan anak. Anak pada masa usia dini 80% lebih cepat menangkap apa yang dilihat di gadget berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu orang tua disini berperan penting dalam tumbuh kembang anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis bersama orang tua murid diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi anak usia 5-6 tahun adalah lingkungan keluarga khususnya orang tuanya. Orang tua yang memberikan kelewasan dan izin kepada anak untuk menggunakan gadget dan ketika orang tua terlalu sering menggunakan gadget di depan anak sehingga anak akan menjadi lebih mudah terpengaruh dan ingin juga memainkan gadget. Orang tua memiliki alasan masing-masing mengapa anak bisa cenderung menggunakan gadget yaitu orang tua tidak mau anaknya gagal teknologi, orang tua dengan pola asuh otoriter lebih suka anaknya diam dirumah, meniru kegiatan yang dilakukan oleh orang sekitarnya, dan anak cenderung meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya.

Adapun fungsi dan manfaat dari penggunaan gadget yang telah disampaikan oleh bapak Ilham (orang tua ) murid TK PGRI KULO mengatakan bahwa:

Seumuran TK atau anak usia dini yang berumur 5-6 tahun belum terlalu memahami yang namanya gadget karena apa yang mereka lihat itu yang mereka tahu dan mereka juga belum mampu membedakan antara mana yang baik dan mana yang buruk ketika menggunakan gadget. Sebatas kemampuannya mereka itu hanya tahu menggunakan kamera, nonton video dan bermain game ketika mereka telah menggunakan yang namanya gadget.<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Ibu Parida. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021

<sup>75</sup> Bapak Ilham. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021

Dari wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi dan manfaat dari penggunaan gadget menurut orang tua anak yaitu mereka belum terlalu paham yang namanya gadget dan anak juga belum mengetahui baik atau buruknya ketika menggunakan gadget. Kemampuan anak hanya mengetahui ketika menggunakan gadget ketika nonton video dan bermain game.

Adapun komunikasi antar anak sejak adanya gadget yang telah disampaikan oleh ibu Hestiawati (orang tua murid) TK PGRI KULO mengatakan bahwa :

Sejak penggunaan gadget otomatis komunikasi antar anak berkurang karena dari sistemnya itu jika komunikasi menggunakan gadget itu bisa saling berjauhan tetapi sebelum adanya penggunaan gadget anak-anak itu berkomunikasi secara langsung dengan orang-orang disekitarnya jadi akan membentuk kesan yang lebih mendalam kepada anak-anak dibandingkan ketika menggunakan gadget.<sup>76</sup>

Peneliti menarik kesimpulan dari pernyataan di atas bahwa komunikasi antar anak sejak adanya gadget karena sejak penggunaan gadget maka komunikasi anak berkurang dikarenakan bisa saling berjauhan karena sebelum adanya penggunaan gadget anak-anak berkomunikasi secara langsung dengan orang yang ada disekitarnya.

Jadi penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini hanya bermain game dan menonton youtube. Pengguna gadget pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat di rumah, misalnya setelah pulang sekolah, pada saat makan dan pada saat ingin tidur.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> Ibu Hestiawati. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021

<sup>77</sup> Adytia Pratama, *Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget pada Anak*.

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan gadget dalam suatu hari jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari beberapa harinya dalam seminggu seorang anak akan menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya memperdulikan gadgetnya saja ketimbang dengan bermain diluar rumah. Berdasarkan uraian diatas terlihat jelas bahwa pengguna gadget memang harus memiliki batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian gadget untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan gadget.

Dari wawancara di atas, penggunaan gadget pada anak di TK PGRI KULO biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Dikalangan anak usia dini biasanya gadget digunakan untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak dan jarang yang menggunakan gadget untuk mengakses video pembelajaran. Pemberian nasehat dan saran terhadap anak usia dini harus disampaikan secara pelan, perlahan dan bertahap, karena anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang pesat dan fundamental.

#### **B. Minat Belajar pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI Kulo Kab.Sidenreng Rappang**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap minat belajar. Dengan adanya penggunaan gadget anak-anak diharapkan mampu mempergunakan sesuai batasan waktu yang sesuai dengan durasi penggunaan gadget yaitu :

- 1) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang lebih 3 jam dalam sehari. Jika anak mampu mempergunakannya dengan baik maka tidak ada mengganggu konsentrasi belajar mereka saat berada disekolah.



- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam sehari.
- 3) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari<sup>78</sup>.

Adapun sesuai yang dikatakan oleh Ibu Nurbayani selaku kepala sekolah TK

PGRI KULO mengatakan bahwa:

Sekarang perkembangan anak di TK PGRI KULO dalam proses penelusuran karena dimasa pandemi ini sekolah belum full tatap mukanya jadi dalam sehari itu guru hanya mengajar beberapa anak yang sudah kita atur belajar kelompoknya (dirolling). Kemudian dari situlah kami bisa melihat perkembangan minat belajar anak, beberapa anak yang rajin ke sekolah mereka sudah bisa melakukan beberapa hal , kemudian ada juga beberapa dari mereka yang belum bisa sama sekali melakukan apa yang sudah diajarkan<sup>79</sup>.

Kemudian hal itu juga dikatakan oleh ibu Hj.Pahima (Guru Kelas) TK PGRI

KULO mengatakan bahwa:

Dengan adanya gadget minat belajar anak di TK terdapat ada yang meningkat dan ada juga yang sangat kurang kemudian tidak semua dari anak di TK PGRI KULO memiliki minat belajar yang tinggi dikarenakan mungkin anak dalam pembelajaran belum terlalu fokus dan hanya ketika gurunya menjelaskan maka dia hanya bermain dibelakang.<sup>80</sup>

Dari wawancara dapat disimpulkan bahwa minat belajar anak di TK PGRI KULO ada yang meningkat dan ada juga yang kurang karena mungkin terpengaruh dari belajar kelompok yang di rolling karena masih dalam pandemik jadi anak cuman masuk sekolah 2 kali seminggu. Tetapi ada juga anak yang rajin ke sekolah dan bisa memahami apa yang telah diajarkan oleh gurunya.

Gadget berbeda dari alat elektronik yang lain, karena terdapat beberapa

---

<sup>78</sup>Maudatul Khusna. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Dan Perilaku Peserta Didik Kelas VI MI Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan*. ( Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Tulungagung, 2019).

<sup>79</sup>Nurbayani. Kepala sekolah TK PGRI KULO, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021.

<sup>80</sup>Hj.Pahima. Guru Kelas TK PGRI KULO, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021.



unsur kebaruan pada gadget yang tidak dimiliki alat elektronik yang lain. Maksudnya, mulai dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu gadget selalu menyajikan teknologi atau alat elektronik yang terbaru yang membuat hidup semakin mudah dan praktis. Tidak hanya untuk melakukan dan menerima panggilan saja, saat ini gadget bisa membuat aplikasi berupa facebook, whatsapp dan lain-lain. Begitu pun fungsinya handphone sama sekarang tidak hanya untuk komunikasi saja, tetapi juga dapat digunakan untuk mendengarkan musik dan mencari informasi. Anak dapat memanfaatkan gadget dengan mudah dalam belajar dengan menggunakan aplikasi seperti youtube sebagai salah satu sarana pembelajarannya.

Hal ini sesuai yang dikatakan bapak ilham (orang tua murid) TK PGRI KULO mengatakan bahwa:

Minat belajar anak saya sejak mengenal adanya gadget sangat berkurang karena anak saya sekarang lebih cenderung bermain game daripada belajar melalui gadget. Dan anak saya ketika bermain gadget hanya bermain game jadi minat belajarnya sangat kurang dan ketika gurunya memberikan tugas rumah anak saya menundah-nundah untuk mengerjakannya dan itu pun ketika memarahi dia maka baru dia ingin mengerjakannya<sup>81</sup>

Kemudian adapun yang dikatakan oleh ibu Hestiawati (orang tua murid) TK PGRI KULO mengatakan bahwa:

Minat belajar anak saya yang menggunakan gadget meningkat tetapi tergantung juga bagaimana cara guru memperkenalkan pembelajaran melalui gadget, contohnya memberikan tugas, gambar, atau video perkenalan diri melalui gadget.<sup>82</sup>

Dari wawancara di atas menurut orang tua murid dapat disimpulkan bahwa minat belajar anaknya ketika mengenal gadget sangat berkurang tetapi ada juga yang meningkat. Anak yang minat belajarnya berkurang ketika mengenal gadget dikarenakan anak lebih cenderung bermain game daripada belajar. Dan anak yang

<sup>81</sup>Ilham. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 22 november 2021.

<sup>82</sup>Hestiawati. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 22 november 2021.

minat belajarnya meningkat dikarena anak lebih mengahulukan belajar daripada bermain gadget.

Hal ini terlepas dari teori Balitbang sebagaimana fungsi gadget yaitu Sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman atau keluarga, Sebagai salah satu penunjang bisnis, Sebagai pengubah batas sosial masyarakat. Sebagai alat penghilang stres<sup>83</sup>

Jika intensitasnya tidak diikuti dengan penggunaan yang tepat khususnya untuk anak usia dini, hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar anak hal ini dapat mengganggu konsentrasi belajarnya disekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil bahwa gadget sama sekali mempengaruhi minat belajar yang dikeluhkan guru. Hasil belajar anak adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional<sup>84</sup>.

Maka dari itu, peneliti berpendapat bahwa minat yang naik turun dan tidak konsisten tersebut disebabkan oleh hal lain seperti halnya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran atau bisa juga karena media yang digunakan dalam pembelajaran kuarng menarik atau dikarenakan hal lain. Dan gadget pun juga

---

<sup>83</sup> SDM Kominfo Balitbang, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Tekonologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*, Jakarta : Media Bangsa, 2013.

<sup>84</sup> Ince Prabu Setiawan Bakar, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Impres Tamalanrea II Makassar*. Makassar : Universitas Islam Makassar, 2020.

tidak semata mata dapat mempengaruhi minat belajar anak. Karena, gadget jika dimanfaatkan sebaik mungkin dan diberikan bimbingan atau pengawasan kepada anak, maka akan meningkatkan minat belajar anak. Hal yang perlu diperhatikan untuk penggunaan gadget pada anak perlu mendapatkan pendampingan dari orang tua agar terus menuntun penggunaan gadget dengan benar dan mengawasi atau mencegah aktivitas yang berlebihan, menuntun hal yang berdampak dan tidak sesuai dengan takaran umurnya. Pengawasan orang tua sangat penting dalam penggunaan gadget agar mencegah hal negatif dan menjadikan penggunaan gadget lebih bermanfaat.

### **C. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI Kulo Kab.Sidenreng Rappang**

Dampak merupakan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif. Sebagaimana hasil penelitian tentang penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI KULO memiliki dampak positif maupun negatif baik kepada kepala sekolah, guru, dan orang tua murid.

Sesuai yang dikatakan oleh Ibu Nurbayani selaku kepala sekolah TK PGRI KULO mengatakan bahwa :

Dalam menggunakan gadget pasti terdapat dampak positifnya anak jadi dampak positif dari penggunaan gadget pada anak di TK PGRI KULO terhadap minat belajarnya anak yaitu mudah berkomunikasi, dapat meningkatkan kemampuan visual anak, mudah mendapatkan informasi yang baru<sup>85</sup>.

Hal ini sesuai yang dikatakan oleh ibu Hj. Pahimah ( guru kelas) TK PGRI KULO mengatakan bahwa :

Anak bisa langsung berkomunikasi langsung kepada gurunya dan begitupun sebaliknya bisa mempermudah guru dalam menilai tugas sekolah muridnya dan sangat mudah guru memerikan atau mendapatkan informasi baru. Guru juga dengan mudah memberitahukan informasi melalui whatsapp kepada

---

<sup>85</sup>Nurbayani. Kepala sekolah TK PGRI KULO, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021.

orang tua murid ketika tidak masuk sekolah begitu pun sebaliknya kepada orang tua anak.<sup>86</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai dampak positif di atas dari penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran bagi anak maka dapat disimpulkan bahwa gadget itu merupakan teknologi yang bisa membantu proses pembelajaran bagi anak usia dini dalam melakukan aktifitas yang anak sukai. Melalui proses yang dilalui dengan kesenangan tersebut maka dapat menambah motivasi anak dalam belajar berbagai hal.

Gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk dia didepan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-temannya seumuruan mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangannya tumbub anak. Selain itu terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi sosiala anak jga mengalami gangguan.

Dampak negatif penggunaan gadget pada anak di TK PGRI KULO terhadap minat belajar anak ibu Nurbayani selaku kepala sekola TK PGRI KULO mengatakan bahwa :

Dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap minat belajar anak yaitu anak belajarnya susah di kontrol, anak menjadi malas belajar, berpengaruh pada kesehatan anak jika penggunaan gadgetnya tidak dibatasi, daya ingat anak menjadi menurun dan tidak bisa berfikir kristis<sup>87</sup>.

---

<sup>86</sup> Hj.Pahima. Guru Kelas TK PGRI KULO, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021.

<sup>87</sup>Nurbayani. Kepala sekolah TK PGRI KULO, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021.

Hal ini sesuai yang dikatakan dengan Ibu Syamsia (guru kelas) TK PGRI

KULO mengatakan bahwa:

Dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap minat belajar pada anak terdapat ada yang anak malas belajar karena hanya ingin bermain game dan nonton youtube dan ada pula anak yang lebih mementingkan bermain gadget daripada belajar.<sup>88</sup>

Dari wawancara di atas dapat dipahami bahwa penggunaan gadget terhadap minat belajar anak itu sangat berdampak negatif pada anak karena dengan adanya gadget anak menjadi malas dalam belajar dan belajar anak susah di kontrol. Dari penggunaan gadget anak hanya ingin bermain game atau menonton youtube sehingga ketika anak memiliki tugas dari sekolah maka mereka malas mengerjakannya, dan sangat berpengaruh pada kesehatan anak ketika sering bermain gadget.

Kemudian hal tersebut juga dikatakan oleh Ibu Hestiawati (orang tua murid) mengatakan bahwa :

Dengan adanya gadget anak-anak sering melihat postingan-postingan yang tidak layak untuk di tonton dan bahayanya radiasi bagi kesehatan mata, dan mengurangi minat belajar anak karena terlalu sering bermain game daripada belajar<sup>89</sup>.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari perkembangannya ipteks pada zaman sekarang. Dengan perkembangannya iptek hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Penggunaan gadget pada dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun luput dari pengaruh penggunaan gadget.

Hal ini sesuai yang dikatakan oleh ibu Parida (orang tua murid) TK PGRI

KULO mengatakan bahwa :

Anak yang usia yang usianya 5 tahun pada umumnya aktif bermain diluar

---

<sup>88</sup>Syamsia. Guru Kelas TK PGRI KULO, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 22 november 2021.

<sup>89</sup> Hestiawati. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021.

rumah bersama teman-temannya dan mulai mengenal dan berinteraksi dengan orang baru. Hal ini dikarenakan supaya anak mempunyai perkembangan sosial emosional yang baik. Tetapi ketika anak saya sudah mengenal yang namanya gadget anak saya mulai jarang bermain di luar rumah bersama teman-temannya dan lebih sering dirumah dan terkadang ketika saya memanggil anak saya tidak merespon.<sup>90</sup>

Kemudian hal tersebut juga dikatakan oleh bapak Ilham (orang tua murid) TK

PGRI KULO mengatakan bahwa:

Hal ini dikarenakan anak saya jika bermain gadget tidak bisa diganggu ketika saya mengajaknya berbicara pun kadang tidak menjawab apa yang saya tanyakan, anak pun sekarang sudah jarang bermain diluar rumah dan jika saya menegurnya ketika bermain gadget maka anak saya akan mencari tempat yang lebih aman untuk bermain gadget misalnya diruang tamu atau dikamar.<sup>91</sup>

Hal ini juga sesuai yang dikatakan oleh ibu Hestiawati (orang tua murid) TK

PGRI KULO mengatakan bahwa:

Anak saya sering menghabiskan waktunya bermain di rumah maka jika dia mulai bosan dengan mainan lainnya maka dia akan beralih ke gadget sedangkan media bermain selain gadget yang paling diamati yaitu televisi. Ketika sudah di depan televisi menonton film kartun favoritnya maka anak saya tidak mau dipalingkan ke media permainan yang lainnya.<sup>92</sup>

Dari wawancara di atas dari orang tua murid maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh oleh adanya gadget. Masih ada media-media lain yang juga dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan sosial yaitu televisi. Gadget dan televisi mempunyai dampak positif dan negatif jika keduanya digunakan tanpa pengawasan dari orang tua dan dengan durasi yang melampaui batas akan kemungkinan besar mempunyai dampak negatif bagi penggunaannya terutama pada anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti

---

<sup>90</sup> Ibu Parida. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021.

<sup>91</sup> Ilham. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021.

<sup>92</sup> Hestiawati. Orang Tua Murid, Kel. Kulo, Kec. Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, *Wawancara di Rumah Murid*, 19 november 2021.

adalah tergantung pada orang tua masing-masing apabila orang tua dapat mengarahkan dengan baik dan selalu mendampingi anaknya ketika bermain gadget, maka hak itu akan memberikan dampak positif untuk anak. Dengan begitu hubungan orang tua dan anak juga akan semakin akrab.

Berbeda dengan orang tua yang tidak memberikan pengarahan kepada anaknya ketika menggunakan gadget anak dengan bebas mengakses apa saja melalui gadget yang dikhawatirkan anak bisa mengakses situs-situs yang tidak mendidik. Pengawasan dari orang tua disini sangatlah penting agar mendapatkan pendidikan yang baik bagi anak.

Terdapat dampak negatif dari gadget untuk anak usia dini diantaranya yaitu kecanduan dalam bermain game, hal ini justru merusak kesehatan anak baik fisik maupun mental jika sudah mengenalkan gadget pada anak dibawah usia 5-6 tahun maka orang tua perlu mengetahui terlebih dahulu ciri-ciri dari anak yang mengalami kecanduan gadget dan cara mengatasinya:

- a. Anak terus-menerus menggunakan gadget
- b. Anak akan selalu meminta gadget
- c. Anak tidak ingin bermain diluar rumah tanpa gadget
- d. Anak menolak berkreaitivitas dan lebih memilih bermain gadget.

Dari uraian di atas maka terdapat pula cara dalam mengatasi anak usia dini terhadap kecanduan bermain gadget yaitu :

- a. Jika masalah tersebut sudah sangat parah maka konsultasi ke psikologi.
- b. Apabila anak masih bisa diberi tahu artinya anak masih mendengarkan nasihat orang tua maka batasi anak dalam menggunakan gadget.
- c. Cara lainnya yang bisa orang tua lakukan adalah tidak memberikan atau



mengenalkan gadget terhadap anaknya.

Hal ini bukan hanya membuat anak tenang karena memiliki media permainan baru namun juga melatih anak agar dapat membantu orang tua dan melakukan aktivitas yang leboh bermanfaat untuk tumbuh kembang anak.<sup>93</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget memiliki beberapa manfaat dan kerugian yang dapat ditimbulkan dari gadget itu sendiri tergantung dari segi pemanfaatan media gadget sendiri

Dari wawancara di atas, dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI KULO Kab. Sidenreng Rappang yang peneliti amati pada saat melakukan observasi itu diawali dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru di TK PGRI KULO kemudian mewawancarai orang tua murid yang memiliki usia dari 5-6 tahun adalah penggunaan gadget pada anak usia dini sering dipakai untuk bermain game dan menonton animasi kartun dari total keseluruhan pemakaian. Adapun dari hasil observasi penelitian yang dilakukan peneliti, anak usia dini 5-6 tahun sudah pintar mengoperasikan gadgetnya terbukti ketika peneliti memantau beberapa anak yang sedang memainkan gadget begitu lincah meskipun ada beberapa dari mereka yang hanya mengendalkan pembacaan simbol dari gadget.

---

<sup>93</sup> Iri Suhardi dan Esti Utami, *Ayah & Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Semarang: Syalmahat Publishing, 2019), h. 26-41



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah diuraikan dalam skripsi ini yang membahas tentang dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI KULO. Dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa :

##### **1. Penggunaan gadget pada anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI KULO**

Penggunaan gadget pada anak usia dini 5-6 tahun memang penggunaan gadget sangat berpengaruh pada anak-anak karena memang saat ini anak-anak lebih mementingkan bermain gadget daripada belajar dan dari beberapa keluarga dari anak-anak tersebut memberikan anaknya sebuah gadget pribadi. Ketika anak tersebut sudah sangat kecanduan pada gadgetnya maka anak tersebut akan malas untuk belajar. Padahal jika kita cermati bahwa anak yang usianya 5-6 tahun mayoritas masih belum bisa membedakan baik atau buruknya sesuatu yang ada di hadapannya.

##### **2. Minat belajar pada anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI KULO**

Minat belajar anak di TK PGRI KULO itu ada yang meningkat dan ada juga yang kurang karena mungkin terpengaruh dari belajar kelompok yang di rolling karena masih dalam pandemik jadi anak cuman masuk sekolah 2 kali seminggu. Tetapi ada juga anak yang rajin kesekolah dan bisa memahami apa yang telah diajarkan oleh gurunya. Hasil belajar anak adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan

perilaku yang relatif menetap.

### 3. Dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun di TK PGRI KULO

Dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar anak itu sangat berdampak negatif pada anak karena dengan adanya gadget maka anak menjadi malas dalam belajar dan anak susah di kontrol. Dari penggunaan gadget anak hanya ingin bermain game dan menonton youtube sehingga ketika anak memiliki tugas dari sekolah maka anak malas untuk mengerjkannya dan sangat berpengaruh pada kesehatan anak ketika sering bermain gadget. Mengenai dampak negatif dan positif dari penggunaan gadget memiliki beberapa manfaat dan kerugian yang dapat ditimbulkan dari gadget itu sendiri tergantung dari segi pemanfaatan media gadget sendiri,

#### **B. Saran**

Setelah peneliti mengemukakan kesimpulan di atas maka berikutnya peneliti mengemukakan beberapa saran yang duharapkan dapat dicapai dalam pendidikan:

1. Kepada seluruh pendidik diharapkan memberikan pengarahan dan pemahaman dalam mengembangkan perkembangan sosial anak, termasuk kemampuan interaksi sosial anak. Agar anak tidak terlalu fokus dalam bermain gadget.
2. Kepada masyarakat terkhususnya untuk orang tua anak agar lebih memperhatikan anak-anaknya karena orang tua adalah madrasah pertama anak. Jadi orang tua juga sangat berperan penting terhadap perkembangan anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai dampa penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5-6 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Nizar dan Hajorah Siti. 2019, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa*, el-Midad: Jurnal PGMI, Vol.11 No.2 Desember
- Al-Ayouby, M.H. 2017, *Dampak Penggunaann Gadget Pada Anak Usia Dini* , Skripsi , Studi di PAUD TK. Handayani Bandar Lampung. Universitas Lampung.
- Abdillah Subarkah Milana, 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*, Tangerang : Rausyan Fikr.
- Al-Ayouby M.Hafiz,2017. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Ananta Toer Pramoedy. 2006. *Anak Semua Bangsa*), Jakarta: Lantera Dipantara.
- Bakar Ince Prabu Setiawan,2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Tamanlanrea II Makassar*, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Islam Makassar.
- Balitbang, SDM Kominfo. 2013. *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. Jakarta : Media Bangsa.
- Dapertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.2008. Cet 1: Jakarta: Pt. Grenmedia Pustaka Utama.
- Departemen Agama RI, *Undang-Undang Dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*, 2006. Jakarta: Direktor At Jendral Pendidikan Islam.
- Dewantara Ki Hajar. 2011. *Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Persatuan Taman Siswa.
- Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*, Jakarta : Giramedia Pustaka Utama.
- Dewi Tuti Citra. 2019. *Kurangnya Minat Belajar Peserta Didik yang Disebabkan Oleh Penggunaan Gadget*, (Skripsi, Fakultas Bimbingan dan Konseling: Universitas FIP UNP.
- Dedy, Mulyasana,. 2011. *Pendidikan Bermutu Dan Berdaya Saing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djam'an Satori dan aan Komariah.2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Alfabeta: Bandung.

- Dasrun Hidayat, 2012. *Komunikasi Antar Pribadi dan Mediana*, Yogyakarta : Graha Ilmu
- Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, 2005. Cet. VI; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Hadiwidjodjo, *Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak*, Diunduh pada 20 April 2019 dari <http://www.satu.harapan.com/life/8-dampak-positif-penggunaan-gadget-bafi-anak>.
- Hikmahturahmah, 2015. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Musawa: Vol. 10 No.2 Desember).
- Hudaya, Adeng. 2018. *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik*, Jakarta: Vol. 4 No.2 April.
- Husna Puji Asmaul. 2017 *Pengaruh Penggunaan Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Media Komunikasi Sosial Keagamaan.
- Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, *Penulis Karya Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi*.
- Ira Noverita. 2020. *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Dirumah Anak Usia Sekolah Dasar*. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta.
- Iskandar, 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial Kuantitatif dan Kualitatif*.
- Ibrahim Bafadhol. 2017. *Lembaga Pendidikan di Indonesia*, Edukasi Islam Pendidikan Islam Vol.06 No.11
- Iskandar.2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial Kuantitatif dan Kualitatif*, Gaung Persada: Jakarta.
- Muhammad Muslih. 2020. *Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-anak*, Sukabumi : Universitas Nusa Puta Sukabumi.
- Muslim Salam. 2011. *Metodologi Penelitian Sosial Kualitatif Menggungat Doktrin Kualitatif*, (Makassar : Masagena Press.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Paud*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Moh Fauziddin Moh.2016. *Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak TK Kartika Salo Kabupaten Kampar*, Jurnal PGPAUD PTT volume 2 Nomor 1 tahun.

- Nasution.2010. *Dikdaktik Asas-asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Pebriana Putri Hana. 2017. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan anak usia d Anak Usia dini
- Putri, R.A. 2018. *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Prestasi Motorik dan Emosional Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Air Teluk Kiri Kecamatan Teluk Dalam Kab.Asahan*, ( Repositori Institusi USU, Universitas Sumatera Utara
- Rahmawati, D.S. 2018. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak studi Kasus di SDN 01Kebonharjo, Klaten*, Skripsi, Universitas Islam Indonesia.
- Radilya, R.,Apriliya,S & Zakiyah, T.R. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jurnal Paud Agapedia.
- Rispah Nurhalipah. 2020. *Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-anak*, Sukabumi : Universitas Nusa Puta Sukabumi.
- Syah Muhibbin, 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salam Muslim. 2011. *Metodologi Penelitian Sosial Kualitatif Menggugat Doktrin Kualitatif*, Makassar : Masagena Press.
- Shofiatun Munawaroh,2019. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*, ( Skripsi, Fakultas tarbiyah dan keguruan : Universitas islam negeri sulthan thaha saifuddin jambi.
- Simbolon Naeklan, 2010. *Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik*.
- Saefullah, 2012. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet 15. Bandung:Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2020. *Prosedur Penelitia: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Terjemahnya, Al-Quran dan. *Departemen Agama RI*, Cet 8 Bandung: CV Penerbit Diponegoro,2015.

Undang-Undang No 14 tahun 2005 *Tentang Guru Dan Dosen, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.*

Winkel. 2019. *Psikologi Pelajaran.* ( Yogyakarta: media Abadi.

Yustiana Marisca. 2020. *Pengaruh Gadget Terhadap Minat Belajar Pada Anak-anak,* Sukabumi : Universitas Nusa Puta Sukabumi..

Zanikhan. 2018. *Pengertian Minat Belajar.*





## Lampiran 1



NAMA MAHASISWA : NURSHALINAWATI  
NIM : 17.1800.008  
FAKULTAS/PRODI : TARBIYAH/ PIAUD  
JUDUL : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT  
BELAJAR ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK PGRI KULO  
KAB.SIDENRENG RAPPANG  
**ISI INSTRUMEN**

### A. PEDOMMAN WAWANCARA

1. Bagaimana penggunaan gadget di TK PGRI Kulo Kabupaten Sidenreng Rappang?
2. Apakah anak-anak yang ada di TK PGRI Kulo mengetahui apa fungsi dan manfaat dari penggunaan gadget?
3. Bagaimana komunikasi antar anak yang ada di TK PGRI Kulo sejak adanya gadget?
4. Bagaimana cara anak-anak di TK PGRI Kulo memahami pelajaran melalui gadget? Apakah ada platform khusus yang disediakan oleh guru untuk mempermudah anak-anak memahami pelajaran yang diberikan?
5. Apakah ibu atau bapak mengetahui faktor yang menyebabkan anak cenderung menggunakan gadget ?
6. Apakah ibu atau bapak mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak ?
7. Bagaimana minat belajar anak di TK PGRI Kulo sejak mengenal gadget?

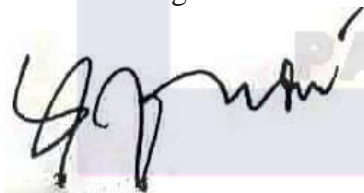


8. Apakah dengan adanya gadget, anak-anak di TK PGRI Kulo memiliki minat belajar yang tinggi?
9. Apakah dengan adanya gadget, minat belajar anak di TK PGRI Kulo berkurang?
10. Bagaimana guru dan orang tua meningkatkan minat belajar anak di TK PGRI Kulo melalui gadget?
11. Bagaimana perilaku anak di TK PGRI Kulo sejak adanya gadget? Apakah ada perubahan atau tidak?
12. Apa dampak positif penggunaan gadget pada anak di TK PGRI Kulo terhadap minat belajar anak ?
13. Apa dampak negatif penggunaan gadget pada anak di TK PGRI Kulo terhadap minat belajar anak ?

Parepare, 15 Juli 2021

Mengetahui,

Pembimbing Utama



Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197212161999031001

Pembimbing Pendamping



Dr. Usman, S.Ag,M.Ag  
NIP. 197006272008011010

## Lampiran 2

### Reencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) TK PGRI KULO Kab. Sidenreng Rappang 2021-2022

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1/11/1  
Hari/ tanggal : Senin, 15 November 2021  
Kelompok usia : TK B (5-6 tahun)  
Tema/ subtema : Alat Komunikasi/ gadget(smartphone, hp)  
KD : 1.1 – 2.3 – 2.4 – 3.2 – 4.2 – 3.6- 4.6

#### Indikator pencapaian pembelajaran

Beberapa indikator pencapaian pembelajaran pada kegiatan ini antara lain:

- Anak menyebutkan fungsi gadget(smartphone, hp)
- Anak mengamati guru yang berpura-pura menelfon
- Anak menyanyi tentang telepon
- Anak menggambar dengan benar
- Anak menulis dengan rapi
- Anak berbicara dengan sopan
- Anak menghubungkan kartu gambar dengan kartu kata

#### Media/sumber belajar

Krayon, kertas gambar, kertas hvs, kaset/cd, kertas warna, kartu gambar, kartu kata.

#### Proses kegiatan

##### A. PEMBUKAAN

1. Berdoa, salam
2. Bercakap-cakap sesuai tema, misal siapa guru yang paling disukai

## B. INTI

### a. Mengamati

- ✓ Anak mengamati gambar gadget(smartphone, hp)
- ✓ Anak mengamati kartu gambar
- ✓ Anak mengamati kartu kata

### b. Menanya

Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati

- ✓ Siapa yang dirumahnya punya gadget(smartphone, hp) ?

### c. Mengumpulkan informasi

Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang gadget(smartphone, hp)

#### KEGIATAN 1 (menghubungkan kartu gambar dan kartu kata)

- ✓ Guru menyiapkan kartu gambar dan kartu kata
- ✓ Anak menghubungkan gambar tersebut dengan kata yang sesuai dengan nama gambar tersebut

#### KEGIATAN 2 (menulis)

- ✓ Guru menyiapkan buku tulis
- ✓ Anak menulis kata ayahku menelfon dari rumah

#### KEGIATAN 3 (mengelompokkan kartu gambar)

- ✓ Anak menggambar sebuah gadget(smartphone, hp)
- ✓ Anak mewarnainya dengan rapi

## C. ISTIRAHAT, MAKAN, BERMAIN

## D. PENUTUP

- ✓ Menyanyi lagu telepon berdering

- ✓ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- ✓ Berdoa, salam

### PENILAIAN HARIAN

KD	Indikator pencapaian pembelajaran	BB	MB	BSH	BSB
1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menyebutkan fungsi gadget(smartphone, hp)</li> </ul>				
2.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengamati guru yang berpura-pura menelfon</li> </ul>				
2.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menyanyi tentang telepon</li> </ul>				
3.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menggambar dengan benar</li> </ul>				
4.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menulis dengan rapi</li> </ul>				
3.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak berbicara dengan sopan</li> </ul>				
4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menghubungkan kartu gambar dengan kartu kata</li> </ul>				

Mengetahui,

Kepala sekolah

Guru Kelompok B

Peneliti



**Nurbayani S.Pd.AUD**



**Syamsia. A.Ma**



**Nurshalinawati**

**Reencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)**  
**TK PGRI KULO Kab. Sidenreng Rappang 2021-2022**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 1/12/2  
Hari/ tanggal : Selasa, 23 November 2021  
Kelompok usia : TK B (5-6 tahun)  
Tema/ subtema : Alat Komunikasi/ komputer/internet  
KD : 1.1 – 2.2 – 2.5 – 3.1  
Indikator pencapaian pembelajaran

Beberapa indikator pencapaian pembelajaran pada kegiatan ini antara lain:

- Anak terbiasa berperilaku sopan dan santun
- Anak bercerita dengan kalimat sederhana
- Anak menghubungkan kartu angka dengan kartu gambar
- Anak menulis kalimat sederhana

**Media/sumber belajar**

Kartu angka, kartu gambar, buku tulis, komputer/laptop

**Proses kegiatan**

**C. PEMBUKAAN**

3. Berdoa, salam
4. Bercakap-cakap sesuai tema, misal siapa yang ayahnya punya komputer/internet

**D. INTI**

a. Mengamati

- ✓ Anak mengamati gambar komputer
- ✓ Anak mengamati laptop

- ✓ Anak mengamati kartu angka dan kartu kata

b. Menanya

Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati

- ✓ Siapa bisa menggunakan laptop ?

c. Mengumpulkan informasi

Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang komputer/internet.

KEGIATAN 1 (menghubungkan kartu gambar dan kartu kata)

- ✓ Guru menyiapkan kartu gambar dan kartu angka
- ✓ Anak menghubungkannya sesuai banyaknya gambar yang ada pada kartu gambar

KEGIATAN 2 (menulis)

- ✓ Guru menyiapkan buku tulis
- ✓ Anak menulis kalimat komputer dirumahku dipakai kakak

KEGIATAN 3 (bercerita)

- ✓ Guru bercerita kepada anak tentang komputer yang suka dipakai ayahnya.

**E. ISTIRAHAT, MAKAN, BERMAIN**

**F. PENUTUP**

- ✓ Menyanyi lagu TK
- ✓ Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- ✓ Berdoa, salam

**PENILAIAN HARIAN**

KD	Indikator pencapaian pembelajaran	BB	MB	BSH	BSB
1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak terbiasa berperilaku sopan dan santun</li> </ul>				
2.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak bercerita dengan kalimat sederhana</li> </ul>				
2.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak menghubungkan kartu angka dengan kartu gambar</li> </ul>				
3.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak menulis kalimat sederhana</li> </ul>				

Mengetahui,

Kepala sekolah

Guru Kelompok B

Peneliti



**Nurbayani .S.Pd.AUD**




**Pahimah.S.Pd.AUD**



**Nurshalinawati**

## Rekomendasi Izin Penelitian dari IAIN Parepare

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**FAKULTAS TARBİYAH**  
Alamat : Jl. Asad Sidiq No. 38 Sidenreng Parepare 91152 Telp 0421 21507 Fax 24452  
PO Box 909 Parepare 91150, website : www.iainparepare.ac.id email : mail@iainparepare.ac.id

---

Nomor : B.3308/in.39.5.1/PP.00.9/11/2021  
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian  
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Sidrap  
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
di-  
Kab. Sidrap

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :


Nama	: Nurshalinawati
Tempat/Tgl. Lahir	: Malaysia, 25 Mei 1998
NIM	: 17 1800 008
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: IX (Sembilan)
Alamat	: Dusun Tippulu, Kec. Kulo, Kab. Sidrap


Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Sidrap dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :  
**"Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK PGRI Kulo Kab Sidenreng Rappang"**

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan November sampai bulan Desember Tahun 2021.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 04 November 2021  
Dekan I,  
  
Muh. Dablan Thalib



Tembusan :

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah



## Rekomendasi Izin Penelitian dari Pemerintah Kab. Sidenreng Rappang

  
**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
JL. HARAPAN BARU KOMPLEKS SKPD BLOK A NO. 5 KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG  
PROVINSI SULAWESI SELATAN  
Telepon (0421) - 3590005 Email : pisp\_sidrap@yahoo.co.id Kode Pos : 91611

---

**IZIN PENELITIAN**  
Nomor : 395/IP/DPMPTSP/11/2021

DASAR 1. Peraturan Bupati Sidenreng Rappang No. 1 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Kewenangan di Bidang Pertizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sidenreng Rappang  
2. Surat Permohonan : **NURSHALINAWATI** Tanggal **09-11-2021**  
3. Berita Acara Telaah Administrasi / Telaah Lapangan dari Tim Teknis  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**  
Nomor **B.3308/In.39.5.1/PP.00.9/11/2021** Tanggal **04-11-2021**

**MENGIZINKAN**

KEPADA  
NAMA : **NURSHALINAWATI**  
ALAMAT : **TIPPULU, DESA KULO, KEC. KULO**  
UNTUK : melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Sidenreng Rappang dengan keterangan sebagai berikut :  
NAMA LEMBAGA / UNIVERSITAS : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**  
JUDUL PENELITIAN : **" DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI 5 - 6 TAHUN DI TK PGRI KULO "**

LOKASI PENELITIAN : **TK PGRI KULO KECAMATAN KULO KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG**  
JENIS PENELITIAN : **KUALITATIF**  
LAMA PENELITIAN : **10 November 2021 s.d 15 Desember 2021**  
Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung

Dikeluarkan di : Pangkajene Sidenreng  
Pada Tanggal : 09-11-2021


Biaya : Rp. 0,00

Tembusan :  
- KEPALA SEKOLAH TK PGRI KULO KECAMATAN KULO KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG  
- REKTOR INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE  
- PERTINGGAL

## Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG  
DINAS PENDIDIKAN  
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN KULO  
TAMAN KANAK-KANAK PGRI KULO  
Alamat: Jl. RA. KARTINI, KULO, KEC. KULO

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
NO : 421/0/TK PGRI/KL/XI/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

**Nama** : Nurbayani, S.Pd. AUD

**NIP** : 19620803 198603 2 013

**Jabatan** : Kepala Sekolah

**Unit Kerja** : TK PGRI KULO

Dengan ini menyatakan bahwa :

**Nama** : Nurshalinawati

**NIM** : 17.1800.008

**Fakultas/program studi** : TARBIYAH / PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Adalah telah melakukan penelitian di TK PGRI KULO pada tanggal 10 november 2021 s/d 15 desember 2021 dengan judul "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK PGRI KULO KAB. SIDENRENG RAPPANG"

Dengan demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kulo, 16 november 2021



NIP : 19620803 198603 2 013

## DOKUMENTASI



Wawancara dengan Ibu Nurbayani, S.Pd. AUD selaku kepala sekolah TK PGRI KULO, Desa Kulo, Kecamatan Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, Jumat, 19 November 2021



PAREPARE

Wawancara dengan Ibu Hj. Pahimah, S.Pd. AUD selaku Guru Kelas TK PGRI KULO, Desa kulo, Kecamatan Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, Jumat, 19 November 2021.





Wawancara dengan Ibu Syamsia, A.Ma, selaku Guru Kelas TK PGRI KULO, Desa kulo, Kecamatan Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, Senin, 22 November 2021.



Wawancara dengan Ibu Hestiawati selaku orang tua murid TK PGRI KULO, Desa KULO. Kecamatan Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, Sabtu, 20 November 2021.

PAREPARE



Wawancara dengan Ibu Paridah selaku orang tua murid TK PGRI KULO, Desa kulo, Kecamatan Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, Sabtu 20 November 2021.



Wawancara dengan Bapak Ilham selaku orang tua murid TK PGRI KULO,  
Desa kulo, Kecamatan Kulo, Kab. Sidenreng Rappang, Senin 22 November 2021.





Dampak negatif penggunaan gadget anak usia dini 5-6 tah



Dampak positif penggunaan gadget pada anak usia dini 5-6 tahun

## BIOGRAFI PENULIS



Nurshalinawati, Penulis lahir pada tanggal 25 mei 1998 di Malaysia. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, ayahanda bernama Muh. Saleh Rahim dan ibunda bernama Rosmiati Kilang. Penulis bertempat tinggal di Dusun Tippulu Desa Kulo Kabupaten Sidenreng Rappang.

Setelah Lulus pada Taman Kanak-kanak penulis melanjutkan pendidikan pada Sekolah Dasar Di SDN 8 Kulo, Lalu melanjutkan pendidikan pada sekolah menengah pertama di MTs DDI Kulo kemudian melanjutkan pendidikan pada sekolah menengah atas di SMA Negeri 2 Panca Rijang jurusan IPS. Saat ini penulis berstatus sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Berkat dukungan dan doa dari keluarga, sahabat serta teman-teman yang tak henti-hentinya memberikan dukungan serta motivasi. Sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan Tugas akhir Skripsi yang berjudul **“Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK PGRI KULO Kab. Sidenreng Rappang”** Semoga dalam penulisan Skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang baik bagi pendidikan maupun pembacanya. *Amiiin ya Rabbal Alamin.*