

**STUDI KASUS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP**

**KEMAUAN BELAJAR ANAK USIA 6-7 TAHUN**

**DI GAMPONG PAYA BUJOK TEUNGOH**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**HAFIFAH PUTRI**

**NIM: 1052019008**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA  
2023 M / 1445 H**

# SKRIPSI

Diajukan Kepada Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa  
Untuk melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Sebagian  
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Diajukan Oleh:

Hafifah Putri

NIM. 1052019008

Mahasiswa Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

Program Strata Satu (S-1)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

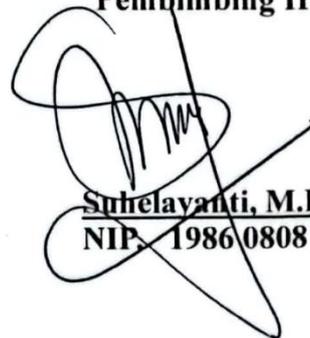
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Junaidi, M.Pd.I  
NIDN. 2001108303

Pembimbing II



Suhelayanti, M.Pd  
NIP. 1986 0808 2019032019

**STUDI KASUS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
KEMAUAN BELAJAR ANAK USIA 6-7 TAHUN  
DI GAMPONG PAYA BUJOK TEUNGOH**

**SKRIPSI**

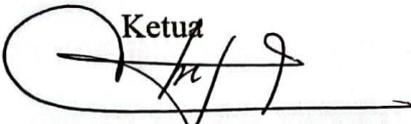
Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus serta Diterima  
sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal:

Rabu, 2 Agustus 2023 M  
15 Muharram 1445 H

**PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Ketua



**Cherry Julida Panjaitan, M.Pd**  
NIDN : 2024078301

Sekretaris



**Suhelayanti, M.Pd**  
NIDN : 20088603

Anggota



**Nur Balqis Mutia, M. Pd**  
NIDN : 1321079202

Anggota



**Zahratul Idami, M.Pd**  
NIDN : 2021068901

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Langsa



**Dr. Amiruddin, MA**  
NIP. 19750909200811013

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafifah Putri

Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 10 Maret 2001

Fakultas/Program Studi : FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Paya Bujok Seuleumak Jln, Tm. Bahrum

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Studi Kasus Penggunaan Gadget Terhadap Kemauan Belajar Anak Usia 6-7 Tahun Di Gampong Paya Bujok Teungoh”** adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, tidak merupakan hasil pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 18 Juli 2023  
Yang Membuat Pernyataan

  
Hafifah Putri

## ABSTRAK

### STUDI KASUS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP KEMAUAN BELAJAR ANAK USIA 6-7 TAHUN DI GAMPONG PAYA BUJOK TEUNGOH

Penggunaan *gadget* di Gampong Paya Bujok Teungoh, tidak sepenuhnya digunakan oleh orang dewasa usia 18 tahun keatas, tetapi *gadget* juga digunakan oleh anak-anak usia 6-12 tahun. Orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena mereka berpikir bahwa *gadget* mudah digunakan untuk belajar membaca, menulis, berhitung dan sebagainya. Banyak aplikasi-aplikasi edukatif bahkan permainan edukatif yang bisa membuat anak semakin pintar. *Gadget* juga digunakan agar anak tidak sering bermain keluar rumah. Padahal penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan serta tidak dengan pengawasan serta aturan yang tepat, penggunaan *gadget* dapat berpengaruh negatif terhadap kemauan belajar anak. Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah untuk mengetahui Penggunaan *Gadget* terhadap Kemauan belajar anak Usia 6-7 tahun di Gampong Paya Bujok Teungoh. Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Studi kasus merupakan strategi penelitian dimana didalam nya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok individu. Studi kasus dalam penelitian ini adalah studi kasus (*case study*) dengan rancangan *single case studi* (studi kasus tunggal). Lokasi penelitian berada di Gampong Paya Bujok Teungoh. Teknik pengumpulan data yang di gunakan diantaranya, observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan menggunakan analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* terhadap kemauan belajar anak usia 6-7 tahun di Gampong Paya Bujok Teungoh. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *gadget* pada anak yang berusia 6-7 tahun harus selalu di awasi orang tua ataupun keluarga di sekitarnya, dengan di berikan batas waktu yang sesuai agar anak tidak ketergantungan untuk terus menggunakan *gadget*. Akibat dari ketergantungan *gadget* pada anak tersebut sangatlah mempengaruhi kemauan belajar nya, karena anak kemudian tidak mau belajar jika tidak disuruh, baik itu ketika pembelajaran di sekolah maupun di rumah, hal tersebut menandakan bahwa kemauan belajar anak tidak timbul dari diri nya sendiri tetapi dari suruhan maupun paksaan.

***Kata Kunci : Penggunaan Gadget, Gadget, kemauan belajar.***

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim* puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Studi Kasus Penggunaan Gadget Terhadap Kemauan Belajar Anak Usia 6-7 Tahun di Gampong Paya Bujok Teungoh.**”

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya, yang telah membawa umatnya dari alam jahiliyah kealam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, dengan selsainya ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA. Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di kampus tercinta.
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah memberikan kemudahan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan kemudahan izin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Rita Sari, M.Pd. Selaku Pembimbing Akademik (PA) yang telah membantu selama perkuliahan serta mengesahkan judul proposal saya hingga selesai menjadi skripsi saat ini

5. Bapak Junaidi, M.Pd.I selaku pembimbing pertama dalam membimbing isi serta banyak meluangkan waktu dan memotivasi saya selama menyelesaikan skripsi ini
6. Ibu Suhelayanti, M.Pd selaku pembimbing kedua dalam membimbing, metodologi, serta banyak meluangkan waktu dan memotivasi penulis selama proses penulisan skripsi ini.
7. Kedua orang tua tersayang Ayahanda Edi Purnama S.Pd dan Ibunda Jamaliah S.Pd yang telah memberikan kasih sayang, mendidik, membesarkan dan selalu mendoakan, serta membantu hingga penyelesaian skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswi, terkhusus sahabat saya Aida Marisa yang sangat mendukung, membantu dan menyemangati saya selama proses penelitian ini, serta semua pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari dengan kerendahan hati bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan adanya kritik sekaligus saran dari semua pihak guna untuk lebih menyempurnakan skripsi ini. Penulis berhadap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Langsa, 18 Juli 2023

Peneliti

**Hafifah Putri**

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>2</b>
A. Latar Belakang .....	2
B. Batasan Penelitian .....	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>20</b>
A. <i>Gadget</i> .....	10
B. Kemauan Belajar Anak .....	19
C. Penelitian Relevan .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	34
C. Subjek Dan Objek Penelitian .....	35
D. Sumber Data .....	35
E. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrument Penelitian .....	37
F. Analisis Data .....	42

G. Keabsahan Penelitian.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	46
B. Deskripsi Pra Penelitian .....	47
C. Hasil Penelitian.....	49
D. Pembahasan .....	65
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut studi tahun 2019 oleh *We Are Social*, Indonesia memiliki populasi sekitar 268,2 juta orang, 355,5 juta di antaranya menggunakan ponsel. 56% dari total penduduk Indonesia menggunakan Internet. , dengan peningkatan rata-rata 50% di jejaring sosial. Pada saat yang sama, pertumbuhan penduduk Indonesia pada 2018-2019 mencapai 1%, tetapi pertumbuhan Internet mencapai 13%, jejaring sosial - 15%, ponsel - tidak lebih dari 91%, komputer - 22%. Banyak orang masih menonton TV tetapi menghabiskan sebagian besar waktunya untuk online, 8 jam 36 menit sehari. Teknologi berkembang sangat pesat sehingga hampir semua orang dari segala usia memiliki ponsel atau *gadget*. Era globalisasi saat ini telah memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain secara jarak jauh. *Gadget* itu sendiri adalah alat atau teknologi yang berkembang sangat pesat yang melayani tujuan tertentu dan hadir dalam berbagai bentuk, termasuk handphone, komputer, dan laptop.<sup>1</sup>

Pada hakikatnya penggunaan produk elektronik saat ini memberikan dampak positif dan negatif bagi anak, diantaranya adalah pembentukan pola pikir anak, yang dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan permainan,

---

<sup>1</sup> Nikmawati Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, and Santoso Santoso, '*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*', *Jurnal Edutech Undiksha*, 9.2 (2021), 254 <<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>>. (Diakses tanggal 30 Mei 2023 pukul 10.04 am)

mengolah strategi dan analisis dalam permainan, serta membantu anak meningkatkan kemampuan otak kanannya. Dapatkan pengawasan orang tua yang baik sepanjang hidup.<sup>2</sup> Namun dari dampak positif tersebut, jika ditilik lebih jauh, faktor yang dominan lebih banyak merupakan dampak negatif yang mempengaruhi tumbuh kembang anak. Anak-anak biasanya mendapatkan *gadget* dari orang tuanya untuk mencari hiburan. Awalnya tujuan awalnya hanya untuk mengisi fitur audio seperti musik agar anak-anak tidak bosan dan menjadi media hiburan bagi anak-anak. Namun seiring berjalannya waktu, anak sering kali bosan dengan konten atau fitur yang ada dan lepas dari pengawasan orang tua. Anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton YouTube, dan hal menyenangkan lainnya dibandingkan komunikasi<sup>3</sup>, pada tahap ini anak jadi lebih banyak diam dengan *gadget* nya di bandingkan berkomunikasi dengan teman sebayanya atau bahkan keluarganya dirumah. Hal itu juga menyebabkan anak jadi malas beraktivitas seperti pada umumnya dimana anak-anak suka bermain dengan aktif di luar bersama teman-temannya, tetapi dengan mengenal *gadget* mereka jadi lebih memilih bermain dengan *gadget* dibandingkan bermain dengan teman-temannya di luar. Selain itu mereka awal sekolah yang sudah terlalu sering menggunakan *gadget* biasanya cenderung sulit untuk fokus saat

---

<sup>2</sup> Eka Damayanti, Arifuddin Ahmad, and Ardias Bara, 'Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako', *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4.1 (2020), 1–22 <<https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>>. (Diakses 30 mei 2023 pukul 9.40 am)

<sup>3</sup> Al Nizar and Siti Hajaroh, 'Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa', *El Midad*, 11.2 (2019), 169–92 <<https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>>. (Diakses 30 mei 2023 pukul 9.50 am)

belajar, baik itu saat belajar dirumah maupun di sekolah. Selain dari dampak yang telah di sebutkan di atas faktanya terlalu banyak bermain *gadget* dapat mengganggu kesehatan, apalagi jika di gunakan berlebihan oleh seorang anak yang sedang di masa pertumbuhan, gangguan kesehatan itu bisa meliputi penglihatan mata terganggu, postur tubuh yang buruk serta pada kasus yang lebih parah bisa membuat gangguan mental.

Anak-anak tersebut kemudian menjadi terbuai dengan *gadget* dan tidak peduli lagi dengan pembelajaran. Oleh sebab itu aktivitas belajar disekolah anak menjadi terganggu, anak-anak yang sudah kecanduan bermain *gadget* perlahan kemudian kehilangan kemauan belajar. Hasrat belajar dalam dirinya telah memudar karena telah kecanduan akan fitur-fitur yang baginya lebih menarik di dalam *gadget* dibandingkan dengan belajar. Belajar dikatakan sebagai Proses perubahan manusia dan bentuk perubahannya tercermin dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tindakan seperti, mengembangkan keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, berpikir, dan kemampuan lainnya. Belajar juga dapat dikatakan merupakan hasil interaksi dan respon. Orang yang telah mempelajari sesuatu diharapkan mampu menunjukkan prestasinya. Misalnya, jika seorang siswa dapat membaca dan menulis, maka ia dianggap berhasil dalam belajar. Perubahan perilaku siswa dari buta huruf hingga akhirnya menjadi melek huruf merupakan hasil dari pembelajaran.<sup>4</sup> Dalam pendidikan Islam, proses belajar

---

<sup>4</sup> Intan Safiah Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, '*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 12 Banda Aceh*', Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru

yang pertama bisa kita lihat pada kisah Nabi Adam di mana Allah mengajarkan berbagai nama benda kepadanya. Dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa Allah SWT, telah mengajarkan kepada Nabi Adam tentang nama-nama benda, tabiat dan sifat-sifatnya, dan Adam disuruh mengulangi pelajaran tersebut di hadapan para Malaikat. Peristiwa yang terjadi pada Nabi Adam ditegaskan dalam surat Al-Baqarah [2]: 33 yang artinya: "Wahai Adam, beritahukanlah kepada mereka nama-nama benda ini....."

Kemauan belajar anak yang menurun akibat dari pengaruh penggunaan *gadget* berlebihan, dapat berakibat buruk bagi si anak, karena dengan menurunnya hasrat atau kemauan belajar tersebut membuat anak tertinggal dalam proses belajar di sekolah. Dalam istilah Gejala Umum Psikologi kemauan konasi atau disebut sebagai konasi ialah salah satu fungsi hidup kejiwaan manusia, dapat diartikan sebagai aktivitas mental secara aktif yang berhubungan dengan pelaksanaan suatu sasaran.<sup>5</sup> Adapun tujuan kemauan adalah pelaksanaan suatu tujuan yang harus diartikan dalam suatu hubungan. Umumnya, pada manusia memiliki kecenderungan nafsu yang pada hakekatnya tidak terbatas dan tanpa kekangan. Karena itu manusia harus membatasi diri, harus mengatur dan menguasai diri sendiri supaya tidak tenggelam dalam keliaran arus nafsu. Dikarenakan semua nafsu manusia

---

Sekolah Dasar, 3 (2018), 119–26 <<https://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/8649>>. (Diakses 10 september 2022 pukul 09.30 pm)

<sup>5</sup> Y B Mulyadi, 'Pendidikan Nilai Kehidupan Melalui Kebiasaan Dan Keteladanan Sebagai Strategi Pembentukan Kepribadian Siswa', JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan ..., 2.2 (2017), 128–

42<<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/view/216%0Ahttps://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/download/216/199>>. (diakses 10 september 2022 pukul 9.10 pm)

itu merupakan inti kecenderungan manusiawi yang tidak terbatas sifatnya dan tanpa kekangan sehingga perlu diatur dan dikendalikan oleh kemauan.

Berdasarkan observasi awal yang saya lakukan di Gampong Paya Bujok Teungoh, kecamatan langsa barat, kabupaten kota langsa. Bahwa disana banyak anak-anak yang berusia 6-7 tahun sudah terlibat dalam penggunaan *gadget*. Dan ternyata *gadget* tidak sepenuhnya digunakan oleh orang dewasa usia 18 tahun keatas, tetapi *gadget* juga digunakan oleh anak-anak usia 6-12 tahun. Seperti yang kita ketahui, usia 7-11 tahun termasuk ke dalam kategori anak Sekolah Dasar. Hal itu selaras dengan observasi yang saya lakukan di Gampong Paya Bujok Teungoh, Faktanya anak-anak pada usia pra sekolah di sana sudah banyak yang bisa mengoperasikan *gadget*, padahal sebenarnya butuh waktu yang lama untuk bisa belajar mengoperasikan sekian banyak aplikasi-aplikasi yang ada di dalam *gadget*, namun ketika anak belum bisa mencari apa yang mereka inginkan di dalam *gadget* tersebut, anak akan selalu mencari tahu dan mereka akan bisa dengan waktu yang singkat. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak tersebut memiliki kecepatan pemahaman yang tinggi terhadap suatu masalah dan mereka mampu menyelesaikannya, tinggal bagaimana orang tua menjalankan perannya sebagai pendidik, pendamping, dan teman bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan serta potensi mereka.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Zuli Dwi Rahmawati, 'Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak', TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam, 3.1 (2020), 97–113 <<https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>>. (11 september 2022 pukul 9.20 pm)

Orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena mereka yakin bahwa *gadget* dapat membantu dalam proses belajar membaca, menulis, dan berhitung. Terdapat banyak aplikasi edukatif dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan kecerdasan anak. *Gadget* juga digunakan agar anak tidak sering bermain keluar rumah. Karena pada tahun 2020 Dunia dilanda pandemic yang disebabkan oleh virus corona atau yang disebut covid-19. Dan pada tahun 2020 virus tersebut menyebar luas di wilayah Indonesia. Penggunaan *gadget* yang terlalu lama dan berlebihan dapat berpengaruh negatif dengan kemauan belajar siswa, contohnya kegiatan belajar akan terganggu dengan rendahnya kemauan belajar siswa. Pada hakikatnya semua yang berlebihan tidak akan berdampak baik terhadap diri individu. Tetapi jika individu dapat menyesuaikan penggunaannya maka *gadget* juga memiliki berpengaruh yang positif terhadap kemauan belajar peserta didik.

Berdasarkan fenomena masalah pada latar belakang diatas penulis memutuskan untuk mengangkat masalah tersebut kedalam penelitian kualitatif studi kasus. Penelitian studi kasus ialah suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara terinci dan mendalam tentang suatu, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya, peristiwa yang dipilih yang selanjutnya disebut kasus adalah hal yang actual (*real-life events*), yang sedang berlangsung, dalam hal ini studi kasus yang dilakukan ialah terhadap peristiwa di atas tentang

penggunaan *gadget* yang berdampak terhadap kemauan belajar anak, khususnya anak yang berusia 6-7 tahun.

Alasan penulis memilih judul ini adalah karena keprihatinan terhadap rendahnya kemauan belajar seorang anak yang tinggal di Gampong Paya Bujok Teungoh yang di sebabkan karena pengaruh dari penggunaan *gadget* berlebihan. Seperti pemaparan diatas, penyusun merasa perlunya melakukan penelitian tentang. “Studi Kasus Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemauan Belajar Anak Usia 6-7 Tahun Di Gampong Paya Bujok Teungoh”

## **B. Batasan Penelitian**

Mengatasi agar penelitian dapat mencapai sasaran dan tujuan dengan baik, penulis memberikan batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian diantaranya.:

1. Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemauan Belajar Anak
2. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemauan Belajar Anak Usia 6-7 Tahun.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis memfokuskan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana penggunaan *Gadget* Terhadap Kemauan Belajar Anak Usia 6-7 Tahun Di Gampong Paya Bujok Teungoh?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu agar mengetahui bagaimana Pemakaian *Gadget* terhadap Kemauan belajar pada anak yang berusia 6 sampai 7 tahun di Gampong Paya Bujok Teungoh.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Tujuan Teoritis

Secara global penemuan dalam hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan dukungan kepada para peneliti serupa yang telah diteliti sebelumnya. Selain diharapkan hasil penelitian ini, sekiranya bisa untuk memperkaya hasil penelitian juga pengembangan ilmu pengetahuan yang sejajar dengan ilmu pendidikan pada umumnya, terutama dalam hal yang berkaitan dengan masalah pengaruh penggunaan *Gadget* Terhadap Kemauan Belajar Anak 6-7 Tahun.

##### 2. Manfaat Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Kepada orang tua bisaa memberikan informasi mengenai ada atau tidaknya dampak dari pembiasaan main *gadget* pada anak terhadap kemauan belajar nya. Agar kemudian orang tua lebih tahu apa yang harus dilakukan demi menjaga dan mengarahkan

anaknya agar dapat menggunakan *gadget* lebih baik lagi.

Terutama dalam aspek kemauan belajar nya

- b. Kepada Guru sebagai salah satu pilihan agar meningkatnya prestasi belajar peserta didik. Dengan cara meningkatkan pengaruh kemauan belajar peserta didik di dalam kegiatan sekolah.
- c. Kepada anak khususnya usia 6-7 tahun selaku salah satu cara agar meningkatnya kemauan belajar yang kemudian bisa membuat pengalaman siswa menjadi menyenangkan serta sebagai motivasi tambahan untuk siswa agar menjadi lebih giat belajar.
- d. Kepada Penelitian selanjutnya dapat memberikan pengalaman dan masukan bagi peneliti dalam hal melakukan penelitian dengan baik.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Gampong Paya Bujok Teungoh Kecamatan Langsa Barat, Kota Langsa mempunyai luas wilayah lebih kurang 175 H dengan jumlah penduduk 1.460 jiwa atau 263 KK terdiri dari 720 laki-laki dan 740 Perempuan. Lebih dari setengah penduduknya bekerja sebagai Buruh Bangunan, 20 % diantaranya bekerja disektor pertanian, 10 % sebagai PNS/TNI/Polri, 10 % bergerak disektor Perdagangan dan sisanya adalah pengangguran, sedangkan masyarakat yang hidup dibawah garis kemiskinan mencapai 40 %

Gampong Paya Bujok Teungoh secara berada di wilayah Kecamatan Langsa Barat Kota Langsa, berjarak 1 Km ke Kantor Camat Langsa Barat, dan berada 3 Km ke arah Barat Pusat Pemerintahan Kota Langsa, dengan batas-batas sebagai berikut :

1. Utara dengan Gampong Seuriget dan Gampong Simpang Lhee
2. Timur dengan Gampong Lhokbanie
3. Selatan dengan Gampong Mt Seulimeng dan Gampong PB.Beuramoe
4. Barat dengan Gampong Paya Bujok Beuramoe

Secara Administratif pada tahun 2010 Gampong Paya Bujok Teungoh hanya memiliki 3 Dusun yakni Dusun Tunong, Dusun Teungoh dan Dusun Baroh, sering dengan lajunya pertumbuhan Penduduk maka pada tahun 2018 maka Dusun-dusun di Gampong Paya Bujok Teungoh dimekarkan menjadi hingga memiliki 5 Dusun,

yaitu Dusun Tunong, Dusun Teungoh, Baroh, Dusun Barat, Dusun Timu dan Dusun Baroh Adapun Jumlah Penduduk hingga pertengahan Tahun 2018 menjadi 1670 jiwa.

## **B. Deskripsi Pra Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di di Gampong Paya Bujok Teungoh. Penelitian dilakukan pada tanggal 16 juni sampai 21 juni 2023,yang berlokasi di rumah subjek penelitian yang juga beralamat di Gampong Paya Bujok Teungoh, dan untuk mendukung penelitian terkait kemauan belajar nya peneliti juga mendatangi sekolah dasar tempat anak yang menjadi subjek penelitian bersekolah yang juga berlokasi di gamping tersebut. Penelitian di lakukan dengan jumlah subjek penelitian satu orang anak berinisial MFH, dan seorang guru kelas nya, yaitu guru kelas 1 ibu JL, dan dua orang anggota keluarga subjek penelitian yang paling dekat dengan si anak ialah ibu dan nenek nya. Penulis melaksanakan penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemauan belajar anak Usia 6-7 tahun di Gampong Paya Bujok Teungoh Kecamatan Langsa Barat, Kota Langsa.

Ketika penulis melakukan observasi pada awalnya di sekolah yaitu di Gampong Paya Bujok Teungoh, dari 50 anak yang berusia 6-7 tahun dimana diantaranya terdiri dari 28 perempuan dan 22 orang laki-laki, dan Sebagian besar dari anak-anak tersebut pernah menggunakan *gadget*. penulis tertarik dengan salah satu anak laki-laki yang berinisial MFH yang masih berusia 6 tahun dan sedang menduduki bangku kelas 1 SD. Sehubungan dengan hal itu penulis mengambil data penelitian selain dari mengamati subjek penelitian, penulis juga mewancarai

narasumber tiga orang narasumber, diantaranya guru wali kelas si anak untuk mengetahui bagaimana kemauan belajarnya di sekolah, dan untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* nya serta kemauan belajar nya dirumah peneliti mengambil data nya dengan mewawancarai dua anggota keluarga si anak dalam hal ini dua orang itu adalah orang yang paling dekat dengan anak tersebut yaitu nenek dan ibu nya. Jadi pada tahap ini penulis akan menjelaskan beberapa hasil wawancara dan pengamatan penulis dengan subjek penelitian dan narasumber yang telah di sebutkan di atas.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik wawancara atau interview digunakan untuk memperoleh data mengenai penggunaan *gadget*, dan kemauan belajar anak di rumah maupun di sekolah. Teknik observasi digunakan peneliti untuk mengamati perilaku anak saat menggunakan *gadget*, dan saat aktivitas belajar di sekolah. Kemudian untuk mempermudah peneliti untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemauan belajar si anak dalam pengambilan data nya menggunakan teknik dokumentasi.

## **C. Hasil Penelitian**

### **1. Bagaimana Penggunaan *Gadget* Anak Usia 6-7 Tahun Di Gampong Paya Bujok Teungoh**

Data yang di ambil ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* seorang anak yang berusia 7 tahun. Penulis menggunakan indikator teori menurut Wulansaro, Wijanarko, dan Setiawati bahwasanya

indikator dalam penggunaan *gadget* pada anak mempunyai tiga komponen, diantaranya yaitu, pertama waktu penggunaan, kedua peraturan penggunaan, dan yang ketiga adalah aplikasi yang digunakan. Berikut hasil wawancara dengan narasumber ibu narti yaitu nenek dari anak yang telah di teliti.

**a) Waktu Penggunaan**

- 1) Berapa lama durasi waktu Fq menggunakan *gadget* dalam sehari?

Ibu Narti : “ *sampai batrenya mau habis, nantik kan waktu batrenya habis, dia sendiri yang kasih, nah nek, gitu d bilang nya*”<sup>42</sup>

- 2) Apakah Fq selalu menggunakan *gadget* setiap hari?

Ibu Narti: “*iyaa setiap hari dia minta hp*”

- 3) Saat kapan Fq biasanya di berikan *gadget*?

Ibu Narti: “*ya waktu dia mintak, terus gaada tugas sekolah, pas itulah dikasi, karena dia merengek-merengek dikasih hp lah biar diem*”

- 4) Sejak kapan (usia berapa ) Fq mulai di berikan *gadget*?

Ibu Narti: “*Dari mulai ia tahu hp, dari bayi, sekitar 2 tahunan*”

- 5) Apakah durasi waktu Fq bermain *gadget* sama setiap hari nya?

Ibu Narti : “*iyaa kurang lebih samaa sekitar 2 jam an*”

---

<sup>42</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu Narti selaku Nenek dari anak yang sedang di teliti (16 Juni 2023 Pukul 10.39)

## **b) Peraturan Penggunaan**

- 6) Apakah ibu selalu mengawasi Fq saat sedang menggunakan *gadget* ?

Ibu Narti : " *iya selalu di tengok, harus ada orang yang lihat dia pas lagi main hp*"

- 7) Bagaimana posisi Fq saat sedang menggunakan *gadget*?

Ibu Narti : " *ya macem-macem, sambil tidur, sambil dudok, ya lari-lari juga pernah, ya suka-suka hati dialah*"

- 8) Apakah ibu memberi aturan khusus kepada Fq ketika ia sedang memainkan *gadget*?

Ibu Narti: " *ya ada atura waktu kalua udah mau habis batrai hp nya tu kasih nenek, sama itulah hp nya jangan di lempar-lempar*"

- 9) Apakah ibu pernah memberikan batas waktu untuk mengizinkan Fq menggunakan *gadget*?

Ibu Narti : " *ya pernah, nantik saya bilang kalau udah mau habis batre nantik kasih nenek ya,, ya di kasih sama dia kalau batre nya udah habis kan gabisa lagi dia mainin, di kasi ke nenek nya, nih nek cas katanya*"

- 10) Pernahkah ibu tidak mengizinkan Fq bermain *gadget* saat ia memintanya?

Ibu Narti : " *Ya pernah juga*"

- 11) Lalu apa yang dia lakukan?

Ibu Narti: *“Biasaya dia merengek kalua ga dikasih hp itu, cuman belakangan ini abes ga dikasih nenek nya main hp, dia nya nonton tv, dikasih main-mainan lah biar main dia ga mintak hp”*

**c) Aplikasi yang digunakan**

12) Aplikasi seperti apa yang biasanya di buka Fq saat main hp?

Ibu Narti : *“Aplikasi permainan anak-anak lah permainan, angry bird”*

13) Adakah aplikasi belajar yang di gunakan Fq?

Ibu Narti : *“ gaada paling permainan aja dia”*

14) Aplikasi yang selalu di gunakan Fq itu apa sebelumnya sudah ibu atur,

Ibu Narti : *“ ya ga payah, karena dia main game nya dia pilih sendiri,*

15) atau Fq sendiri yang membuka aplikasi sesukanya?

Ibu Narti : *“iya, dia download sendiri terosnya , udah tau dia”*

Berikut hasil wawancara dengan pertanyaan yang serupa pada indikator yang sama guna memahami lebih dalam penggunaan *gadget* pada anak yang telah di teliti, dengan narasumber ibu Nuri yaitu ibu dari anak yang menjadi subjek penelitian.

**a) Waktu Penggunaan**

1) Berapa lama durasi waktu Fq menggunakan *gadget* dalam sehari?

Ibu Nuri : “ *ga terlalu di hitung biasanya sampai hp nya mau habis baterai*”<sup>43</sup>

- 2) Apakah Fq selalu menggunakan *gadget* setiap hari?

Ibu Nuri : “ *iyaa biasanya*”

- 3) Saat kapan Fq biasanya di berikan *gadget*?

Ibu Nuri : “ *saat dia minta, biar diem dia, karena kan dia merengek-merengek terus*”

- 4) Sejak kapan (usia berapa ) Fq mulai di berikan *gadget*?

Ibu Nuri : “ *dari umur 2 tahunan*”

- 5) Apakah durasi waktu Fq bermain *gadget* sama setiap hari nya?

Ibu Nuri: “ *kurang lebih iya sama, sekitar 2 jam an lah*”

**b) Peraturan Penggunaan**

- 6) Apakah ibu selalu mengawasi Fq saat sedang menggunakan *gadget* ?

Ibu Nuri : “ *iya biasanya di lihat waktu dia lagi main hp itu*”

- 7) Bagaimana posisi Fq saat sedang menggunakan *gadget*?

Ibu Nuri : “ *ya duduk, sambil tiduran juga pernah, lari-lari ya suka-suka dia gitu mainnya mau gimana*”

- 8) Apakah ibu memberi aturan khusus kepada Fq ketika ia sedang memainkan *gadget*?

Ibu Nuri : “ *waktu nya aja sampai kapan dia main hp itu*”

---

<sup>43</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu Nuri selaku Orangtua dari anak yang sedang di teliti (17 Juni 2023 Pukul 10.21)

9) Apakah ibu pernah memberikan batas waktu untuk mengizinkan Fq menggunakan *gadget*?

Ibu Nuri : “ *ya pernah* ”

10) Pernahkah ibu tidak mengizinkan Fq bermain *gadget* saat ia memintanya?

Ibu Nuri : “ *pernah* ”

11) Lalu apa yang dia lakukan?

Ibu Nuri: “ *nonton tv dia biasanya nonton kartun, spongebob* ”

**c) Aplikasi yang digunakan**

12) Aplikasi seperti apa yang biasanya di buka Fq saat main hp?

Ibu Nuri : “ *aplikasi permainan angry bird, nonton kartun di youtube* ”

13) Adakah aplikasi belajar yang di gunakan Fq?

Ibu Nuri : “ *Enggak ada* ”

14) Aplikasi yang selalu di gunakan Fq itu apa sebelumnya sudah ibu atur,

Ibu Nuri: “ *iya saya kasih permainan aja, sama palingan video-video kartun* ”

15) atau Fq sendiri yang membuka aplikasi sesukanya?

Ibu Nuri : “ *iya habistu udah tau sendiri dia permainannya ya dia bukak sendiri* ”

Berdasarkan hasil penelitian dari wawancara dua narasumber di atas yaitu nenek dan ibu si anak yang sedang diteliti. Penggunaan *gadget* pada Fq sudah termasuk berlebihan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat anak menjadi ketergantungan dan menjadi aktivitas sehari-hari. Sama halnya seperti temuan wawancara di atas. Menurut Kwan, kecanduan *gadget* merupakan perilaku yang maladaptive dengan ciri penggunaan *gadget* berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari.

Para ahli juga menyarankan batas waktu anak yang berusia 6 tahun ke atas paling lama 2 jam. Sedangkan pada temuan penelitian saat wawancara di atas anak dikatakan menggunakan *gadget* tidak tentu biasanya hingga baterai dari handphone yang digunakan habis baru anak tersebut berhenti juga terkadang sampai 2 jam, padahal masa habis baterai handphone pada rata-rata handphone itu lebih dari 2 jam tergantung kapasitas baterai dari masing-masing handphone yang digunakan. Penggunaan *gadget* yang terlalu sering pada anak prasekolah akan menimbulkan berbagai dampak. Anak yang menggunakan *gadget* akan beresiko untuk kurang gerak dan membatasi aktivitas fisik sehingga menyebabkan obesitas.<sup>44</sup>

Ketergantungan *gadget* pada anak-anak bisa terjadi karena kurangnya pendampingan dan kontrol orang tua dalam penggunaan *gadget*, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain *gadget* sampai tidak

---

<sup>44</sup> Dinda Puput Oktafia, Noor Yunida Triana, and Roro Lintang Suryani, 'Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah: Literatur Review', *Jurnal Kesehatan*, 4.1 (2021), 31–47. (diakses pada tanggal 17 juli 2023 pukul 11.23)

disadari anak menjadi kecanduan *gadget*. Young Sunita dan Mayasi dalam menyatakan bahwa kecanduan *gadget* pada seorang anak dapat terlihat dari.

- a) Anak banyak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *gadget*
- b) Mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*, seperti lupa untuk makan dan mandi
- c) Anak mengabaikan teguran dari orang-orang disekitarnya.<sup>45</sup>

Bersamaan dengan teori di atas anak yang telah saya teliti juga menggunakan *gadget* setiap hari yang mana itu sudah menjadi rutinitasnya. Anak tersebut juga di biarkan bebas menggunakan *gadget* dengan posisi yang tidak baik. Padahal posisi anak saat bermain *gadget* harus lah benar, posisi bermain *gadget* yang benar yaitu dengan posisi duduk tegak dan kepala tidak menunduk karena dapat mengurangi risiko gangguan kesehatan mata.<sup>46</sup> Berdasarkan hal tersebut penggunaan *gadget* pada anak dalam penelitian ini lebih didominasi oleh dampak negatif, dari pada hal positif, karena anak ternyata menjadi kecanduan terhadap *gadget* itu sendiri apalagi dengan penggunaan yang kurang tepat, baik dari segi posisi penggunaan maupun durasi waktu yang seharusnya.

---

<sup>45</sup> Arief Hidayat and Syarah Siti Maesyarah, 'Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini', *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1.5 (2022), 356 <<https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>>. (diakses pada 18 juli 2023 pukul 10.49)

<sup>46</sup> Millatun Nadlifah, Indriatie, and Aida Novitasari, '*Gambaran Penggunaan Gadget Pada Anak Berkacamata Di Sekolah Dasar*', *Jurnal Keperawatan*, 11.2 (2018), 87–91. (Diakses pada 18 Juli 2023 pukul 10.48)

Berdasarkan hasil observasi, dan wawancara penulis dengan ibu, dan nenek dan dari anak yang di teliti. Dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab anak yang beranjak usia 7 tahun itu terus menerus menggunakan *gadget* adalah karena faktor lingkungan keluarga, khususnya orang tuanya. Orang tua yang memberikan kebebasan anak untuk menggunakan *gadget*, dengan alasan agar anak diam dirumah, dan tidak pergi kemana-mana sehingga sulit pengawasan dari orang tua apalagi di tambah dengan kebiasaan orang tua yang menggunakan *gadget* di depan anaknya, sehingga anak pasti akan mudah terpengaruh dan ingin melakukan hal yang sama dengan orangtuanya. karena sejatinya anak itu adalah peniru yang handal, memang masing-masing orang tua memiliki alasan sendiri kenapa anaknya bisa di izinkan menggunakan *gadget*, walaupun di umurnya yang masih terbilang dini.

## **2. Bagaimana Kemauan Belajar Anak Usia 6-7 Tahun Di Gampong Paya Bujok Teungoh**

Data yang di ambil ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemauan belajar seorang anak yang sedang di teliti. Penulis menggunakan indikator teori minat yang memiliki makna yang sama dengan kemauan, dan kemauan juga merupakan unsur dari minat itu sendiri, menurut . Menurut Slameto terdapat beberapa indikator minat belajar yaitu: pertama perasaan senang, kedua ketertarikan, ketiga penerimaan atau ketertarikan anak, dan keempat keterlibatan atau partisipasi anak dalam pembelajaran. Berikut hasil

wawancara dengan narasumber Ibu Jamaliah guru wali kelas 1, yaitu guru wali kelas anak yang sedang di teliti.

**a) Perasaan senang terhadap hal yang di pelajari**

- 1) Apakah fq pernah merasa antusias saat ibu memintanya mengerjakan tugas saat di kelas?

Ibu Jamaliah : *“ pernah, kalau di tugasin nulis di papan tulis sama membaca di papan tulis, sama tugas menggambar”*<sup>47</sup>

- 2) tugas seperti apa yang membuat fq terlihat senang mengerjakannya?

Ibu Jamaliah: *“ kalau di suruh dikte ke papan tulis sama pas disuruh membaca di papan tulis”*

**b) Ketertarikan anak terhadap pembelajaran**

- 3) Apakah fq dengan sigap mengumpulkan tugas yang ibu berikan?

Ibu Jamaliah : *“ ngga mau ngerjakan tugas, kalau tugas menulis di buku dia nggak mau ngerjain nya”*

- 4) Pelajaran apa yang pernah membuat anak terlihat tertarik?

Ibu Jamaliah : *“ menggambar senang nya dia”*

- 5) Pernahkah anak tertarik untuk menjawab pertanyaan sebelum ibu memintanya?

Ibu Jamaliah : *“ pernah, kalau di tanya mau dia jawab”*

---

<sup>47</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu Jamaliah selaku guru wali kelas anak yang sedang di teliti (21 Juni 2023 Pukul 11.03)

**c) Perhatian atau penerimaan anak saat pembelajaran**

6) Apakah fq terlihat serius saat ibu menjelaskan materi pembelajaran?

Ibu Jamaliah : “ *enggak, dia sibuk sendiri*”

7) Bagaimana fokus anak saat ibu menjelaskan materi pembelajaran?

Ibu Jamaliah: “ *dia sibuk makan bekal nya sendiri, nengok-nengok kawan, ngga fokus memperhatikan pelajaran*”

**d) keterlibatan anak dalam pembelajaran**

8) Apakah fq pernah bertanya saat ada yang kurang ia pahami saat pembelajaran?

Ibu Jamaliah : “ *nggak pernah*”

9) Bagaimana respon anak saat ibu bertanya kepadanya?

Ibu Jamaliah : “ *ya dia jawab kalau pas dia mau jawab, pernah nggak mau menjawab sekali-kali*”

10) Apakah fq mengerjakan semua tugas yang ibu berikan saat pembelajaran di kelas ?

Ibu Jamaliah : “*tidak, hanya tugas menulis, kaya tugas anak tk itupun tidak selesai*”

11) Bagaimana keterlibatan anak saat ada tugas kelompok di kelas?

Ibu Jamaliah: “ *dia asik dengan dirinya sendiri, gamau gabung ke kelompok, kecuali kelompok bermain baru mau dia ikut gabung*”

Kemudian untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih mendalam terkait kemauan belajar si anak peneliti juga mewawancarai nenek si anak agar dapat di ketahui juga bagaimana kemauan belajar anak selama di rumah. Sesuai indikator kemauan belajar yang digunakan berikut hasil wawancara dengan ibu narti di kediamannya:

**a) Perasaan senang terhadap hal yang di pelajari**

1) Adakah tugas sekolah yang fq terlihat senang saat mengerjakannya?

Ibu Narti : “ *enggak ada*”<sup>48</sup>

2) Kegiatan belajar seperti membaca, menulis, menghitung dan menggambar diantara ketiga itu anak lebih senang mengerjakan yang mana?

Ibu Narti : “ *menggambar dia suka cuman ya coret-coret gitu, paling membaca dia suka, karena udah mulai bisa dia bacanya*”

---

<sup>48</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu Narti selaku Nenek dari anak yang sedang di teliti (16 Juni 2023 Pukul 11.27)

**b) Ketertarikan anak terhadap pembelajaran**

- 3) Pernahkah Fq dengan sendirinya meminta ingin belajar membaca, menulis, menghitung ataupun menggambar?

Ibu Narti : *“ada di ajarin baca, kalau minta sendiri ya nggak, buku bacanya ada dirumah tapi ntah kemana di bawak nya”*

- 4) Pernahkah Fq tertarik dengan sendiri nya untuk mengerjakan tugas sekolahnya di rumah?

Ibu Narti : *“ya disuruh lah, mana pernah mau sendiri”*

- 5) Sebelum Fq tidur pernahkah Fq di bacakan cerita? atau pernah kah Fq meminta untuk di bacakan cerita sebelum ia tidur

Ibu Narti : *“ nggak, nggak pernah”*

**c) Perhatian atau penerimaan anak saat pembelajaran**

- 6) Saat mengerjakan tugas sekolahnya dirumah Fq fokus mengerjakan atau tidak?

Ibu Narti : *“. ya kalau di tengokin sambil mamak nya pegang kayu ya di kerjain pr nya”*

- 7) Bagaimana respon si anak jika ibu menanyakan kepadanya tentang pelajaran yang telah ia pelajari di sekolah?

Ibu Narti : *“kalau di tanya baru menjawab”*

**d) Keterlibatan anak dalam pembelajaran**

8) Setelah diminta untuk mengerjakan tugas sekolah apakah Fq langsung mengerjakannya?

Ibu Narti : *“ya di buat, klw rajin nyuruh nya ya di buat nya, karena males dia tu”*

9) Apakah Fq pernah bertanya saat di rumah tentang materi seputar pelajaran sekolah ?

Ibu Narti : *“ ya ga pernah ”*

10) Apakah Fq ada bertanya kepada ibu ketika ia kesulitan mengerjakan tugas sekolahnya?

Ibu Narti : *“ya enggak pernah, klw kita yang tanyak baru”*

Di bawah ini hasil wawancara dengan pertanyaan serupa pada indikator yang sama guna memahami lebih dalam bagaimana kemauan belajar pada anak yang telah di teliti, dengan narasumber ibu Nuri yaitu ibu dari anak tersebut, berikut hasil wawancara nya :

**a) Perasaan senang terhadap hal yang di pelajari**

3) Adakah tugas sekolah yang fq terlihat senang saat mengerjakannya?

Ibu Nuri : “ *enggak ada, palingan kalau ada tugas menggambar*”<sup>49</sup>

- 4) Kegiatan belajar seperti membaca, menulis, menghitung dan menggambar diantara ketiga itu anak lebih senang mengerjakan yang mana?

Ibu Nuri : “ *membaca dia biasanya*“

**b) Ketertarikan anak terhadap pembelajaran**

- 3) Pernahkah Fq dengan sendirinya meminta ingin belajar membaca, menulis, menghitung ataupun menggambar?

Ibu Nuri : “*enggak pernah*”

- 4) Pernahkah Fq tertarik dengan sendiri nya untuk mengerjakan tugas sekolahnya di rumah?

Ibu Nuri : “ *ya nggak kalau minta sendiri, kecuali di suruh*”

- 5) Sebelum Fq tidur pernahkah Fq di bacakan cerita? atau pernah kah Fq meminta untuk di bacakan cerita sebelum ia tidur

Ibu Nuri : “ *nggak, belum pernah*”

**e) Perhatian atau penerimaan anak saat pembelajaran**

- 6) Saat mengerjakan tugas sekolahnya dirumah Fq fokus mengerjakan atau tidak?

---

<sup>49</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu Nuri selaku Orangtua dari anak yang sedang di teliti (17 Juni 2023 Pukul 10.53)

Ibu Nuri : “ *kalau kita awasi di akita pegang kayu mau di kerjainnya* “

- 7) Bagaimana respon si anak jika ibu menanyakan kepadanya tentang pelajaran yang telah ia pelajari di sekolah?

Ibu Nuri : “ *ya di jawab nya sama dia*”

**f) Keterlibatan anak dalam pembelajaran**

- 8) Setelah diminta untuk mengerjakan tugas sekolah apakah Fq langsung mengerjakannya?

Ibu Nuri : “*iya di kerjakan nya kalau ada kita sama dia*”

- 9) Apakah Fq pernah bertanya saat di rumah tentang materi seputar pelajaran sekolah ?

Ibu Nuri : “ *belum pernah dia tanyak, kalau kita yang tanyak lah*”

- 10) Apakah Fq ada bertanya kepada ibu ketika ia kesulitan mengerjakan tugas sekolahnya?

Ibu Nuri : “ *enggak pernah*”

Berdasarkan hasil penelitian di atas untuk variabel kemauan belajar dengan menggunakan indikator tersebut. Terlihat bahwa kemauan belajar anak sangat kurang. Tidak adanya kemauan belajar yang datang dari dirinya sendiri, baik ketika dia sedang belajar di rumah ataupun di sekolah. Dari wawancara yang saya lakukan bersama guru wali kelas nya, serta bersama ibu dan nenek nya dapat di simpulkan

bahwasanya kemauan belajar anak itu sangatlah mengkhawatirkan hal itu bisa di lihat dari si anak yang tidak mau mengerjakan tugas jika tidak disuruh dan bahkan ketika ia mengerjakan tugas harus dengan ancaman agar ia mengerjakannya tidak sambil bermain.

Meninjau kembali beberapa indikator kemauan atau minat belajar menurut Slameto, yaitu ada perasaan senang, ketertarikan, juga penerimaan, dan keterlibatan siswa. Kemauan belajar tersebut memiliki 4 kriteria. Jika kemauan belajar pada anak telah memenuhi kriteria tersebut maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Siswa yang tertarik mengikuti pembelajaran, maka siswa akan aktif dan dapat menimbulkan rasa senang dari diri siswa bahkan perhatian, fokus hanya ke materi yang kita ajarkan. Siswa senantiasa mengikuti proses pembelajaran serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.<sup>50</sup> Sedangkan pada indikator kemauan belajar yang pertama yaitu untuk indikator perasaan senang terhadap hal yang di pelajari anak tidak sepenuhnya terlihat senang saat aktivitas belajar mengajar, dari sekian banyak mata pelajaran anak hanya senang jika disuruh membaca dan menulis di papan tulis, walaupun begitu untuk indikator perhatian atau penerimaan anak saat pembelajaran kurang baik, dimana berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di sekolah anak terlihat tidak serius saat menulis di papan tulis, walaupun di situ anak terlihat sedikit senang

---

<sup>50</sup> Slameto, '*Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*', Revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).

dan ada ketertarikan untuk hal yang dia lakukan tersebut. Karena dari ke empat kriteria indikator tersebut tidak di penuhi dengan baik dengan kata lain anak tersebut tidak memenuhi indikator kemauan belajar dengan baik maka dapat di simpulkan bahwasanya kemauan belajar anak yang menjadi subjek penelitian saya itu berjalan kurang baik atau tidak ada kemauan belajar sendiri dalam diri si anak. Anak mau belajar hanya jika di suruh oleh orangtua nya maupun guru di sekolah nya.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian yang telah di lakukan di sekolah maupun tempat tinggal anak yang bernama MFH, yang berlokasi di Gampong Paya Bujok Teungoh, Kecamatan langsa barat, Kabupaten Kota Langsa. Terdapat pembahasan yang cukup menarik untuk di bahas terkait studi kasus penggunaan *gadget* terhadap kemauan belajar anak usia 6-7 tahun di Gampong Paya Bujok Teungoh. Berikut ini pembahasan hasil penelitian dari melakukan observasi dan wawancara dengan narasumber yang telah di sebutkan di atas:

Penggunaan *gadget* pada anak yang bernama MFH yang menjadi subjek penelitian ini, anak tersebut ternyata menggunakan *gadget* setiap hari, *gadget* yang di gunakan si anak biasanya *gadget* orang tua nya, *gadget* disini adalah handphone, handphone yang sehari-hari di gunakan si anak adalah handphone ibu nya, ayahnya, paman nya, dan yang paling sering adalah handphone nenek nya, karena nenek nya adalah anggota keluarga selain orangtua nya yang paling dekat dan paling sering bersamanya. Anggota keluarga nya tersebut pada mula nya memberikan si

anak *gadget* agar anak diam dirumah tidak bermain-main keluar rumah dan tetpa diam di rumah agar mudah di awasi oleh keluarganya baik itu orang tua nya, nenek nya ataupun bibi dan pamannya. Aplikasi yang biasanya di buka atau di gunakan oleh anak tersebut adalah aplikasi permainan anak-anak seperti angry bird, ada juga aplikasi lain yang pernah di gunakan anak yaitu aplikasi youtube, di aplikasi youtube tersebut anak biasanya menonton acara hiburan yakni film kartun seperti kartun spongebob kesukaannya.

Durasi waktu anak bermain handpone dalam penelitian ini terbilang lama, karena seperti yang dikatakan oleh narasumber yaitu nenek dan ibu nya si anak bahwa anak tersebut biasanya menggunakan *gadget* sampai batrai *gadget* yang di gunakan habis, barulah kemudian *gadget* tersebut di minta oleh anggota keluarga yang memberikan nya *gadget* tadi, bisa ibu nya, ayah nya, paman nya, bibi nya, atau pun nenek nya. Dikatakan juga durasi waktu si anak menggunakan *gadget* sekitar 2 jam an baru kemudian *gadget* itu di minta oleh anggota keluarga yang memberikan *gadget* tadi. Padahal secara umum menurut pengalaman penulis masa habis batrai *gadget* atau handpone itu biasanya lebih dari 2 jam, apalagi kondisi batrai saat si anak menggunakan *gadget* nya itu masih full, maka untuk kemudian batrai hadphone tersebut habis bisa menghabiskan waktu sekitar 4 jam an, itu juga tergantung berapa besar batrai *gadget* yang di gunakan.

Dalam hal ini walaupun si anak tidak memiliki *gadget* sendiri karena dia setiap hari nya menggunakan *gadget* dari anggota keluarganya. Terlihat bahwa orang tua ataupun keluarga nya dari awal kurang memahami dampak negatif yang bisa di timbulkan *gadget* bagi anak tersebut. Karena dari hasil observasi dan

wawancara yang peneliti lakukan ada lebih banyak dampak negatif dari pada dampak positif yang di timbulkan oleh penggunaan *gadget* pada anak tersebut. Dampak positif yang terlihat hanya sebatas anak tidak pergi main jauh-jauh keluar rumah, serta dengan di berikan *gadget* anak jadi lebih sering merengek ataupun tantrum. Padahal dengan memberikan *gadget* agar anak berhenti tantrum itu bisa menimbulkan anak akan lebih parah tantrumnya di kemudian hari.

Pada awal penelitian saya telah mencoba mewawancarai anak yang menjadi subjek penelitian, tetapi anak tersebut tidak mengindahkan pertanyaan saya malah asik dengan dunia nya sendiri, walaupun ketika saya bertanya si anak tidak sedang menggunakan *gadget* anak tidak paham dan kurang bisa merespon pertanyaan-pertanyaan yang saja ajukan kepadanya. Mungkin itu juga salah satu penyebab dari penggunaan *gadget* karena anak jadi kurang pemahaman dan kemampuan komunikasi. Anak tersebut juga menjadi sulit untuk tertarik terhadap pembelajaran di sekolah, karena terbiasa menggunakan *gadget* yang menurutnya jauh lebih menarik dengan adanya audio visual sekaligus. Kemudian anak menjadi malas gerak ataupun malas beraktivitas karena terbiasa melakukan banyak hal hanya dengan *gadget* di tangannya, hal itu juga kemudian menimbulkan anak memiliki berat badan yang berlebihan atau seperti obesitas.

Pengaruh penggunaan *gadget* yang berlebihan tersebut juga paling banyak mempengaruhi kemauan belajar. bahwasanya anak hanya mau belajar untuk menulis, membaca ataupun menghitung hanya saat disuruh. Ketika di sekolah anak hanya akan menulis jika terus-menerus di perintahkan oleh guru nya, begitu juga sat di rumah, bahkan ketika mengerjakan tugas sekolah dirumah, ibu nya sampai

mengancam dengan menggunakan kayu agar anak tersebut mau mengerjakan tugas sekolahnya dengan segera.

Peran orang tua sangatlah penting dalam hal ini, karena kalau tidak dengan izin atau pemberian orangtua anak tidaklah mungkin sampai seperti itu. Anak tidak akan sampai kecanduan *gadget* jika orang tua lebih fokus dan memperhatikan nya. Karena jika sudah seperti ini anak jadi sulit di jauhkan dari *gadget* nya. Walaupun pasti terdapat cara mengatasi nya tetapi pasti membutuhkan waktu dan upaya yang tidak sebentar. Bimbingan orang tua sangatlah di perlukan apalagi di saat anak masih menginjak usia 6-7 tahun, yang seharusnya masih dalam pengawasan penuh dari orang tua. Selain dari memberikan anak menggunakan *gadget* terlalu dini, durasi waktu anak bermain *gadget* juga seharusnya sangat di perhatikan karena jika dari awal anak sudah dibiasakan menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama itu bisa menimbulkan ketergantungan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, terdapat beberapa hal yang bisa di lakukan agar anak yang ketergantungan *gadget* bisa memiliki kemauan belajar yang baik. Beberapa hal tersebut adalah, kurangi waktu anak bermain *gadget*, serta selalu awasi anak saat bersama *gadget* nya, posisi anak saat menggunakan *gadget* juga harus lah di perhatikan karena hal itu akan berdampak pada kesehatannya, apalagi anak masih di masa pertumbuhan. Izinkan anak untuk bermain di luar bersama teman-temannya karena itu akan melatih daya bicara anak saat bersosialisasi dengan teman nya. Biasakan anak untuk lebih sering berkomunikasi dengan anggota keluarganya dari pada degan *gadget* nya. Serta jangan jadikan *gadget* sebagai solusi ketika anak sedang butuh perhatian.

Maka dengan ini penelitian dengan judul Studi Kasus Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemauan Belajar Anak Usia 6-7 Tahun di Gampong Paya Bujok Teungoh. Telah dilakukan penelitian terhadap penggunaan *gadget* bahwasanya terdapat banyak dampak negatif terhadap kemauan belajar bagi anak-anak seusianya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan pada penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan dari data hasil observasi dan wawancara di atas bahwasanya,

1. Penggunaan *gadget* pada anak yang berumur 6-7 tahun harus selalu diawasi orang tua ataupun keluarga di sekitarnya dengan diberikan batas waktu yang sesuai agar anak tidak ketergantungan untuk terus menggunakan *gadget*. Posisi saat menggunakan *gadget* juga sebaiknya diperhatikan oleh orang tua karena posisi penggunaan *gadget* pada anak tersebut sangatlah tidak baik. Posisi tersebut membuat anak malas bergerak, dan menjadi terlena dalam menggunakan *gadget* nya sehingga menimbulkan ketergantungan.

Selama anak menggunakan *gadget*, anak terbiasa melihat tampilan yang serba menarik pada *gadget* dimana dalam *gadget* tersebut selalu menampilkan audio visual sekaligus. Sehingga anak lebih tertarik pada *gadget* nya dari pada hal-hal nyata di sekitarnya apalagi saat pembelajaran di kelas anak jadi mudah bosan dan tidak fokus saat pembelajaran di sekolah.

2. Akibat dari ketergantungan *gadget* pada anak tersebut sangatlah mempengaruhi kemauan belajarnya, kemauan belajar anak rendah karena anak kemudian tidak mau belajar jika tidak disuruh, baik itu ketika pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Hal itu menandakan bahwa kemauan belajar anak tidak timbul dari dirinya sendiri tetapi dari paksaan. Karena jika tidak disuruh atau dipaksa anak tidaklah mau untuk belajar, baik itu ketika aktifitas pembelajaran di sekolah maupun ketika mengerjakan tugas sekolah di rumah. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia 6-7 tahun berpengaruh negatif terhadap kemauan belajarnya.

## **B. Saran**

Berasal dari penelusuran informasi yang telah di paparkan di atas mengenai studi kasus penggunaan *gadget* terhadap kemauan belajar anak usia 6-7 tahun di Gampong Paya Bujok Teungoh. Maka dari itu gagasan saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi anak usia awal sekolah, dapat memberikan informasi kepada anak agar tidak berlebihan dalam menggunakan *gadget*, yang kemudian dapat mengakibatkan anak jadi kehilangan kemauan belajar khususnya saat pembelajaran di sekolah maupun di rumah.

2. Bagi orang tua, penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang berharga dan dapat membantu memberikan pemahaman mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemauan belajar anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Kusumastuti, Mustamil Khoiron, 'Metode Penelitian Kualitatif' (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019), XXI, 1–9  
<<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>>
- Agama, Badan Litbang dan Diklat Kementrian, 'AL-QUR'AN DAN TERJEMAHAN' (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019)
- Art., G. Yasser, 'Mobile Phone: Sejarah, Tuntutan Kebutuhan Komunikasi, Hingga Prestise.', *Alhadharah*, 15.30 (2017), 1  
<<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v15i30.1222>>
- Damayanti, Eka, Arifuddin Ahmad, and Ardias Bara, 'Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako', *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4.1 (2020), 1–22  
<<https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>>
- Darwin, 'Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V DiSDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023', 4 (2022), 1349–58
- Dialektika, Jurnal, and Jurusan Pgsd, 'Kata Kunci : Konsep Dasar, Perkembangan Kognitif, Jean Piaget', 5.1 (2016), 1–10
- Dinda Berliana, Laily Rosidah, and Tri Sayekti, 'Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun', *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3.1 (2022), 23–37  
<<https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5065>>
- Dr. Amir Hamzah, M.A, 'Metode Penelitian Studi Kasus Single Case, Instrumental Case, Multicase & multisite', ed. by Nur Azizah Rahma, I (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2020), p. 196
- Farida, Ai Salsabila, Unik Hanifah, Liska Liana Nur Hayati, Ramadhani, Jihan, and Yulia Saputri, 'OPTIMASI *GADGET* DAN IMPLIKASINYA TERHADAP POLA ASUH ANAK', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.10 (2021), 1–208
- Hariani, Elda Rizky, 'Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Motivasi', 4307.April (2022), 1191–95
- Herdiansyah, Haris, 'Wawancara, Observasi, Dan Fokus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif', 1st edn (Rajawali Pers, 2013), p. 368
- Hidayat, Arief, and Syarah Siti Maesyarah, 'Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini', *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1.5 (2022), 356 <<https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>>
- Khairani, Makmun, 'Psikologi Belajar', Cetakan 1 (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), p. 308  
<<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1153693>>
- Lexy J. Moleong, 'Metodologi Penelitian Kualitatif', Revisi (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), p. 410
- Marpaung, Junierissa, 'Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan', *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5.2 (2018), 55–64  
<<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>>

- Martono, Nanang, 'Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder', Revised (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012), pp. 197–204
- Maulusi, Imam Sibroh, and Rasi Rahagia, 'Pengaruh Penggunaan *Gadget* Pada Psikomotorik Anak Usia Dini (3-5) Tahun', *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 3.2 (2022), 93  
<<https://doi.org/10.30587/ijpn.v3i2.4701>>
- Mulyadi, Y B, 'Pendidikan Nilai Kehidupan Melalui Kebiasaan Dan Keteladanan Sebagai Strategi Pembentukan Kepribadian Siswa', *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan ...*, 2.2 (2017), 128–42  
<<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/view/216%0Ahttps://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PEKAN/article/download/216/199>>
- Nadlifah, Millatun, Indriatie, and Aida Novitasari, 'Gambaran Penggunaan *Gadget* Pada Anak Berkacamata Di Sekolah Dasar', *Jurnal Keperawatan*, 11.2 (2018), 87–91
- Nikmawati, Nikmawati, Henry Suryo Bintoro, and Santoso Santoso, 'Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Edutech Undiksha*, 9.2 (2021), 254  
<<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>>
- Nizar, Al, and Siti Hajaroh, 'Pengaruh Intensitas Penggunaan *Game Gadget* Terhadap Minat Belajar Siswa', *El Midad*, 11.2 (2019), 169–92  
<<https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>>
- Oktafia, Dinda Puput, Noor Yunida Triana, and Roro Lintang Suryani, 'Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah: Literatur Review', *Jurnal Kesehatan*, 4.1 (2021), 31–47
- Perdata, Ida Bagus Ketut, 'Instrumen Observasi Kegiatan Inti Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik (5M) Di SMA', *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 6.2 (2016), 126–47
- Rahmawati, Zuli Dwi, 'Penggunaan Media *Gadget* Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak', *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3.1 (2020), 97–113 <<https://doi.org/10.52166/talim.v3i1.1910>>
- Rahmi, Imelda, Nurmalina Nurmalina, and Moh Fauziddin, 'Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Journal on Teacher Education*, 2.1 (2020), 197–206  
<<https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>>
- Ratnawati, Ratnawati, 'Aspek-Aspek Kejiwaan Dan Motivasi Manusia Dalam Konsepsi Islam', *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1.1 (2017), 41 <<https://doi.org/10.29240/jbk.v1i1.234>>
- Rijali, Ahmad, 'Analisis Data Kualitatif', *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17.33 (2019), 81 <<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>>
- Rizky Septia Harahap, Rosma Elly, Intan Safiah, 'PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 12 BANDA ACEH', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3 (2018), 119–26 <<https://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/8649>>
- Rozalia, Maya Ferdiana, 'Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Pemikiran Dan*

- Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5.2 (2017), 722  
<<https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>>
- Slameto, 'Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya', Revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2015)
- Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif' (Bandung: Alfabeta, 2018)
- Tam, Dengan Metode, 'Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya', 4.2 (2017), 163–73
- Trivaika, Erga, and Mamok Andri Senubekti, 'Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android JURNAL NUANSA INFORMATIKA Kegunaan Penelitian Tujuan Dan Manfaat Penelitian', *Jurnal Nuansa Informatika*, 16 (2022), 33–40
- Tumiyem, Tika Sari Devi Br Ginting, 'Studi Kasus Siswa Yang Berekonomi Tinggi Terhadap Kemauan Belajar Pada Siswa Kelas X Smk Karya Bakti Kecamatan Selesai Tahun Pelajaran 2017/2018', *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4.1 (2019), 138–45 <<https://doi.org/10.37755/sjip.v4i1.90>>
- Yohanda, Reski, 'Metode Studi Kasus : Upaya-Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 14 Pekanbaru', *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 19.1 (2020), 113–30  
<<https://doi.org/10.15408/kordinat.v19i1.17178>>
- Yuberti, *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan, Psikologi Pendidikan*, 2014, 1
- Yusra, Zhahara, Rufran Zulkarnain, and Sofino Sofino, 'Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19', *Journal Of Lifelong Learning*, 4.1 (2021), 15–22  
<<https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>>