

**PENGARUH GAWAI (GADGET) TERHADAP PERILAKU DAN
MINAT BELAJAR ANAK DI DESA KOTA BARU
KABUPATEN ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

AZHATUL VIA
NIM. 160212102

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

**PENGARUH GAWAI (GADGET) TERHADAP PERILAKU DAN MINAT
BELAJAR ANAK DI DESA KOTA BARU KECAMATAN SAMADUA
KABUPATEN ACEH SELATAN.**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh:

Azhatul Via

NIM. 160212102

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

جامعة الرانيري

Disetujui oleh:

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Yusran, M.Pd.

NIP. 197106261997021003


Aulia Syarif Azis, S.Kom, M.Sc.

NIP. 199305212022031001

**PENGARUH GAWAI (GADGET) TERHADAP PERILAKU DAN MINAT
BELAJAR ANAK DI DESA KOTA BARU KECAMATAN SAMADUA
KABUPATEN ACEH SEATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal :

Rabu, 27 Juli 2022 M
28 Zulhijah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris



Yusran, M.Pd


NIP. 197106261997021003


Mubajir, SST

Penguji I

Penguji II


Aulia Syarif Aziz, S.Kom, M.Sc.
NIP. 199305212022031001


Firmansyah, S. Kom, M.T
NIP. 198704212015031002



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Barussetani Banda Aceh


H. Muslim Razali, M.Ag.
195903091989031001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Azhatul Via

Nim : 160212102

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Gawai (*Gadget*) Terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak di Desa Kota Baru Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Darussalam, 22 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Azhatul Via

NIM. 160212102

ABSTRAK

Nama : Azhatul Via
NIM : 160212102
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Pengaruh Gawai (*Gadget*) Terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak di Desa Kota Baru Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan
Tanggal Sidang : 27 Juli 2022
Tebal Skripsi : 65 Halaman
Pembimbing I : Yusran, M.Pd
Pembimbing II : Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M..Sc
Kata Kunci : Gawai (*Gadget*), pengaruh Gawai (*Gadget*), perilaku dan minat belajar,

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku dan minat belajar pada anak yang disebabkan oleh Gawai (*Gadget*). Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gawai (*Gadget*) terhadap perilaku dan minat belajar anak di Gampong Kota Baru Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta informasi mengenai pengaruh gawai (*Gadget*) terhadap perilaku dan minat belajar anak. Penelitian ini dilakukan di Gampong Kota Baru Kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed methode* yaitu menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan menetapkan informan secara *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang, 10 anak dan 10 orang tua. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan kriteria yaitu anak dan orang tua yang berada di desa Kota Baru, dan bermain menggunakan gawai. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket kuisioner, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus persentase dan rata-rata (*mean*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gawai (*Gadget*) terhadap perilaku dan minat belajar anak memiliki pengaruh positif yang lebih besar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, puji syukur sama-sama penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah menganugerahkan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak di Desa Kota Baru Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan”**. Shalawat beriring salam penulis hantarkan kepada panutan umat, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat yang telah membawa manusia dari zaman jahiliyah ke zaman islamiyah.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh. Penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan dalam penyelesaian skripsi ini, diantaranya kepada:

1. Kepada Dr. Muslim Razali, S.H, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Yusran, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh
3. Bapak Yusran, S.Pd, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberi bimbingan, nasihat, dan arahan sehingga skripsi ini dapat terealisasikan dengan baik.
4. Bapak Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc selaku pembimbing II juga telah banyak membantu dan mendukung serta membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terimakasih kepada sahabat-sahabat tercinta Fitria Sukma, Wirdatul Humaira, Rafika Fitri dan Fauziah yang telah membantu dan memberi semangat juang, menghibur, memberi semangat yang luar biasa dan mendukung penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terimakasih kepada teman-teman tersayang Hayatun Nufus, Urwatul Wutsqa, Zikra Mubarak, Rezki Akbar yang telah membantu dan memberi semangat juang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terimakasih yang istimewa untuk kedua orang tua tercinta dan saudara ,terkasih, dan tersayang Tafrizen, Warda Masnita, Herza Septian, Nezia Sahira beserta keluarga besar yang selalu berdoa dan memberi semangat untuk menggapai cita-cita sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for never quitting.*

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi penyempurnaan skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Akhirul kalam, kepada Allah jualah penulis berserah diri semoga selalu dilimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Banda Aceh, 27 Juli 2022

Penulis,

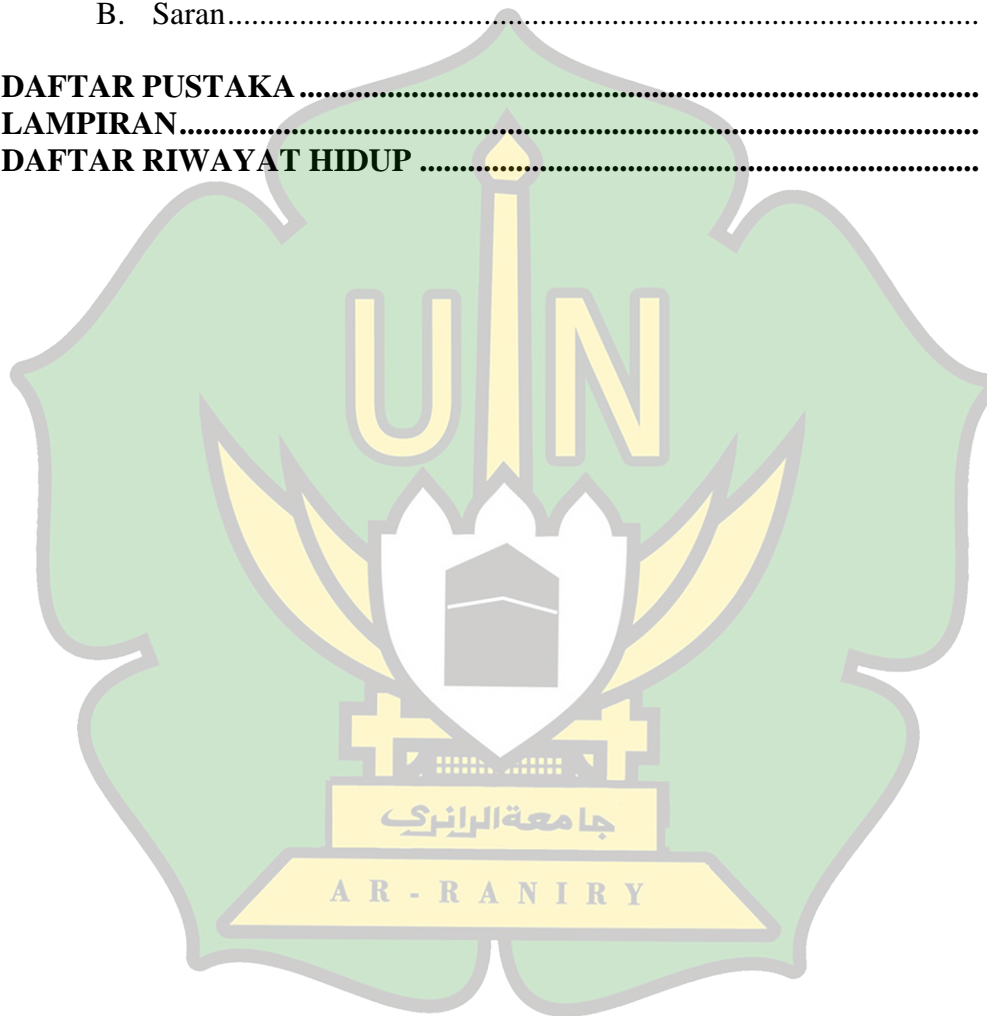
AR - RANIRY

Azhatul Via

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Gawai	5
1 Pengertian Gawai	5
2 Penggunaan Gawai.....	7
3 Faktor Penggunaan Gawai	10
B. Perilaku Anak.....	11
1 Pengertian Perilaku	11
2 Pembentukan Perilaku.....	12
3 Bentuk Perilaku Anak	13
4 Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Anak	14
C. Minat Belajar Anak.....	17
1 Pengertian Minat Belajar Anak.....	17
2 Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Anak	18
3 Dampak Gawai Pada Minat Belajar Anak	20
D. Penelitian Terkait	21
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Metode Penelitian.....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel	25
D. Teknik Pengumpulan Data	26
1 Pengumpulan Data	26
2 Instrumen Penelitian.....	27
E. Teknik Analisi Data	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian	32
1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	32
2 Hasil Angket.....	32
B. Pembahasan.....	44
BAB V PENUTUP.....	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	60



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terkait	22
Tabel 3.1	Instrumen wawancara.....	27
Tabel 3.2	Angket atau Kuesioner	28
Tabel 3.3	Skala penilaian Instrumen	30
Tabel 3.4	Angka Presentase	31
Tabel 4.1	Dengan menggunakan gawai saya bisa menemukan ide-ide kreatif dan menarik dari suatu informasi bacaan yang ada di gawai	33
Tabel 4.2	Saya lebih semangat belajar karena menggunakan gawai	33
Tabel 4.3	Pertanyaan anak-anak, Dengan kecanggihan yang dimiliki gawai membuat saya senang dalam membaca	34
Tabel 4.4	Pertanyaan untuk anak, Gawai membantu saya dalam menyelesaikan tugas-tugas di sekolah.....	35
Tabel 4.5	Pertanyaan untuk anak, Dengan tampilan yang ada di gawai saya tertarik untuk membaca.....	36
Tabel 4.6	Pernyataan anak, kehadiran gawai memudahkan saya berkomunikasi dengan teman.....	36
Tabel 4.7	Pernyataan anak-anak, penggunaan gawai lebih dari 3 jam perhari.....	37
Tabel 4.8	Pernyataan anak, saya menjadi malas mengerjakan sesuatu jika sudah menggunakan gawai.....	38
Tabel 4.9	Pernyataan anak, saya kesulitan membagi waktu antara bermain gawai dengan belajar	39
Tabel 4.10	Pernyataan anak- anak, jika orang tua saya menegur saat bermain gawai, saya merasa kesal dan marah.....	40
Tabel 4.11	Pertanyaan untuk anak, Saya lebih sering main game dibandingkan membaca buku atau jurnal.....	41
Tabel 4.12	Pertanyaan untuk anak, membaca buku membuat saya mudah mengantuk dan bosan ketimbang membaca menggunakan gawai meskipun bacaannya sama.....	42
Tabel 4.13	Nilai Angket Anak Tentang Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku dan Minat Belajar.....	43
Tabel 4.14	Kategori Presentase Pengaruh.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin melakukan penelitian	54
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	55
Lampiran 3 Data Responden Angket	56
Lampiran 4 Dokumentasi wawancara.....	58



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi saat ini hari demi hari berkembang sangat pesat mengikuti zaman. Salah satunya gawai, gawai dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Gawai merupakan suatu barang atau alat canggih yang didalamnya telah dilengkapi dengan suatu aplikasi yang dapat mempermudah gawai tersebut untuk terhubung ke internet [1]. Dilihat dari konten atau materi gawai yang sering diakses anak sedikit banyaknya akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan berpikir dan perilaku anak, dan akademis anak. Gawai juga memiliki pengaruh positif bagi anak. Salah satunya adalah dapat meningkatkan kecepatan berpikir dan kreativitas anak, dan dapat meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik [2].

Dari segi psikologis, Dampak gawai ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam gawai serta berbicara sendiri pada gawai. Selain itu juga berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, berkurangnya waktu belajar dan sering bermain game dan menonton *youtube* [3]. Jika seorang anak tersebut sudah di berikan gawai sebagai mainan, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya. Bukan hanya efek bahasa, yang lebih mengkhawatirkan adalah gangguan pada perkembangan emosi seorang anak. Menurut Yohana Yembise mengatakan bahwa para orang tua harus mengontrol

anak mereka yang sudah bermain gawai. Sebab dari memegang gawai seperti handphone (HP) maupun tablet, anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik [4].

Minat belajar adalah salah satu faktor internal dari diri anak yang menentukan keberhasilan belajar anak. Minat anak dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong anak untuk belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan baik di sekolah maupun di rumah harus berdasarkan dari keinginan yang timbul dari dalam dirinya sehingga anak akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya. Disamping minat dalam belajar anak juga harus memiliki perilaku yang baik, perilaku akan mempengaruhi kepribadian yang konsisten sehingga pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan dengan baik. Minat belajar dan perilaku yang dimiliki anak berbeda satu dengan yang lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar dan perilaku anak tersebut diantaranya yaitu penggunaan gawai dan lingkungan belajar.

Kota baru merupakan salah satu desa yang berada di Kabupaten Aceh Selatan Kecamatan Samadua pantai barat-selatan Provinsi Aceh yang berada di ujung utara Pulau Sumatra. Wilayah kabupaten Aceh Selatan secara geografis terletak antara $02^{\circ} 23' 24'' - 03^{\circ} 44' 24''$ LU dan $96^{\circ} 56' 24''$ BT. Kabupaten Aceh Selatan berbatasan sebelah utara dengan kabupaten Aceh Tenggara, sebelah selatan dengan Samudera Hindia, sebelah timur dengan Aceh Singkil dan sebelah barat dengan kabupaten Aceh Barat [5].

Desa kota baru yang digunakan dalam penelitian ini merupakan desa dengan jumlah penduduk 481 jiwa dan jumlah KK 151. Desa kota baru terletak

diantara desa madat dan desa tengah, di desa kota baru ini merupakan pusat perbelanjaan, dan keberadaan mesjid besar ini yang menghubungkan hampir seluruh penduduk yang ada di desa lainnya. Sementara itu gawai juga berkembang di desa kota baru terlihat anak-anak, remaja, hingga orang tua sudah menggunakan gawai. Dari teori tersebut ada beberapa gejala yang di temukan di lapangan. Pada penggunaannya anak-anak menggunakan nya dengan berbagai alasan terdapatnya beberapa anak yang asyik dengan gawai dari pada bermain dengan orang tuanya, terdapat beberapa anak bermain gawai tanpa teman-temannya. sehingga dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk menganalisis “Pengaruh Gawai Terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak Desa Kota Baru Kabupaten Aceh Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku anak dan minat belajar di desa kota Baru?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan peneliitan ini adalah untuk:

1. Menganalisis pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku dan minat belajar anak di desa Kota Baru.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoritis : penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, informasi serta pemahaman dan dapat memperkaya kajian tentang pengaruh gawai, khususnya tentang pengaruh gawai yang berakibat terhadap perilaku dan belajar pada anak, selain itu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu literatur bagi peneliti yang akan datang.
2. Manfaat Praktis : Bagi orang tua, sebagai bahan informasi tentang teknologi gawai sehingga orang tua senantiasa memberikan ajaran yang baik tentang dampak gawai sehingga anak mampu memanfaatkan dengan baik serta orang tua dapat mengetahui cara untuk memonitor penggunaan gawai yang mengganggu anaknya . Bagi anak dapat memberikan ilmu yang dapat digunakan untuk bekal di masa depan yang berkaitan dengan dampak gawai.
3. Manfaat Akademis : penelitian ini dapat memberikan acuan dan kontribusi sebagai referensi ilmiah bagi perkembangan ilmu di UIN Ar-Raniry Banda Aceh mengenai pengaruh gawai terhadap perilaku dan belajar anak.
4. Bagi penulis dapat mengetahui dan menganalisa bentuk pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku dan belajar anak usia 6-18 tahun.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gawai

1 Pengertian Gawai

Gawai merupakan sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gawai mempunyai banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga di pandang sebagai alat yang dapat memudahkan segala hal. Namun, dapat dibawa kemana-mana atau portable mobile dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel wireless) [6]. Selain itu pengertian Gawai dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang mempunyai fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya seperti Komputer, handphone, game dan lainnya [7]. Gawai memiliki banyak pengertian yang berbeda satu dengan yang lainnya. Gawai merujuk pada suatu piranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Selain itu, zaman sekarang ini gawai lebih dapat diartikan sebagai suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern.

Gawai menurut Osa Kurniawan Ilham “Gawai merupakan sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang kecil atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaannya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya [8]. Dengan demikian, gawai merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (upgrade) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia,

gawai juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa gawai merupakan perangkat elektronik khusus yang memiliki daya tarik dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Daya tarik gawai adalah selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan penggunaannya. Daya tarik tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan gawai.

Hal ini dapat kita lihat dalam surat An-Naml ayat 40, yang artinya : “berkatalah seorang yang mempunyai ilmu dari Al Kitab: "Aku akan membawa singgasana itu kepadamu sebelum matamu berkedip". Maka tatkala Sulaiman melihat singgasana itu terletak di hadapannya, iapun berkata: "Ini Termasuk kurnia Tuhanku untuk mencoba aku Apakah aku bersyukur atau mengingkari (akan nikmatNya). dan Barangsiapa yang bersyukur Maka Sesungguhnya Dia bersyukur untuk (kebaikan) dirinya sendiri dan Barang siapa yang ingkar, Maka Sesungguhnya Tuhanku Maha Kaya lagi Maha Mulia". (An-Naml ayat 40).

Ayat diatas mengilhami inovasi teknologi informasi yang terus berkembang hingga sekarang. Mulai dari zaman dahulu adanya surat menyurat setelah itu pesan dengan menggunakan sms yang mampu mengirim pesan dalam hitungan detik, kemudian foto, dan dewasa ini banyak sekali hal-hal dari seluruh penjuru dunia yang dapat diakses memakai internet dalam hitungan detik saja.

Dengan kecanggihan yang dimilikinya gawai mampu menjadi barang dengan penjualan nomor satu didunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi setiap orang yang menggunakannya tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan para penggunanya dan dapat

menjadi hiburan. Jadi, penggunaan gawai adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menunjang dan memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas [9].

2 Penggunaan Gawai

Zaman sekarang penggunaan gawai perlu lebih diperhatikan lagi karena penggunaan gawai yang berlebihan akan memberikan kerugian bagi penggunanya. Berdasarkan penelitian dari Christiany Judhita dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan gawai dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Penggunaan tinggi yaitu penggunaan gawai lebih dari 3 jam dalam sehari.
- b. Penggunaan sedang yaitu penggunaan gawai sekitar 3 jam dalam sehari.
- c. Penggunaan rendah yaitu penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Ummu Balqis mengatakan bahwa anak sudah paham dan berjanji mematuhi batasan-batasan yang diberikan, namun tetap saja kita harus memberikan batasan atau durasi penggunaan gawai kepada anak. Hal ini bertujuan untuk menghindari adiksi anak yang bisa membahayakan perkembangan dan pertumbuhan jiwanya [10]. Selain itu Asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, juga mengemukakan bahwa anak usia 3-5 tahun diberikan batasan penggunaan gawai sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun [11]. Faktanya sekarang di Indonesia anak menggunakan gawai lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Penggunaan gawai yang berlebihan dan terlalu lama akan berpengaruh pada kesehatan, perilaku serta belajar sehingga dapat berpengaruh negatif dengan hasil belajar anak.

Dilihat dari penggunaannya, anak menggunakan gawai selain untuk membantu dalam mengerjakan tugas biasanya anak menggunakan gawai sebagai hiburan. Berikut beberapa aplikasi yang sering digunakan anak :

1) YouTube

Salah satu media sosial yang sering di gunakan anak di gawai nya adalah *Youtube*. *Youtube* pertama kali dirilis pada bulan mei 2005, *youtube* memudahkan penggunanya dalam menonton, menemukan serta membagikan bermacam video. *Youtube* merupakan kumpulan video online kegunaan utama dari situs ini adalah sebagai media untuk memperoleh, mendapatkan, melihat, serta berbagi video dari berbagai penjuru dunia melalui suatu web [12].

2) Game Online

Teknologi terus menghasilkan produk yang jumlahnya tidak terhitung. Banyak produk yang digemari oleh kalangan anak saat ini salah satunya adalah video game atau lebih dikenal dengan *game online*. Sejak kemunculannya, game online terus mengalami perkembangan serta beraneka ragam jenisnya, contohnya seperti *nitendo*, namun belakangan ini yang sedang trend di kalangan anak adalah *mobile legend*, *free faire* dan *pubg*. Game-game ini menawari fasilitas online menggunakan internet sehingga fasilitasnya lebih dibandingkan dengan game biasa pada umumnya. Kelebihan game-game ini pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain di mana pun berada sekalipun itu di seluruh penjuru dunia, baik melalui chat dan bahkan langsung terhubung dengan suara [13].

3) Tik Tok

Tik Tok merupakan sebuah aplikasi sosial media dan merupakan platform video musik yang berasal dari negara Tiongkok yang dirintis pada awal September 2016. Aplikasi ini memberi jalan pengguna nya untuk membuat video pendek mereka sendiri. Dilansir dari situs dan statistiknya sepanjang tahun 2018 hingga 2019, Tik Tok mengukuh kan diri sebagai aplikasi yang banyak diunduh hingga mencapai 45,8 juta kali. Dilihat dari pengguna nya diindonesia sendiri ada sekitar 10 juta lebih yang menggunakan *Tik Tok* secara aktif. Kebanyakan dari pengguna aplikasi *Tik Tok* adalah anak milenial, usia sekolah, atau yang sering di sebut dengan generasi Z [14].

4) WhatsApp

WhatsApp merupakan aplikasi terpopuler di masyarakat saat ini. Kata *WhatsApp* sendiri berasal dari kata “*Whats*” dan “*Up*” yang digunakan sebagai sapaan dalam menanyakan kabar. *WhatsApp* didirikan oleh Jan Koum dan Brian Acton. Di tahun 2014 *WhatsApp* bergabung dengan *Facebook*, namun beroperasi sendiri dan fokus dalam melayani pertukaran pesan yang cepat dan mudah. *WhatsApp* sendiri memiliki bermacam fitur secara sedearhana, aman, dan cepat ke berbagai jenis gawai diseluruh penjuru dunia. Aplikasi media sosial *WhatsApp* saat ini bisa untuk mengirim dan menerima berbagai macam bentuk foto, teks, video, maupun dokumen serta berbagi lokasi dan dapat melakukan panggilan suara dan panggilan video dengan sesama penggunanya [15].

3 Faktor Penggunaan Gawai

Dikalangan anak penggunaan gawai merupakan perilaku konsumsi yaitu suatu tindakan guna mengurangi atau menghabiskan nilai guna suatu barang.

a. Faktor Budaya

Budaya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan gawai. Kebudayaan merupakan faktor penentu yang utama dari keinginan dan perilaku seseorang.

b. Faktor Sosial

Perilaku anak juga dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial, seperti kelompok, keluarga, serta peran dan status sosial anak.

1) Kelompok

Perilaku seseorang dipengaruhi oleh banyak kelompok. Kelompok referensi dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam menentukan produk yang dikonsumsi. Salah satunya adalah kelompok teman sebaya. Teman sebaya mempunyai peran yang cukup besar terutama dalam pembentukan sikap.

2) Keluarga

Keluarga juga mempengaruhi perilaku anak dalam menggunakan gawai. Ironisnya banyak orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anak mereka bermain gawai.

c. Faktor Pribadi

Umur dan tahapan dalam siklus hidup usia anak yang remaja sudah mulai mempertimbangkan beberapa hal seperti mode, desain, dan lain-lain

serta cenderung emosional. Usia itu cenderung rasional dan banyak yang dipertimbangkan seperti harga, manfaat dan lain-lain [16].

B. Perilaku Anak

1 Pengertian Perilaku

Perilaku terdiri dari dua kata yaitu peri dan laku, peri yang bermakna sekeliling, dekat, melingkupi dan laku yang maknanya tingkah laku, perbuatan, tindak tanduk [17]. Perilaku merupakan respons dari individu atau suatu tindakan yang dapat diamati, dilihat dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku yaitu kumpulan berbagai macam faktor yang saling berinteraksi. Dari sudut biologis yang dikemukakan oleh Sunaryo, perilaku merupakan suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan, yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan menurut Umi Hayati perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Menurut Padmonodewo dalam Tria Novasari perilaku sosial adalah tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat di mana anak itu berada [18].

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian anak ataupun murid adalah orang (anak yang sedang berorang tua, belajar, bersekolah). Pengertian anak juga dikemukakan oleh Shafique Ali Khan, anak merupakan orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Seorang anak mempunyai tugas yang harus dilakukan di sekolah. Anak mempunyai tugas untuk menjaga hubungan baik dengan orang tua maupun

dengan sesama temannya dan untuk senantiasa meningkatkan keefektifan belajar bagi kepentingan diri sendiri.

Dilihat dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan perilaku anak adalah segala kegiatan anak yang tidak kelihatan, yang disadari maupun tidak disadarinya. Termasuk di dalamnya berbicara, berjalan, cara ia melakukan sesuatu, caranya bereaksi terhadap segala sesuatu yang datang dari luar dirinya, maupun dari dalam dirinya.

2 Pembentukan Perilaku

Menurut Bimo Walgito, pembentukan perilaku dibagi menjadi 3, yaitu [19]:

a. Cara pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan

Salah satu pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kebiasaan. Misalnya anak dibiasakan ketika masuk kelas mengucapkan salam.

b. Pembentukan perilaku dengan pengertian (insight)

Selain pembentukan perilaku dengan kebiasaan, dapat dilakukan dengan perilaku pengertian. Misalnya datang ke sekolah jangan sampai terlambat, karena dapat mengganggu teman-teman yang lain misalnya lagi memberi pengertian kepada anak jangan menggunakan gawai terlalu lama karena dapat merusak mata. Cara ini didasarkan atas teori belajar kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian.

c. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model

Kalau orang bicara bahwa orangtua contoh anak anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpinnya, hal tersebut menunjukkan pembentukan perilaku dengan menggunakan model. Jika sikap orang tua yang negatif pada anaknya seperti memukul, membentak, mencubit atau memberikan tekanan negatif kepada anak, maka hal tersebut dapat membuat anak memiliki rasa minder, penakut, dan tidak berani mengambil resiko. Hal seperti ini penting untuk diperhatikan, karena sikap orang tua dapat mempengaruhi perilaku anak. Jadi dapat digaris bawahi pembentukan perilaku seseorang terbentuk berdasarkan apa yang dilihat dan di sampaikan sehingga itu menjadikan informasi dan pemahaman. Bila informasi yang didapatnya baik maka akan baik lah ia, tapi apabila informasi yang di dapat sesuatu yang buruk maka akan berperilaku buruk lah ia [20].

3 Bentuk Perilaku Anak

a. Perilaku keagamaan

Hal yang penting dalam diri anak adalah agama. Pada dasarnya wujud perilaku keagamaan yaitu dengan melaksanakan semua perintah Tuhan dan menjauhi segala laranganNya. Sebagai manusia makhluk ciptaan Tuhan harus berusaha semaksimal mungkin agar senantiasa dekat dengan Tuhannya.

b. Perilaku Sosial

Fitrah nya manusia adalah dilahirkan sebagai makhluk sosial. Manusia harus berinteraksi dengan manusia dilingkungan lain untuk mewujudkan

potensi sebagai makhluk sosial. Belajar untuk menjadi makhluk sosial ini disebut sosialisasi.

c. Perilaku terhadap diri sendiri

Perilaku terhadap diri sendiri merupakan kewajiban yang harus dijaga agar tidak menjadi sesuatu yang membawa kehinaan. Perilaku terhadap dirinya sendiri ada beberapa antara lain:

- 1) Menjaga diri agar tidak memberi contoh yang buruk dilingkungan agar tidak terlempar dalam kehinaan dan dalam jurang kenistaan. Sebaliknya, berusaha sekuat kemampuan untuk mengangkat harga diri, nama baik, kesucian pribadi dan kehormatan.
- 2) Berusaha dan berupaya agar tetap mempunyai sifat-sifat terpuji seperti jujur, terpercaya, adil, menepati janji, ramah, sabar, disiplin, kerja keras, ikhlas, rendah hati, bersyukur atas nikmat yang ada.
- 3) Berusaha untuk meninggalkan perkara yang buruk seperti berdusta, khianat, pendendam, adu domba, mencari-cari kesalahan orang lain.

4 Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Anak

Dalam Teori Kehadiran Sosial (Social Presence Theory) yang dikembangkan oleh Jhon Short, Ederyn Williams, Bruch Christie komunikasi akan efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan. Istilah gawai sering kita dengarkan dalam zaman milenial seperti saat ini. Namun ada banyak orang yang belum tahu definisi gawai yang sebenarnya.

Indrawan mengatakan, gawai ialah istilah dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang mempunyai fitur terbaru serta fungsi khusus untuk mengunduh informasi terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis [21]. Jadi dapat disimpulkan bahwa gawai adalah suatu perangkat yang memiliki fungsi yang lebih spesifik, bersifat praktis dan dirancang dengan teknologi canggih, selain itu juga memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan orang-orang di seluruh dunia.

Melihat perkembangan *gawai* yang banyak diminati oleh anak-anak, maka ada beberapa dampak positif dan negatif yang ditimbulkannya. Adapun dampak positif dan negatifnya adalah:

a. Dampak positif pada anak

Anak dapat berkomunikasi dengan teman-temannya di luar jam sekolah, serta dapat bermain bersama tanpa tatap muka langsung melainkan menggunakan game online yang dapat menghilangkan rasa penat dan letih setelah kurang lebih 6 jam belajar di sekolah. Selain itu juga anak dapat dengan mudah saling bertukar informasi atau pun dapat mengingatkan sesama teman baik mengenai materi pelajaran maupun tugas-tugas yang diberikan oleh orang tua disekolah. Gawai juga berdampak positif bagi anak jika gadget bisa di jadikan alat yang bisa membantunya mencari referensi untuk pekerjaan rumah (pr).

b. Dampak negatif pada anak

Noormianto berpendapat bahwa anak-anak dalam hal ini pelajar, sedang berada di dalam proses dimana menuju kepada sifat kedewasaan, pola pikir

remaja yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal-hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan orang tua. Usia remaja atau anak merupakan usia dimana interaksi dan komunikasi dilakukan secara intens dengan orang-orang yang baru disekitarnya termasuk anak sekolah menengah pertama yang sudah memasuki usia remaja. Tetapi anak jika sudah bermain gawai cenderung sibuk dengan gawai nya tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya.

Disadari atau tidak gawai memberikan banyak perubahan-perubahan pada anak khususnya pada perilaku sosial anak. Anak yang menggunakan gawai secara berlebihan dan dibiarkan terlalu lama maka tidak menutup kemungkinan sikap sosial anak menjadi berubah seperti sikap acuh tak acuh terhadap lingkup sosial, baik berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang tuanya, orang tua, maupun teman sebaya dan lingkungan sekitar [22].

Gawai juga membawa anak kedalam hal negatif apa bila anak sendiri tidak bisa menggunakan nya dengan baik dan bijak. Pada aspek psikologis anak bisa terpengaruh dengan pesan singkat SMS yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dan dapat mempengaruhi psikologi anak contohnya beredar pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat ponografi dan hal semacam itu bisa diakses anak dengan mudah melalui gawai dan berdampak negatif terutama pada generasi muda sekarang. Permasalahan lain yang terjadi dari dampak negatif gawai adalah ada trend baru di tik tok yaitu salam dari binjai yang di lakukan oleh anak-anak sekolah SD hingga remaja beranjak dewasa. Setelah dilihat trend ini dilakukan dengan cara merusak pohon pisang. Trend ini membawa kerugian yang berakibat banyak pohon pisang yang gagal panen dan rusak parah.

C. Minat Belajar Anak

1 Pengertian Minat Belajar Anak

Minat belajar dipahami secara sederhana merupakan rasa gairah atau keinginan yang datang dan timbul dalam hati seorang anak-anak yang mengikuti pembelajaran di sekolah. Minat belajar juga diartikan sebagai salah satu peranan penting dalam menentukan prestasi belajar anak. Dalam pembelajaran minat anak menjadi kekuatan yang bisa mendorong anak untuk belajar. Anak yang mempunyai minat belajar akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik. Tentunya anak memiliki minat belajar yang berbeda satu dengan yang lainnya. Selain itu setiap anak ataupun anak pasti memiliki kepintaran yang berbeda-beda, terdiri dari kepintaran Intelektual, linguistik, olahraga dan lain-lainnya. Seorang yang pintar akademik di kelas jika tidak memiliki minat belajar yang utuh, tentu kepintarannya juga akan tertinggal oleh anak-anak lainnya. Seorang yang pintar akademik di kelas jika tidak memiliki minat belajar yang utuh, maka kepintarannya akan tertinggal oleh anak-anak lainnya.

Selanjutnya menurut Muhibbin Syah mengatakan bahwa, “minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Tinggi rendahnya minat yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi perilakunya. Menurut Crow dan Crow “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri” [23].

Minat belajar anak merupakan rasa ketertarikan yang dimiliki anak dalam belajar. Minat belajar yang dimiliki anak dapat dilihat pada beberapa indikator, yaitu rasa suka atau ketertarikan terhadap hal yang dipelajari, keinginan anak untuk belajar, perhatian terhadap pembelajaran, keterlibatan anak atau partisipasi anak dalam pembelajaran. Selain itu ketertarikan anak lainnya dalam belajar juga juga dilihat dari segi lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung pembelajaran dan akan berdampak pada prestasi belajar anak.

Berdasarkan beberapa definsi di atas, minat merupakan keinginan yang timbul dari hati dengan sendirinya dan menjadi gaya gerak bagi seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Sedangkan minat belajar merupakan rasa suka, tertarik, perhatian yang dimiliki anak terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui perilaku anak yang giat dan bersemangat dalam belajar. Minat belajar ini akan berdampak pada hasil belajar anak.

2 Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Anak

Faktor yang mempengaruhi minat. Agar anak memiliki minat untuk belajar, ada beberapa faktor yang berhubungan dengan minat. Orang tua harus selalu berusaha membangkitkan minat anak agar pembelajaran menyenangkan, sehingga anak dapat mencapai hasil yang baik. Dibawah ini akan diuraikan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat.

a. Motivasi dan cita-cita

Motivasi adalah pendorong satu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan

sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan daya pendorong seseorang dalam melakukan kegiatan untuk mencapai hasil yang diharapkan.

b. Keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan yang pertama, karena sebagian besar kehidupan anak berada dalam lingkungan keluarga. Keluarga terutama orang tua sudah sewajarnya memelihara dan membimbing anak dengan penuh kasih sayang. Kasih sayang yang ada pada orang tua adalah kasih sayang yang sejati. Dengan demikian keluarga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

c. Peranan Orang tua

Orang tua merupakan agen pembaharuan. Orang tua sebagai fasilitator pembelajaran, orang tua menciptakan kondisi yang menyenangkan dan memberi kemudahan bagi anak untuk belajar. Orang tua memahami karakteristik unik dan berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan yang bersifat khusus dari masing-masing peserta didik yang memiliki minat dan potensi yang perlu diwujudkan secara optimal.

d. Sarana dan Prasarana.

Fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah sangat mendukung minat belajar anak sebaliknya kurangnya fasilitas yang tersedia membuat anak kurang berminat belajar.

e. Teman Pergaulan.

Teman pergaulan baik di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal juga dapat mempengaruhi minat belajar anak.

f. Media Masa.

Berbagai macam media masa seperti: televisi, gawai, radio, video visual serta media cetak lain seperti buku-buku bacaan, majalah dan surat kabar juga dapat mempengaruhi minat belajar anak [24].

3 Dampak Gawai Pada Minat Belajar Anak

Di samping gawai mempunyai manfaat bagi penggunanya, gawai tersebut juga mempunyai dampak positif.

a. Dampak positif

Gawai memiliki beberapa dampak positif, terutama bagi minat anak dalam belajar. Selain untuk bisa berkomunikasi gawai memiliki dampak yang bagus bagi anak terutama gawai sebagai media pembelajaran. Sekarang, tugas-tugas yang diberikan pada peserta didik sangatlah banyak, khususnya pada jenjang SMP dan SMA. Gawai dapat membantu peserta didik mengerjakan tugas-tugas tersebut dengan bantuan internet yang sudah tersedia di gawai. Jadi, anak dengan mudah dapat belajar melalui internet dengan memanfaatkan gawai tersebut. Selain itu gawai juga bisa membantu anak untuk belajar di rumah dengan aplikasi yang sekarang sudah banyak gawai, terutama aplikasi untuk belajar. Anak bisa dengan mudah belajar tanpa harus jauh jauh untuk pergi les.

b. Dampak negatif

Selain dampak positif gawai juga mempunyai dampak negatif terhadap minat belajar. Terutama dalam mengerjakan tugas, kebanyakan anak mengambil mentah mentah materi tugas nya dan karna seperti itu anak akhirnya sudah malas meneliti dan mencari jawaban yang benar karena anak lebih mengandalkan gawai nya sehingga berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya dan menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final.

Selain itu ada beberapa dampak pengaruh penggunaan gawai terhadap minat belajar anak

- 1) Menurunnya konsentarsi saat belajar. Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus, karena teringat dengan permainan gawai.
- 2) Malas menulis dan membaca misalnya ketika peserta didik membuka gawai menonton video aplikasi yang ada di *Youtube* anak cenderung melihat video tanpa menulis apa yang merekacari

D. Penelitian Terkait

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang mempunya kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sekarang.

Tabel 2.1
Penelitian Terkait

Judul	Nama penulis / tahun	Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gawai dengan Prestasi Belajar Anak Kelas V Sekolah Dasar Negeri Tulusrejo 2	Maya Ferdiana Rozalia / 2016	Penelitian ini mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa intensitas pemanfaatan gawai tergolong sedang, prestasi belajar peserta didik tergolong cukup, dan terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan gawai dengan prestasi belajar pesertadidik.	Terdapat persamaan antara penelitian ini dengan proposal yang peneliti susun yaitu sama-sama membahas gawai.	proposal yang peneliti susun lebih fokus pada perilaku dan minat belajar anak, sedangkan proposal ini hanya terfokus pada prestasi belajar anak
Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak di SDN Barosmandiri 5 Kota Cimahi Jawa Barat	Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyadi Hadi, Nurhananik, dan Neneng Rini Haerani / 2018	Penelitian ini mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan yaitu dengan hasil penelitian 2018 yang menunjukkan bahwa gawai tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama anak SD, gawai sangat mempengaruhi	Persamaan antara penelitian ini dengan proposal yang peneliti buat yaitu sama-sama membahas pengaruh penggunaan gawai.	Terdapat perbedaan yaitu proposal yang peneliti susun lebih fokus pada perilaku dan minat belajar anak, sedangkan proposal ini hanya terfokus pada interaksi sosial anak.

Judul	Nama penulis / tahun	Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
		perkembangan anak SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial.		
Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Anak di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjar baru	karya Helmi dan Nur Afni Agustina.	Penelitian ini mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara penggunaan gawai pada hasil belajar anak di Sekolah Dasar Negeri 1 Loktabat Utara Kecamatan Banjarbaru.	persamaan antara penelitian ini dengan proposal yang peneliti buat yaitu sama-sama membahas pengaruh penggunaan gawai.	terdapat perbedaan yaitu proposal yang peneliti susun lebih fokus pada pengaruh gawai terhadap perilaku dan minat belajar anak, sedangkan proposal di ini hanya terfokus pada hasil belajar anak.
Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Anak Sekolah Dasar	Satrianawati / 2017	Penelitian ini mendapatkan hasil analisis yang menunjukkan bahwa ada dampak dari penggunaan handphone terhadap aktivitas belajar anak Sekolah Dasar, yaitu dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa anak lebih sering menggunakan handphone, cenderung malas belajar, dan menyukai cara-cara yang instan dalam menyelesaikan masalah.	persamaan antara penelitian ini dengan proposal yang peneliti susun yaitu sama-sama membahas dampak penggunaan handphone/gawai.	Adapun perbedaan dari proposal yang peneliti buat lebih fokus pada perilaku dan minat belajar anak, sedangkan proposal ini hanya terfokus pada aktivitas belajar anak.
Hubungan Tingkat Kecanduan	Larasati Aurora Arifin dan Farid Agung Rahmadi	Penelitian ini mendapatkan hasil analisis yang	persamaan antara penelitian di atas dengan proposal	terdapat perbedaan yaitu proposal yang

Judul	Nama penulis / tahun	Kesimpulan	Persamaan	Perbedaan
Gawai dengan Prestasi Belajar Anak Usia 10-11 Tahun di SD Semarang	/ 2017	menunjukkan bahwa (1) tidak terdapat hubungan antara tingkat kecerdasan gawai dengan prestasi belajar pada anak usia 10-11 tahun di tiga SD swasta yang berada di daerah pusat kota Semarang. (2) anak usia 10-11 tahun dengan tingkat kecanduan gawai tinggi memiliki hasil prestasi belajar lebih buruk dibanding anak lainnya.	yang peneliti susun yaitu sama-sama membahas gawai.	peneliti susun lebih fokus pada perilaku dan minat belajar anak, sedangkan proposal di atas hanya terfokus pada prestasi belajar anak



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mixed Method*, yaitu penggabungan antara metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif dalam satu penelitian. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami, atau penelitian terhadap sejumlah individu yang dilakukan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis mengenai situasi atau kejadian yang diselidiki, sedangkan penelitian dengan metode kuantitatif merupakan penelitian yang menekankan terhadap fenomena yang objektif dan dapat dikaji dengan pengolahan statistik, menggunakan angka-angka, struktur dan percobaan yang terkontrol [25].

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di desa Kota Baru, yang berlokasi di Kecamatan Samadua, Aceh Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah di bulan Juni 2022

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [26]. Sampel adalah bagian dari

jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang, 10 anak dan 10 orang tua. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan kriteria yaitu anak dan orang tua yang berada di desa Kota Baru, dan bermain menggunakan gawai.

D. Teknik Pengumpulan Data

1 Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan di penelitian ini adalah :

a. Wawancara

Wawancara yaitu peneliti mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab atau percakapan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan serta yang mampu memberikan informasi untuk memperoleh data yang diperlukan, baik dengan menggunakan daftar pertanyaan atau percakapan bebas yang berhubungan dengan permasalahan yang dirumuskan sebelumnya. Dalam hal ini wawancara dilakukan kepada pihak yg terkait dengan masalah yang diteliti yaitu kepada orang tua.

b. Angket atau kuesioner

Angket atau koesioner adalah sekumpulan pernyataan tertulis yang bersifat tertutup dengan pilihan yang sudah disediakan dengan menyediakan jawaban item setiap instrumen. Dalam hal ini angket di sebar kan kepada anak di desa Kota Baru kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang biasanya berupa foto, dan sebagainya. Teknik dokumen digunakan sebagai pendukung dalam penelitian ini.

2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis lebih mudah diolah [27]. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk wawancara kepada orang tua, observasi dan angket kepada anak di desa Kota Baru kecamatan Samadua kabupaten Aceh Selatan.

Tabel 3.1
Instrumen wawancara

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana tanggapan Bapak atau Ibu sebagai orang tua tentang penggunaan gawai pada anak?
2.	Sebagai orang tua apakah bapak atau ibu membolehkan anak bermain menggunakan gawai?
3.	Ketika bermain menggunakan gawai biasanya apa yang sering dimainkan oleh anak?
4.	Dalam sehari kira-kira berapa jam anak bermain dengan gawai?
5.	Sebagai orang tua apakah bapak/ibu memberikan batasan bermain gawai

	pada anak?
6.	Apakah gawai dapat mempengaruhi perilaku anak? Kalau ada, apa saja perubahan perilaku sebelum dan sesudah menggunakan gawai ?
7.	Bagaimana prestasi anak disekolah setelah diperkenalkan dengan gawai?
8.	Bagaimana minat belajar anak setelah menggunakan gawai?
9.	Apakah anak lebih bersemangat dalam mengerjakan Pr setelah diperkenalkan dengan gawai?
10.	Bagaimana dampak penggunaan gawai terhadap belajar anak?

sumber : Dinda Agusnita, skripsi. 2021 [28].

a. Angket atau kuesioner

Tabel 3.2
Angket atau Kuesioner

Instrument Angket						
No	pertanyaan	SS	S	K S	TS	STS
Positif						
1	Dengan menggunakan gawai, saya bisa menemukan ide-ide kreatif dan menarik dari suatu informasi bacaan yang ada di gawai					
2	Dengan menggunakan gawai membuat saya senang untuk belajar					
3	Dengan kecanggihan yang dimiliki gawai membuat saya senang dalam membaca					
4	Gawai membantu saya dalam menyelesaikan tugas-tugas di sekolah					
5	Dengan tampilan yang ada digawai saya tertarik untuk membaca					
6	kehadiran gawai memudahkan saya berkomunikasi dengan teman					
Negatif						
1	Saya menggunakan gawai lebih dari 3 jam perhari					

2	Saya menjadi malas mengerjakan sesuatu jika sudah menggunakan gawai					
3	Saya kesulitan dalam membagi waktu antara main gawai dengan belajar					
4	Jika orang tua saya menegur saat bermain gawai, saya merasa kesal dan marah					
5	saya lebih sering main game dibandingkan membaca buku atau jurnal					
6	Membaca buku membuat saya mudah mengantuk dan bosan ketimbang membaca menggunakan gawai meskipun bacaannya sama					

Angket merupakan sekumpulan pertanyaan tertulis yang bersifat tertutup dengan pilihan yang sudah disediakan dengan menyediakan jawaban item setiap instrumen [29].

E. Teknik Analisi Data

Dalam pengolahan data dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

1. Editing yaitu dilakukan keseluruhan angket kuesioner satu persatu untuk mengetahui kelengkapan dan kejelasan pengisiannya.
2. Tabulating yaitu langkah kedua adalah pengolahan data dengan memindahkan jawaban yang terdapat dalam angket ke dalam tabulasi atau table. Maka selanjutnya melakukan analisa data dengan teknik deskriptif dengan presentase.
3. Analiting Langkah ini adalah menganalisa data yang telah diolah secara verbal sehingga hasil penelitian mudah dipahami.
4. Concloding Langkah ini adalah memberikan kesimpulan dari hasil analisa daninterpretasi data [30].

Berdasarkan data yang dikumpulkan, yaitu data kualitatif yang diubah menjadi data kuantitatif, maka digunakan data analisis deskriptif. Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya presentase jawaban angket dari responden.

Rumus yang digunakan adalah :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi jumlah jawaban responden

N : jumlah responden

100 = Bilangan konstanta (tetap)

Untuk jawaban angket, penulis menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.3
Skala penilaian Instrumen

Kategori	Skor (+)	Skor (-)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Untuk mengetahui rata-rata tentang pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku dan minat belajar anak, digunakan rumus [31]:

$$MX = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

Mx = Mean (rata – rata)

X = Jumlah Variabel x

N = Number of cases

Setelah itu dirumuskan dengan menggunakan kategori pengaruh :

Tabel 3.4
Angka Presentase

No	Angka	Presentase
1.	81%-100%	Sangat berpengaruh
2.	61%-80%	Berpengaruh
3.	41%-60%	Cukup berpengaruh
4.	21%-49%	Kurang berpengaruh
5.	0%-20%	Tidak berpengaruh

Sumber : Adriana, skripsi, 2018 [32].

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Secara geografis desa kota baru berada pada kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan. Desa kota baru merupakan salah satu desa yang berbatasan antara desa gunung ketek, desa madat, serta desa dalam. Desa kota baru memiliki jumlah penduduk 418 jiwa dengan jumlah kepala keluarga 115.

2 Hasil Angket

Data yang telah dikumpulkan dari hasil angket yang disebarkan kepada anak kemudian diolah dalam bentuk tabel dengan menggunakan teknik deskripsi presentase. Tujuan pengolahan tersebut agar data yang diperoleh dapat memberikan arti dan penjelasan. Untuk memudahkan menganalisis data hasil penelitian tersebut, maka setiap item pertanyaan dibuat suatu tabulasi yang disesuaikan dengan teknik analisis data, sehingga dapat ditarik kesimpulan dari masalah yang diteliti.

a. Angket dengan pertanyaan positif

Untuk melihat pengaruh gawai terhadap perilaku dan minat belajar anak maka pertanyaan di kategorikan menjadi positif dan negatif. Pada setiap tabel yang berkategori positif akan terlihat persentase rendah dan persentase tinggi.

Tabel 4.1
Dengan menggunakan gawai saya bisa menemukan ide-ide kreatif dan menarik dari suatu informasi bacaan yang ada di gawai

	Alternativ jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	3	30%
S	Setuju	6	60%
KS	Kurang Setuju	1	10%
TS	Tidak Setuju	0	0%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah		10	100 %

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa frekuensi anak menjawab setuju lebih banyak yaitu 6 orang anak dengan persentase 60% ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan gawai anak bisa menemukan ide kreatif dan menarik dari suatu informasi bacaan, adapun 30% anak menyatakan bahwa sangat setuju jika dengan menggunakan gawai anak bisa menemukan ide kreatif dan menarik dari suatu informasi bacaan yang ada di gawai. Satu orang anak menjawab kurang setuju dengan persentase 10 %, adapun setuju dan sangat tidak setuju tidak ada jawaban dari anak sehingga persentasenya sama-sama 0%.

Tabel 4.2
Saya lebih semangat belajar karena menggunakan gawai

	Alternativ jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	2	20%
S	Setuju	5	50%
KS	Kurang Setuju	2	20%
TS	Tidak Setuju	0	0%

STS	Sangat Tidak Setuju	1	10 %
Jumlah		10	100 %

Melalui tabel di atas, dapat diketahui anak menjawab setuju bahwa dengan menggunakan gawai membuat anak senang untuk belajar terlihat pada persentasenya yaitu 50%, anak juga menjawab sangat setuju bahwa dengan menggunakan gawai membuat anak senang untuk belajar dan persentasenya 20%, persentase 20% lainnya di jawab anak dengan kriteria kurang setuju, dan persentase anak menjawab sangat tidak setuju 10%, adapun tidak setuju dengan persentase 0%.

Tabel 4. 3
Pertanyaan anak-anak, Dengan kecanggihan yang dimiliki gawai membuat saya senang dalam membaca

	Alternatif jawaban	Frekuensi	presentase
SS	Sangat Setuju	1	10 %
S	Setuju	5	50 %
KS	Kurang Setuju	4	40 %
TS	Tidak Setuju	0	0%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		10	100 %

Melalui tabel di atas dapat diketahui bahwa dengan adanya kecanggihan yang dimiliki gawai membuat anak senang dalam membaca hal ini dapat dilihat

pada persentase anak menjawab setuju 50%, selain itu jawaban anak lainnya dengan kriteria kurang setuju yaitu dengan persentase 40% hal ini menunjukkan bahwa meskipun gawai memiliki kecanggihan masih membuat anak kurang senang dalam membaca. Jawaban anak dengan kriteria sangat setuju hanya 10%, dan kriteria tidak setuju dan sangat tidak setuju persentasenya 0%.

Tabel 4.4
Pertanyaan untuk anak, Gawai membantu saya dalam menyelesaikan tugas-tugas di sekolah

	Alternativ jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	3	30 %
S	Setuju	7	70 %
KS	Kurang Setuju	0	0 %
TS	Tidak Setuju	0	0 %
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah		10	100 %

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwasanya, hampir sebagian besar anak 70% menyatakan bahwa gawai membantu anak dalam menyelesaikan tugas-tugas di sekolah, adapun 30% menyatakan bahwa anak sangat setuju ada nya gawai membantu anak dalam menyelesaikan tugas-tugas di sekolah. Selain itu kriteria dengan jawaban kurang setuju 0%, tidak setuju 0% dan yang terakhir sangat tidak setuju persentasenya juga 0%.

Tabel 4.5
Pertanyaan untuk anak, Dengan tampilan yang ada di gawai saya tertarik untuk membaca

	Alternativ jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	3	30 %
S	Setuju	3	30 %
KS	Kurang Setuju	4	40 %
TS	Tidak Setuju	0	0 %
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah		10	100 %

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa 40% anak menjawab kriteria kurang setuju jika tampilan yang ada pada gawai membuat mereka tertarik untuk membaca, adapun jawaban lain yaitu 30% anak menjawab setuju jika tampilan yang ada pada gawai membuat mereka tertarik untuk membaca, 30% anak juga menjawab bahwa dengan tampilan yang ada pada gawai dapat membuat mereka tertarik untuk membaca, sementara itu jawaban tidak setuju persentasenya 0%, dan sangat tidak setuju 0%.

Tabel 4.6
Pernyataan anak, kehadiran gawai memudahkan saya berkomunikasi dengan teman.

	Alternativ jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	5	50%
S	Setuju	4	40 %

KS	Kurang Setuju	1	10 %
TS	Tidak Setuju	0	0 %
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0 %
Jumlah		10	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa anak sangat setuju jika kehadiran gawai memudahkan mereka berkomunikasi dengan teman dan persentase setuju 50%, jawaban anak lainnya yang menjawab setuju 40 % bahwa gawai memudahkan mereka berkomunikasi dengan teman serta anak yang menjawab kurang setuju dengan persentase 10%. Adapun alternatif jawaban lainnya yaitu tidak setuju 0%, dan sangat tidak setuju 0%.

b. Angket dengan pertanyaan negatif

Untuk melihat pengaruh gawai terhadap perilaku dan minat belajar anak maka pertanyaan di kategorikan menjadi positif dan negatif. Pada setiap tabel yang berkategori positif akan terlihat persentase rendah dan persentase tinggi.

Tabel 4.7
Pernyataan anak-anak, penggunaan gawai lebih dari 3 jam perhari

	Alternatif jawaban	Frekuensi	persentase
SS	Sangat Setuju	2	20 %
S	Setuju	4	40%

KS	Kurang Setuju	2	20%
TS	Tidak Setuju	0	0
STS	Sangat Tidak Setuju	2	20%
Jumlah		10	100 %

Dilihat dari tabel di atas, menyatakan bahwa 40% anak menggunakan gawai mereka lebih dari 3 jam perhari nya, 20% anak lainnya menjawab sangat setuju bahwa mereka sudah menggunakan gawai lebih dari 3 jam perhari, dimana 20% nya lagi kurang setuju jika mereka menggunakan gawai 3 jam perhari, 20% lainnya sangat tidak setuju jika menggunakan gawai 3 jam perhari serta 0 anak dengan persentase 0% tidak setuju. Dengan demikian bahwa penggunaan gawai oleh anak berpengaruh, hal ini terlihat dari persentase anak menjawab.

Tabel 4.8

Pernyataan anak, saya menjadi malas mengerjakan sesuatu jika sudah menggunakan gawai.

	Alternativ jawaban	Frekuensi	presentase
SS	Sangat Setuju	0	0%
S	Setuju	2	20%
KS	Kurang Setuju	3	30%
TS	Tidak Setuju	2	20 %
STS	Sangat Tidak Setuju	3	30 %
Jumlah		10	100 %

Menurut tabel di atas menyatakan bahwa, 30% anak sangat tidak setuju jika gawai dapat menjadikan anak malas mengerjakan sesuatu, 30 % lainnya kurang setuju jika gawai dapat menjadikan anak malas mengerjakan sesuatu, jawab lainnya anak menjawab setuju 20% jika gawai dapat menjadikan anak malas mengerjakan sesuatu serta tidak setuju jika gawai dapat menjadikan anak malas mengerjakan sesuatu berada di 20% juga. Sedangkan kriteria sangat tidak setuju persentasenya 0%.

Tabel 4.9
Pernyataan anak, saya kesulitan membagi waktu antara bermain gawai dengan belajar

	Alternativ jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	0	0%
S	Setuju	4	40%
KS	Kurang Setuju	4	40%
TS	Tidak Setuju	2	20%
STS	Sangat Tidak Setuju	0	0%
Jumlah		10	100 %

Melalui tabel di atas menyatakan bahwa persentase anak menjawab setuju 40% dimana anak merasa kesulitan membagi waktu antara bermain gawai dengan belajar, dan anak yang menjawab kurang setuju juga 40% ini menyatakan bahwa anak kurang setuju karena anak merasa kesulitan membagi waktu antara bermain gawai dengan belajar, adapun anak yang menjawab tidak setuju persentasenya

20% karena anak merasa tidak kesulitan dalam membagi waktu antara bermain gawai dengan belajar, jawaban sangat setuju dan sangat tidak setuju sama-sama 0%.

Tabel 4.10
Pernyataan anak- anak, jika orang tua saya menegur saat bermain gawai, saya merasa kesal dan marah.

	Alternativ jawaban	Frekuensi	presentase
SS	Sangat Setuju	0	0%
S	Setuju	0	0%
KS	Kurang Setuju	3	30%
TS	Tidak Setuju	2	20%
STS	Sangat Tidak Setuju	5	50 %
Jumlah		10	100 %

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa gawai tidak membuat anak marah jika orang tua nya menegur saat bermain gawai, hal ini terlihat dari jawaban anak yang menjawab sangat tidak setuju 50%, anak yang menjawab kurang setuju persentasenya 30 %, serta anak yang menjawab tidak setuju persentasenya 20 % hal ini menunjukkan bahwa gawai tidak membuat anak marah jika orang tua nya menegur saat bermain gawai, adapun yang sangat setuju dan setuju persentasenya 0%.

Tabel 4.11
Pertanyaan untuk anak, Saya lebih sering main game dibandingkan membaca buku atau jurnal

	Alternativ jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	0	0 %
S	Setuju	3	30 %
KS	Kurang Setuju	3	30 %
TS	Tidak Setuju	1	10 %
STS	Sangat Tidak Setuju	3	30 %
Jumlah		10	100 %

Melalui tabel di atas dapat diketahui bahwa 30% anak menjawab sangat tidak setuju apabila anak lebih sering main game dibandingkan dengan membaca buku ataupun jurnal, 10% anak menjawab tidak setuju jika anak lebih sering main game dibandingkan dengan membaca buku ataupun jurnal, jawaban anak lainnya dengan persentase 30% menjawab kurang setuju jika anak lebih sering main game dibandingkan dengan membaca buku ataupun jurnal, persentase 30% di jawab anak dengan kriteria setuju bahwa anak lebih sering main game dibandingkan dengan membaca buku ataupun jurnal, dan 0% jawaban sangat setuju.

Tabel 4.12
Pertanyaan untuk anak, membaca buku membuat saya mudah mengantuk dan bosan ketimbang membaca menggunakan gawai meskipun bacaannya sama

	Alternativ jawaban	Frekuensi	Presentase
SS	Sangat Setuju	2	20 %
S	Setuju	1	10 %
KS	Kurang Setuju	2	20 %
TS	Tidak Setuju	2	20 %
STS	Sangat Tidak Setuju	3	30 %
Jumlah		10	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa 30% anak menjawab sangat tidak setuju jika membaca buku membuat anak mudah mengantuk dan bosan dari pada membaca menggunakan gawai meskipun bacaannya sama, 20 % anak lainnya menjawab tidak setuju jika membaca buku membuat anak mudah mengantuk dan bosan dari pada membaca menggunakan gawai meskipun bacaannya sama, persentase 20% lainnya anak menjawab kurang setuju jika jika membaca buku membuat anak mudah mengantuk dan bosan dari pada membaca menggunakan gawai meskipun bacaannya sama, 10 % anak menjawab setuju jika membaca buku membuat anak mudah mengantuk dan bosan dari pada membaca menggunakan gawai meskipun bacaannya sama dan 20% lainnya anak menjawab sangat setuju jika membaca buku membuat anak mudah mengantuk dan bosan dari pada membaca menggunakan gawai meskipun bacaannya sama.

Tabel 4.13
Nilai Angket Anak Tentang Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap
Perilaku dan Minat Belajar

No.	Nama	Nilai	
		Pengaruh positif	Pengaruh negatif
1.	RF	86,6	63,3
2.	AZ	86,6	70
3.	DRA	90	73,3
4.	FB	90	50
5.	NZ	83,3	36,6
6.	RV	76,6	36,6
7.	MW	50	86,6
8.	AZA	70	90
9.	UM	70	90
10.	JW	96,6	70
Jumlah		800	666,6

Untuk mengetahui nilai rata – rata tentang pengaruh gawai terhadap perilaku dan minat belajar anak adalah sebagai berikut :

Rumus rata-rata positif :

$$MX = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

Mx = Mean (rata – rata)

X = Jumlah Variabel x

N = Number of cases

$$MX = \frac{800}{10}$$

$$= 80$$

Rumus rata-rata negatif :

$$MX = \frac{\sum X}{N}$$

$$MX = \frac{666,6}{10}$$

$$= 66,6$$

Tabel 4.14
Kategori Presentase Pengaruh

No	Angka	Presentase
1.	81%-100%	Sangat berpengaruh
2.	61%-80%	Berpengaruh
3.	41%-60%	Cukup berpengaruh
4.	21%-49%	Kurang berpengaruh
5.	0%-20%	Tidak berpengaruh

Sumber : adriana, skripsi, 2019

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan gawai pada anak. Perhitungan terhadap 12 butir angket yang telah dilakukan berkaitan dengan pengaruh

gawai terhadap perilaku dan minat belajar anak didesa kota baru kecamatan Samadua, kabupaten Aceh Selatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu nilai rata-rata angket menunjukkan kisaran nilai 66,6% - 80% yang termasuk dalam kategori berpengaruh. Menurut Adrina [30] persentase yang termasuk kategori berpengaruh pada perilaku dan minat belajar berkisar antara 61%-80% (Tabel. 4.14).

Pengaruh positif gawai terhadap perilaku dan minat belajar anak lebih tinggi dibandingkan dengan pengaruh negatif. Hal senada juga di sampaikan oleh ibu Juslinar bahwa gawai dapat berpengaruh terhadap perilaku anak, namun tergantung anak nya. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan ibu juslinar juga menyatakan jika gawai digunakan dengan baik maka tidak ada perubahan negatif terhadap perilaku dan minat belajar anak. Sama halnya dengan ibu hardiati, ibu safriani, ibu ertinis, ibu gusnidar, dan ibu suryani. Menurut mereka meskipun anak nya menggunakan gawai, prestasinya tidak menurun bahkan ada yang meningkat, karena gawai digunakan untuk belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rabbi, dengan menggunakan gawai anak dapat mencari informasi melalui internet, seperti menonton video pembelajaran di *youtube* dan mencari materi di *google* sehingga anak mampu menyelesaikan tugas dari sekolah [31].

Pengaruh negatif gawai juga berdampak pada perilaku dan minat belajar anak seperti malas belajar dan tidak fokus. Berdasarkan wawancara dengan ibu mimi, ibu lia, ibu wardah, dan ibu masnidar pernyataan yang sama bahwa gawai sangat berpengaruh negatif terhadap anak. Penggunaan gawai yang tidak

terkontrol dapat mengakibatkan anak menjadi malas, baik malas dalam mengerjakan tugas dan tidak fokus belajar. Gawai juga berpengaruh terhadap perilaku anak seperti, pemarah, susah diatur dan kurangnya jiwa sosial terhadap masyarakat. Pengaruh negatif gawai juga sesuai dengan pernyataan Farhan [32] dampak gawai terhadap perkembangan anak yaitu malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, adanya kecenderungan bermain game online sehingga mengakibatkan anak malas belajar dan prestasi menurun.

Pernyataan yang sama juga dikatakan oleh Nizar Rabbi mengungkapkan beberapa dampak negatif gawai pada anak yang di jelaskan bahwa anak yang terbiasa bermain game lebih dari 1 jam perhari atau rata-rata 7-10 jam per minggu, boleh jadi mereka akan mengorbankan jatah waktu untuk mengerjakan PR dan waktu untuk belajar yang berakibat negatif untuk prestasi akademiknya di sekolah. Anak akan menjadi malas untuk melakukan aktivitas fisik yang berimbas pada kesehatan anak.

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh yang lebih besar pada penelitian ini adalah gawai berpengaruh positif terhadap perilaku dan minat belajar anak dilihat pada persentasenya yang menunjukkan 80%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat disimpulkan :

1. Pemerolehan rata - rata pengaruh positif pada perilaku dan minat belajar anak di desa kota Baru, kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan adalah berpengaruh dengan persentase 80%
2. Pemerolehan rata - rata pengaruh negatif pada perilaku dan minat belajar anak di desa kota Baru, kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan adalah 66,6%.
3. Dari analisis data, dapat diketahui bahwa pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku dan belajar anak di desa Kota Baru Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan adalah berpengaruh dimana pengaruh positif terhadap perilaku dan minat belajar anak lebih besar dengan jumlah persentase pengaruh 80%, sementara pengaruh negatif nya lebih kecil yaitu 66,6%. Dengan demikian pengaruh gawai terhadap perilaku dan minat belajar anak di desa Kota Baru kecamatan Samadua kabupaten Aceh Selatan berpegaruh positif.

B. Saran

1. Untuk orang tua : Diharapkan orang tua memantau aktivitas anak ketika menggunakan gawai karena orang tua terutama ibu posisinya sebagai madrasatul ula (sekolah pertama) bagi anak.
2. Untuk anak : Diharapkan menjaga kepercayaan orang tua, tidak menggunakan gawai untuk sesuatu yang merugikan diri dan kesehatan.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Rachmawati, A. Rede, dan M. Jamhari, “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahaanak Pendidikan Biologi Angkatan 2013 Fkip UNTAD Pada Mata Kuliah Desain Media Pembelajaran”, e-JIPBIOL vol. 5, no (1), pp 35-40, Juni 2017.
- [2] Nurmalasari dan D. Wulandari, “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Tingkat Prestasi Anak SMP Negeri Satu Atap Pakis Jaya Karawang”, Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer, vol. 3, no 2, pp 212, Februari 2018.
- [3] I. Syifa, E.S. Setianingsih, J.Sulianto, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar”, Articleinfo, vol.3, No.4, 2019.
- [4] S. Nurhakim, Dunia Komunikasi dan Gawai, (jakarta : Bestari Buana Murni. 2005), hal 41.
- [5] Bappeda Kabupaten Aceh Selatan Tahun 2016, “Penyusunan Rencana Program Investasi Infrastruktur Jangka Menengah (PRPIJM) Kabupaten Aceh Selatan
- [6] P. A. Husna, “Pengaruh Penggunaan Media Gawai Pada Perkembangan Karakter Anak”, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan, vol. 17, no 2, November 2017, hal. 318.
- [7] C. O. Rahmah, 2017. “Pengaruh Penggunaan Dadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Anak Kelas XI Kompetensi Keahlian

Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

- [8] P. P. Indaswari, 2019. “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Belajar Pada Anak SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar”. Skripsi. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- [9] I. T. M. Daeng, “Penggunaan Smartphone Dalam Menujang Aktivitas Perkuliahan”, Jurnal Acta Diurna, volume VI, no 1, 2017, hal. 23.
- [10] I. R. Puspitasari, 2019. “Hubungan Durassi Penggunaan Gawai Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun Di MI Nurul Islami Tanjung Bendo Magetan”. Skripsi. Madiun : Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Husada Mulia.
- [11] I. D. Ariska, 2021. “Dampak Teknologi Gawai Terhadap Perilaku Komunikasi Komunikasi Anak di Desa Tegal Arum”. Skripsi. Jambi : UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- [12] S. R, Fariza, 2019. “Pengaruh Tayangan Vlog Di Youtube Terhadap Aklakul Kharimah Anak Di SMK N 5 Malang”. Skripsi. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- [13] R. Syahran, “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya”, Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, Vol. 1 No. 1, Juni 2015 hal .10
- [14] W. N. Aji, “Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Bersastra”, Metafora, Vol. VI No.2, April 2020 hal. 148

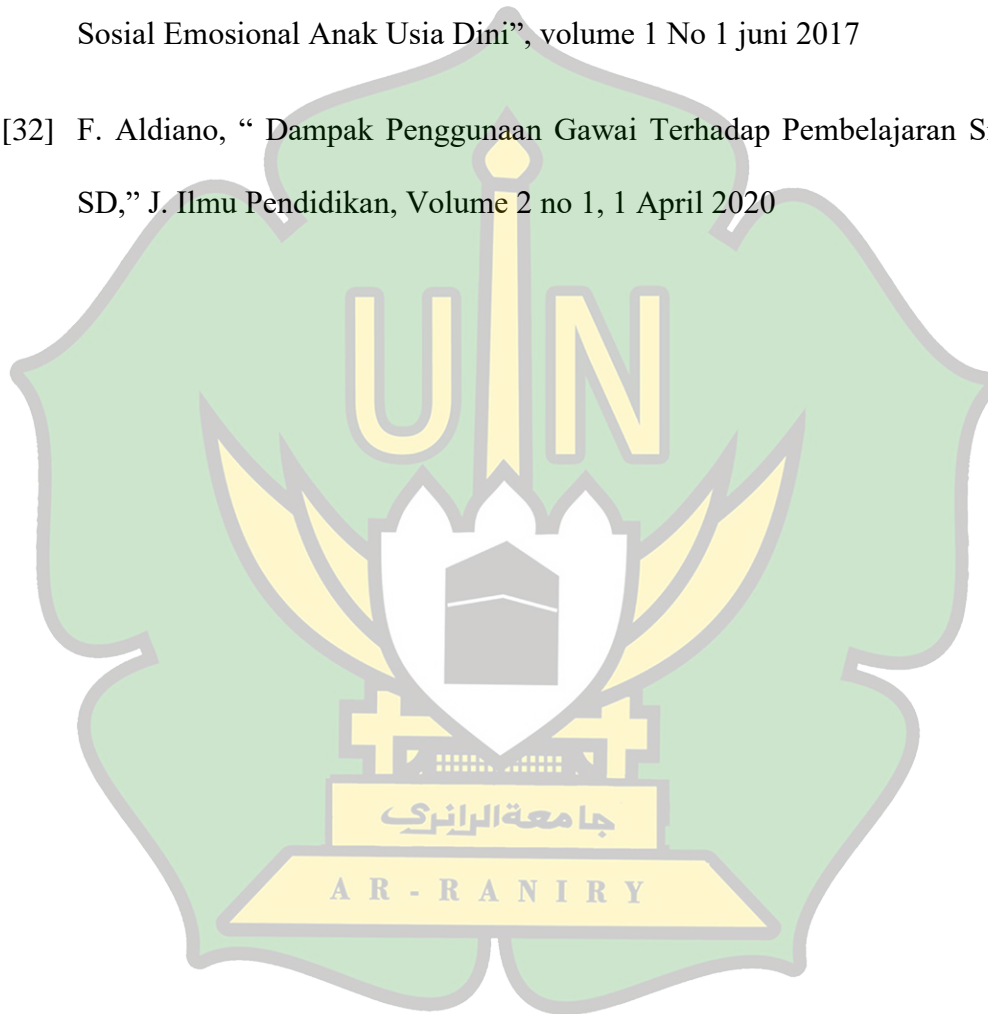
- [15] N. L. Pangestika, “Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial WhatsApp Terhadap Penyebaran Informasi Pembelajaran Di SMA Negeri 5 Depok”. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah
- [16] Philip Kotler dan Gary Armstrong, Prinsip-prinsip Pemasaran (Jakarta: Erlangga, 2008), 159
- [17] D. Riska, A.M, 2017. “Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN Di Kecamatan Godean”. Skripsi. Yogyakarta
- [18] P. P. Indaswari, 2019. “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Belajar Pada Anak SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar”. Skripsi. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- [19] D. Fatimatuazzahrok, 2020. “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Kelas V MI Mamba’ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020”. Skripsi . Ponorogo : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keorang tuaan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- [20] D. Fatimatuazzahrok, 2020. “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Kelas V MI Mamba’ul Huda Ngabar Siman Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020”. Skripsi . Ponorogo : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keorang tuaan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- [21] A. Gusnita, 2021 .“Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Anak Studi Kasus Gampong Panteriek”. Skripsi. Banda Aceh: UIN Ar-raniry
- [22] Naklan Simbolon. 2013. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar PesertaDidik.(online)

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1323/10>

84 diakses, 30 November 2021

- [23] A. Hudaya, “Pengaruh Gawai Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik”, *Research and Development Journal Of Education*, Vol .4, No.2, April 2018, hal.91
- [24] P. P. Indaswari, 2019. “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Belajar Pada Anak SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar”. Skripsi. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- [25] A. I. Utami, 2019. “Analisis Perubahan Bahasa Pada Berita Politik Di Media Daring : Kajian Simantik”. Skripsi. Medan : UMSU
- [26] P. P. Indaswari, 2019. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Pada Anak SMA Rama Sejahtera Kecamatan Panakkukang Kota Makassar”. Skripsi. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- [27] Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- [28] A. Gusnita, 2021 .“Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perilaku Anak Studi Kasus Gampong Panteriek”. Skripsi. Banda Aceh: UIN Ar-raniry
- [29] Asri Anggraeni Rahayu dkk, “Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Ikip Siliwangi”, *Parole*, volume 1 Nomer 2, maret 2018.

- [30] Adriana, 2019, “Pengaruh Lingkungan Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di SMP Negeri 39 Kec. Sangkarang Makassar”, Skripsi, Sangkarang Makasar, Muhammadiyah Makassar.
- [31] N. Rabbi dkk, “Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”, volume 1 No 1 juni 2017
- [32] F. Aldiano, “ Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Pembelajaran Siswa SD,” J. Ilmu Pendidikan, Volume 2 no 1, 1 April 2020



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin melakukan penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-7004/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Desa Kota Baru, Kecamatan Samadua, Kabupaten Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **AZHATUL VIA / 160212102**
Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Gampoeng Kajhuu, Pasar Sehat Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Gawai (GADGET) terhadap perilaku dan Minat Belajar Anak di Desa Kota Baru Kec. Samadua Kabupaten Aceh Selatan**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 20 Juni 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,




AR - RANIRY

Berlaku sampai : 20 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
KECAMATAN SAMADUA
KEUCHIK KOTA BARU**

Kota Baru, 24 Juni 2022

Nomor : 423.6/ 69 /2022
 Lampiran : -
 Perihal : Balasan Penelitian Ilmiah Mahasiswa

Keuchik Desa Gampong Kota Baru Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan dengan ini menerangkan bahwa :

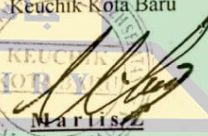

Nama : **AZHATUL VIA**
 NIM : 160212102
 Jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas : UIN AR-RANIRY

Benar yang namanya tersebut diatas telah melakukan sebuah Penelitian Ilmiah pada tanggal 21 juni 2022 di wilayah Gampong Kota Baru Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan dengan judul “ *Pengaruh Gawai (GEDGET) Terhadap Perilaku dan Minat Belajar Anak di Desa Kota Baru Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan*”

Demikian Surat ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Kota Baru
 Pada tanggal : 24 Juni 2022

Keuchik Kota Baru

AR - RANIRY

Lampiran 3 Data Responden Angket

Angket pertanyaan positif

No	Pertanyaan	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
1.	Dengan menggunakan gawai, saya bisa menemukan ide-ide kreatif dan menarik dari suatu informasi bacaan yang ada di gawai	0	80	100	100	80	80	60	80	80	100
2.	Dengan menggunakan gawai membuat saya senang untuk belajar	100	80	80	80	80	80	20	60	60	100
3.	Dengan kecanggihan yang dimiliki gawai membuat saya senang dalam membaca	80	80	80	80	80	60	60	60	60	100
4.	Gawai membantu saya dalam menyelesaikan tugas-tugas di sekolah	100	80	80	100	100	80	40	80	80	80
5.	Dengan tampilan yang ada di gawai saya tertarik untuk membaca	60	100	100	80	80	80	60	60	60	100
6.	kehadiran gawai memudahkan saya berkomunikasi dengan teman	100	100	100	100	80	80	60	80	80	100
		520	520	540	540	500	460	300	420	420	580
		86,6	86,6	90	90	83,3	76,6	50	70	70	96,6

Angket pertanyaan negatif

No	Pertanyaan	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
1.	Saya menggunakan gawai lebih dari 3 jam perhari	60	40	40	40	20	20	60	100	100	40
2.	Saya menjadi malas mengerjakan sesuatu jika sudah menggunakan gawai	60	60	80	60	40	40	100	100	100	80
3.	Saya kesulitan dalam membagi waktu antara main gawai dengan belajar	80	80	60	40	40	60	60	40	40	60
4.	Jika orang tua saya menegur saat bermain gawai, saya merasa kesal dan marah	80	80	100	60	60	60	100	100	100	100
5.	saya lebih sering main game dibandingkan membaca buku atau jurnal	60	80	80	40	40	20	100	100	100	80
6.	Membaca buku membuat saya mudah mengantuk dan bosan ketimbang membaca menggunakan gawai meskipun bacaannya sama	40	80	80	60	20	20	100	100	100	60
		380	420	440	300	220	220	520	540	540	420
		63,3	70	73,3	50	36,6	36,6	86,6	90	90	70

Lampiran 4 Dokumentasi wawancara



Gambar wawancara



Gambar wawancara



Gambar wawancara

Dokumentasi Pengisian Angket



Gambar pengisian angket



Gambar pengisian angket



Gambar pengisian angket

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Azhatul Via
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Gunung Ketek/13 April 1998
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Status : Belum Kawin
7. Alamat : Desa kajhu baitussalam, Aceh Besar
8. Pekerjaan/ NIM : Mahasiswi/160212102
9. Nama Orang Tua :
 - a. Ayah : Tafrizen
 - b. Ibu : Warda Masnita
 - c. Pekerjaan Ayah : Petani
 - d. Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
 - e. Alamat : Desa Gunung Ketek, Kecamatan Samadua,
Kabupaten Aceh Selatan
10. Riwayat Pendidikan :
 - a. SD/MI : SD Empres samadua
 - b. SMP/MTs : SMP N3 Samadua
 - c. SMA/MA : MAN Unggul Tapaktuan
 - d. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan
Teknologi Informasi.

Banda Aceh, 27 Juli 2022
Penulis,

Azhatul Via
NIM. 160212102