

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI
(GADGET) TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA
6-7 TAHUN**

**(Studi *Ex Post Facto* di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng,
Jakarta Pusat)**



Oleh:
NOVALIA PRATIWI
1615121243
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

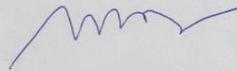
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*)
Terhadap Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun
(Studi *Ex Post Facto* di Kampung Bakti, Kelurahan
Cideng, Jakarta Pusat)

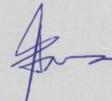
Nama Mahasiswa : Novalia Pratiwi
Nomor Registrasi : 1615121243
Program Studi : Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini
Tanggal Ujian : 13 Februari 2017

Pembimbing I



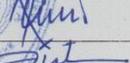
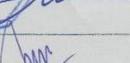
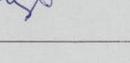
Azizah Muis, S.Pd, M.Pd
NIP. 19800302 200812 2 002

Pembimbing II



Lara Fridani, Ph.D
NIP. 19730608 199803 2 002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si. (Penanggungjawab)*		9 MARET 2017
Dr. Anan Sutisna, M.Pd. (Wakil Penanggungjawab)**		9 MARET 2017
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd. (Ketua Penguji)***		9 MARET 2017
Dra. Yenina Akmal, M.Hum (Anggota)****		1 MARET 2017
Indah Juniasih, S.Pd., M.Pd. (Anggota)****		1 MARET 2017

Catatan

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- ** Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Kepala Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
- **** Dosen Penguji

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA 6-7 TAHUN

(Studi *Ex-Post Facto* di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat)

(2017)

Novalia Pratiwi

ABSTRAK

Penelitian *Ex-Post Facto* ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 anak yang menggunakan gawai. Pengambilan sampel menggunakan sampling kuota. Metode yang digunakan adalah *Ex-Post Facto*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan dianalisis dengan menggunakan UjiT dua sampel Independen. Hasil pengujian hipotesis dihasilkan $T_{hitung} -0,98 < T_{tabel} 2,05$ menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti terdapat pengaruh intensitas penggunaan gawai terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun. Implikasi hasil penelitian ini adalah semakin tinggi intensitas penggunaan gawai akan berdampak pada minat belajar anak rendah. Untuk mencegah terjadinya penggunaan gawai yang intens, maka diperlukan upaya orang tua, guru, serta lingkungan sekitar untuk memberikan batasan dan pengawasan dalam penggunaan gawai ke anak serta memberi arahan penggunaan gawai menjadi positif seperti menjadikan media pembelajaran yang menyenangkan untuk anak.

Kata kunci: Anak 6-7 Tahun, Intensitas Penggunaan Gawai, Minat Belajar

INFLUENCE OF INTENSITY OF USING GADGET ON INTEREST IN LEARNING OF 6-7 YEARS OLD CHILDREN

(Ex-post Facto studies activities on Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat)

(2017)

Novalia Pratiwi

ABSTRACT

This Ex-post Facto research was intended to find empirical data about influence of intensity of using gadget on interest in learning of 6-7 years old children. The sample of this research were 30 children who using gadgets. The technique of getting the sample was quota sampling. Research method was Ex-Post Facto. Data were collected through questioner and analyzed by Independent two sampling T-test. The result of hypothesis test $T_{count} -0,98 < T_{table} 2,05$ showed H_0 was accepted and H_a was rejected, in which there was influence of intensity of using gadget on interest in learning of 6-7 years old children. The implication of the research was the higher intensity of using gadget , will have an impact on children's learning interest is low. So, to prevent of the intense using gadget, it would be require the efforts of parents, teachers, and the around environment to provide of limits and over control in the using gadget to children and guide using gadget into positive such as make fun learning media for children.

Keywords: 6-7 years old children, intensity of using gadget, Interest in Learning

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Novalia Pratiwi

No.Registrasi : 1615121243

Program Studi : Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI (GADGET) TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK USIA 6-7 TAHUN (Studi Ex-Post Facto di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat)**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Januari 2016-2017
2. Bukan merupakan dupikasi skripsi/lkarya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 13 Februari 2017
Yang membuat pernyataan,



Novalia Pratiwi

PERSEMBAHAN

“Talk less Do More! Do the best and Pray. Allah will take care of the rest ☺☺☺”

(Learn from the mistakes in the past, try by using a different way, and always hope for a successful future. Patience is needed when you want to achieve a success)

Skripsi ini Nova persembahkan spesial untuk Mamah dan Ayah yang selama ini sudah merawat dan memberikan dukungan moral maupun moril hingga Nova dapat meraih gelar Sarjana Pendidikan seperti yang selama ini diharapkan.

~~~Terima kasih Mah, Yah, untuk doa-doa kalian yang tidak pernah henti untuk keberhasilan anak-anaknya.

~~~Terima kasih untuk didikannya yang mewajibkan kami untuk selalu bersyukur kepada Allah SWT dan rendah hati. Because happiness is not how much money we have, but how much time we can be thankful.

~~~Terima kasih sudah menjadi pahlawan untuk meraih masa depan Nova.

~~~Terima kasih sudah menjadi orang pertama yang selalu ada dan sigap kapanpun Nova butuh.

~~~Terima Kasih untuk semuanya.

*You 're my life, my hero, my everything, Because I'm nothing without You. **I LOVE YOU SO MUCH***

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat, karunia dan kasih sayangNya yang tiada henti sehingga peneliti dapat menyusun skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*) Terhadap Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun”. Skripsi ini ditulis dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pada jenjang pendidikan Strata Satu Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini selesai bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Tidak lupa peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia dan rezeki-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga besar peneliti, terutama untuk kedua orang tua tercinta (Ayah Budi Hartono dan Mamah Rosita Gunawan), kakak (Meilissa Pratiwi Hartono), Adik-adik (Oktaafia Pratiwi Hartono dan Tasya Ramadhania Pratiwi Hartono), Uyut, Mbah Perempuan, Mbah Laki (alm), dan Om (Irwan Suryana) yang telah memberikan doa, dukungan moral, moril dan semangat kepada peneliti selama mengerjakan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
4. Ibu Dr. Yuliani Nurani, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

5. Ibu Dra. Nurbiana Dhieni, M.Psi. Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sudah banyak memberi nasihat selama peneliti berkuliah.
6. Ibu Hikmah, MM, M.Pd. dan Ibu Ade Dwi Utami, S.Pd., M.Pd. Selaku Koordinator penyelesaian studi,
7. Ibu Azizah Muis, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I yang selama ini telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini
8. Ibu Lara Fridani, Ph. D. Selaku Dosen Pembimbing II yang selama ini telah membantu dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini,
9. Ibu Dra. Yudrik Jahja, M.Pd, Selaku Dosen *Expert Judgement* yang telah membantu dalam penyusunan instrumen.
10. Seluruh Dosen, Staff Pengajar dan Karyawan PG PAUD yang telah memberikan informasi, pelayanan selama perkuliahan
11. Sahabat-sahabat peneliti “Sayap Kiri” yang selalu iroke coanende memberikan semangat dan tak pernah lelah mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi ini (Spesial terima kasih untuk Nday, Tiwi, Chintia), “Geng Lebay” yang personilnya banyak yang sejak SMP menjadi sahabat setia peneliti disaat susah maupun senang, PG-PAUD Kelas A 2012 yang saling membantu, selalu memberikan semangat dan hiburan selama peneliti kuliah di PG PAUD UNJ
12. Seluruh anggota “Keluarga Cemara” (Nday’s Family), yang selama berkuliah sudah baik sekali, membantu, menerima kehadiran peneliti di tengah keluarganya sehingga sudah seperti, menjadi rumah kedua bagi peneliti.
13. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan tidak luput dari kekurangan. Saran, kritik serta masukan sangat diharapkan oleh peneliti dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 13 Februari 2017

Peneliti,

Novalia Pratiwi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Kegunaan Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	13
A. Minat Belajar	13
1. Pengertian Minat Belajar.....	13
2. Indikator Minat Belajar	19
a. Perasaan Senang.....	19
b. Ketertarikan	21
c. Perhatian	23
d. Keterlibatan anak	25
B. Media Gawai (<i>Gadget</i>)	28
1. Pengertian Media Gawai (<i>Gadget</i>)	28
2. Jenis Gawai (<i>Gadget</i>)	36
3. Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>).....	41
C. Karakteristik Anak Usia 6-7 Tahun.....	47
D. Hasil Penelitian Yang Relevan	52
E. Kerangka Berpikir.....	55

F. Hipotesis Penelitian.....	58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	59
A. Tujuan Penelitian	59
1. Tujuan Umum	59
2. Tujuan Khusus.....	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian	60
1. Tempat Penelitian	60
2. Waktu Penelitian	60
C. Metode Penelitian	61
D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel.....	67
E. Teknik Pengumpulan Data	68
1. Variabel Penelitian.....	69
a. Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun.....	69
1) Definisi Konseptual	69
2) Definisi Operasional.....	70
3) Instrumen Penelitian	70
a) Teknik Kuesioner.....	70
b) Wawancara.....	73
b. Intensitas Penggunaan Gadwai (<i>Gadget</i>).....	74
1) Definisi Konseptual	74
2) Definisi Operasional.....	75
3) Instrumen Penelitian	75
a) Teknik Kuesioner.....	75
b) Wawancara.....	78
2. Uji Persyaratan Instrumen	80
a. Validasi Instrumen	80
b. Reliabilitas instrumen	82
F. Teknik Analisis Data.....	84
1. Statistik Deskriptif	84
2. Statistik Inferensial.....	84
a. Uji Normalitas	85
b. Uji Homogenitas	87
c. Uji Hipotesis	88
G. Hipotesis Statistik.....	89
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	91
A. Deskripsi Data.....	91

1. Data Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>) Anak Usia 6-7 Tahun	92
2. Data Hasil Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun yang Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>) Tinggi (Kelompok Coba)	95
3. Data Hasil Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun yang Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>) Rendah (Kelompok Pembanding)	99
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	103
1. Uji Normalitas	104
2. Uji Homogenitas	108
3. Uji Hipotesis	109
C. Pembahasan Hasil Penelitian	111
D. Keterbatasan Penelitian	115
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	117
A. Kesimpulan	117
B. Implikasi	118
C. Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	129
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	151

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu dan Tahap Penelitian	60
Tabel 3.2 Desain Penelitian Ex Post Facto	66
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun.....	72
Tabel 3.4 Kisi-kisi Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>)	77
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Reliabilitas Instrumen.....	83
Tabel 4.1 Deskripsi Data Hasil Perhitungan Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>).....	92
Tabel 4.2 Data Pembagian Kelompok	94
Tabel 4.3 Deskripsi Data Hasil Perhitungan Terhadap Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun pada Kelompok Coba.....	96
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Terhadap Minat Belajar pada Kelompok Coba	98
Tabel 4.5 Deskripsi Data Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun pada Kelompok Pembandingan.....	100
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun pada Kelompok Pembandingan.....	102
Tabel 4.7 Uji Normalitas Data Hasil Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun yang Memiliki Intensitas Tinggi pada Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>) (Kelompok Coba)	105
Tabel 4.8 Uji Normalitas Data Hasil Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun yang Memiliki Intensitas Rendah pada Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>) (Kelompok Pembandingan)	107
Tabel 4.9 Rangkuman Pengujian Homogenitas Data Hasil Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun	109
Tabel 4.10 Uji T dua sampel Independen	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Data Pengguna Ponsel Pintar (<i>Smartphone</i>).....	37
---	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 : Grafik Distribusi Frekuensi Absolut Y_1	99
Bagan 2 : Grafik Distribusi Frekuensi Absolut Y_2	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun	129
Lampiran 2 Angket Intensitas <i>Gadget</i> Anak Usia 6-7 Tahun	131
Lampiran 3 Validasi Angket Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun	133
Lampiran 4 Perhitungan Uji Validitas Angket Minat Belajar (Y)	134
Lampiran 5 Langkah Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Soal 1 Variabel Y	135
Lampiran 6 Validasi Angket Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>).....	136
Lampiran 7 Perhitungan Uji Validitas Angket Gawai (<i>Gadget</i>) X	137
Lampiran 8 Langkah Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Soal 1 Variabel X	138
Lampiran 9 Surat Keterangan Expert Judgement	139
Lampiran 10 Statistik Deskriptif Data Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>).....	140
Lampiran 11 Perhitungan Daftar Distribusi Skor Pada Data Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>) Anak Usia 6-7 Tahun.....	141
Lampiran 12 Data Pembagian Kelompok Penelitian.....	142
Lampiran 13 Statistik Deskriptif Data Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun Kelompok Coba Dengan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Tinggi	143
Lampiran 14 Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram Variabel Y_1	144
Lampiran 15 Statistik Deskriptif Data Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun Kelompok Pembanding Dengan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Rendah.....	145
Lampiran 16 Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram Variabel Y_2	146
Lampiran 17 Uji Normalitas Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun dengan Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>) Tinggi (Y_1)	147
Lampiran 18 Uji Normalitas Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun dengan Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>) Rendah (Y_2)	148
Lampiran 19 Uji Homogenitas.....	149
Lampiran 20 Uji Hipotesis dengan Uji-T Dua Sampel Independen	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Bila dilihat dari jenjang pendidikan yang berlaku di Indonesia, maka yang termasuk dalam kelompok anak usia dini adalah anak usia SD kelas rendah (kelas 1-3), Taman Kanak-kanak (*kindergarten*), kelompok bermain (*play group*) dan anak masa sebelumnya (masa bayi). Masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena kajian penelitian mengungkapkan bahwa pada masa ini anak memiliki kemampuan kecerdasan hingga 80%, sedangkan sisanya 20% akan didapatkan setelah usia 8 tahun.¹ Untuk memperoleh kecerdasan dalam bidang akademik di usia dini bukanlah hal yang mudah, terlebih lagi pada dasarnya dunia anak ialah identik dengan bermain.

Bermain adalah salah satu sebuah aktivitas pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Belajar merupakan suatu hal yang alamiah terjadi pada diri manusia seperti halnya anak-anak. Anak bisa mengalami proses belajar di rumah, di sekolah bahkan di tempat bermain yang mana anak berproses untuk belajar. Contoh dari proses belajar tersebut misalnya anak mengikuti aturan yang ada, mengikuti

¹Yenina Akmal, et al, *Bunga Rampai Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Usia Dini Dalam Keluarga, Jilid 1* (Jakarta:FIP PRESS, 2012), h.3

tingkah laku orang dewasa maupun teman-temannya, menyerap informasi baru, berusaha menjaga hubungan atau interaksi dengan teman sebayanya meskipun sesekali terjadi konflik dan berusaha memecahkan masalah sederhana.

Pada kenyataannya, masih ada orang tua yang mempunyai anak usia dini menunjukkan ketidakpahaman tentang proses belajar yang terjadi pada anak. Ketidakpahaman itu misalnya ditunjukkan dengan sikap para orang tua memaksakan anaknya untuk belajar seperti membaca, menulis, berhitung. Ketika anak belajar tidak didasari minat dalam diri, maka inisiatif belajar anak tidak akan muncul secara spontanitas.

Minat belajar ialah rasa suka dan ketertarikan pada aktivitas belajar antara lain membaca, menulis, berhitung serta tugas praktek, tanpa ada yang menyuruh dan merasa terpaksa sedikitpun. Anak yang memiliki minat belajar yang tinggi akan memperhatikan partisipasinya pada suatu aktivitas yang dia minati khususnya di kelas. Selain itu, anak yang berminat dalam belajar akan belajar dengan senang, tidak ada perasaan yang membuatnya tertekan sehingga anak akan mudah untuk memahami materi yang telah diajarkan. Anak juga akan mengabaikan aktivitas atau kegiatan yang tidak berhubungan dengan minatnya contoh anak akan mengabaikan ajakan teman untuk pergi bermain.

Persoalannya saat ini adalah ditemukan banyaknya anak yang memiliki minat belajar yang rendah dikarenakan faktor eksternal yaitu

lingkungan. Lingkungan yang sudah dipengaruhi oleh era globalisasi dengan teknologinya yang semakin berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman membuat minat belajar anak menjadi berkurang. Berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari menjadi suatu masalah dalam minat belajar anak. Salah satu bentuk teknologi yang saat ini sedang menjadi sorotan banyak orang adalah gawai (*gadget*).

Gawai (*gadget*) adalah sebuah media atau alat teknologi yang memiliki fungsi tertentu dan umumnya dapat memberikan sesuatu pengetahuan yang baru.² Berdasarkan pengertian tersebut semestinya penggunaan gawai (*gadget*) diikuti dengan tujuan penggunaannya sehingga tidak berdampak buruk bagi penggunanya terutama bagi anak karena penggunaan gawai (*gadget*) yang baik dan benar justru dapat memberikan pengaruh yang positif. Pengaruh positif dalam penggunaan gawai (*gadget*) yaitu kemudahan dalam menjalin komunikasi dengan orang tua, teman, sanak saudara dengan jarak jauh. Adanya gawai (*gadget*) menjadikan anak mudah berkomunikasi dengan orang banyak tanpa membutuhkan biaya yang banyak.

Selain pengaruh positif, gawai (*gadget*) juga menimbulkan pengaruh negatif bagi anak apabila penggunaannya tidak sesuai aturan yang benar seperti halnya kesehatan mata yang akan terkena dampak dari penggunaan gawai (*gadget*) berlebihan. Penglihatan mata akan menjadi *minus* dan tegang

² Wikipedia, *Gadget*, 2016 (<https://en.wikipedia.org/wiki/Gadget.html>), h.1. Diakses pada 20 Januari 2016, pkl.21.20

di kelopak mata karena anak terlalu fokus membaca teks yang ada didalam gawai (*gadget*).³ Selain itu anak bisa saja membuka informasi yang negatif misalkan materi pornografi atau kekerasan sehingga informasi itu terekam dalam memori otak dan sulit dihapus dari pikiran untuk waktu yang lama maka anak akan kecanduan informasi pornografi atau kekerasan yang membuatnya nyaman⁴. Berdasarkan catatan lembaga Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), jumlah anak korban pornografi dan kejahatan online telah mencapai 1.022 anak dengan 28% merupakan korban pornografi *offline*, 21% pornografi *online*, 20% prostitusi anak *online*, 15% objek CD porno dan anak korban kekerasan seksual *online* sebesar 11%. Sementara itu, sebanyak 24% anak memiliki materi pornografi.⁵ Kemudian dengan adanya hal tersebut, dapat memicu anak kecanduan gawai (*gadget*). Hasil survey lebih dari seperempat anak-anak di seluruh dunia memiliki gawai (*gadget*) sebelum usia mereka genap delapan tahun bahkan satu dari sepuluh anak sudah menggunakan gawai (*gadget*) ketika berumur tiga

³ Derry Iswidharmanjaya, Beranda Agency. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), h.18-20

⁴ *Ibid*

⁵ Web Resmi KPAI, David Setyawan, 2015 (<http://www.kpai.go.id/berita/kpai-minta-orang-tua-lindungi-anak-dari-iklan-porno-di-gadget>) Diakses pada 26 Februari 2017, pkl.21.20

tahun.⁶ Fenomena ini menunjukkan jutaan anak mengalami kecanduan gawai (*gadget*).

Pada awalnya, mungkin seorang anak hanya sebatas menggunakan gawai (*gadget*) untuk bermain *games*, namun lama-kelamaan ketika sudah menemukan kesenangan dengan benda tersebut maka akan menjadi sebuah kebiasaan yang berdampak negatif terhadap perkembangannya. Masalah lainnya adalah kebiasaan anak-anak yang asik dengan gawai (*gadget*) akan berpengaruh terhadap kemampuan otak dalam menangkap informasi. Salah satunya yaitu ketika anak mendapatkan pelajaran di kelas cenderung susah untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, anak-anak juga cenderung malas untuk belajar dan membaca buku akibat dari kecanduan untuk bermain gawai (*gadget*) sehingga prestasi secara akademik mengalami penurunan.⁷ Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa gawai (*gadget*) membawa dampak negatif terhadap minat belajar anak.

Lembaga Riset Statista di Amerika Serikat, menyatakan bahwa 17% anak berusia dibawah 8 tahun menggunakan *smartphone* dan *tablet* setiap hari. Beberapa lainnya aktif bermain *games mobile*, bermain video games di

⁶ Republika , Dwi Murdaningsih, 2016
(<http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-kecanduan-gadget>), h.1. Diakses pada 26 Februari 2017, pkl.21.20

⁷Rosyidi, *Menjauhkan Anak dari Pengaruh Negatif Gadget*, 2016
(<http://opini.fajarnews.com/read/2016/01/25/8428/menjauhkan.anak.dari.pengaruh.negatif.gadget>), h.1. Diakses tanggal 20 Februari 2016, pkl 20.40

konsol, hingga membaca e-book. Sebanyak 38% anak di bawah 2 tahun sudah akrab dengan *gadget* atau *smartphone*.⁸

Selain itu, sebuah survei oleh *Common Sense Media* di Philadelphia mengungkapkan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah punya perangkat *mobile* sendiri tanpa pengawasan orang tua. Sebanyak 70% orang tua mengaku memang mengizinkan anak-anak mereka yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain perangkat *mobile* ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga, serta 65% melakukan hal yang sama untuk menenangkan si anak saat berada di tempat umum, 72% anak usia 8 tahun ke bawah sudah menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, *tablet*, dan *iPod* sejak 2013, dimana mayoritas usia 2 tahun lebih suka pakai *tablet* atau *smartphone* tiap harinya.⁹

Berdasarkan riset yang dilakukan Yayasan Kita dan Buah Hati, lebih dari 70% orang tua memberikan akses penggunaan *gadget* kepada anak tanpa jelas tujuannya. Padahal, untuk menciptakan perilaku penggunaan sosial media yang sehat oleh anak, mereka harus memiliki tujuan yang jelas.

⁸ Vivi Al-Hinduan, Sudahkah Putra-putri Kita Merdeka Dari Gadget?, 2016 (http://www.kompasiana.com/vivial-hinduan/sudahkah-putra-putri-kita-merdeka-dari-gadget_55d1aef4537b61670991954) h.1. Diakses tanggal 27 Desember 2016, pkl. 19.30

⁹ Hani Nur Fajrina, CNN Indonesia, *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*, 2015 (<http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan/>) h.1. Diakses tanggal 27 Desember 2016, pkl. 19.30

Tujuan itu harus dirumuskan oleh orang tua dan disepakati dengan anak. Anak juga perlu diingatkan pada batas-batas penggunaan gawai (*gadget*) dan akses sosial media, bimbingan dan pendampingan terkait dengan konten yang diakses oleh anak, pemantapan nilai keagamaan untuk membentengi moral dan perilaku anak, evaluasi penggunaan *gadget* oleh anak, serta perumusan kembali kesepakatan fasilitas *gadget* dengan anak.¹⁰ Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2015 di Inggris, menghasilkan fakta bahwa sekitar 47% dari orang tua mengatakan bahwa, anak mereka kebanyakan menghabiskan waktu sehari-hari di depan layar *gadget*.¹¹ Anak-anak Indonesia, bermain *game* lebih dari 15 jam dalam satu minggu.¹²

Peran orang tua sangat dibutuhkan dalam penggunaan gawai (*gadget*) dikalangan anak untuk tetap memberikan batasan dan pengawasan agar fungsi dan manfaat gawai (*gadget*) dapat diterapkan dengan benar. Intensitas penggunaan gawai (*gadget*) untuk anak berumur enam tahun sampai orang

10 Mushonnifun Faiz Sugihartanto, [*KONTEN POSITIF*] *Parenting dan Literasi Digital* oleh Bunda Elly Risman, 2016 (<http://mushonnifunfaiz.tumblr.com/post/148236536242/asaindonesia-konten-positif-parenting-dan>) /) h.1. Diakses tanggal 27 Desember 2016, pkl. 19.3

11 Muhammad Najib, *Awas! Bahaya Gadget Bagi Anak*, 2016 (<http://harian.analisadaily.com/opini/news/awas-bahaya-gadget-bagi-anak/218183/2016/03/01>), h.1 Diakses tanggal 27 Desember 2016, pkl. 19.55

12 Uwien Budi, *Kecanduan Gadget*, 2016 (<http://www.uwienbudi.com/2016/01/4-hal-penyebab-anak-kecanduan-game.html>) h.1. Diakses tanggal 27 Desember 2016, pkl. 19.30

dewasa hanya boleh bermain selama dua jam.¹³Sebaiknya penggunaan gawai (*gadget*) diselingi dengan kegiatan lain seperti makan, mandi, mengerjakan tugas rumah, belajar dan sebagainya. Namun, faktanya banyak orang tua yang tidak memperhatikan batas waktu penggunaan gawai (*gadget*) oleh anaknya sehingga anak melupakan kewajiban-kewajiban yang seharusnya ia lakukan dan asyik bermain gawai (*gadget*).

Hal inilah yang sering dimanfaatkan oleh anak zaman yang serba modern sekarang yang menggunakan gawai (*gadget*) tidak sesuai dengan kegunaannya karena tidak adanya pengawasan dari orang tua. Anak menggunakan gawai (*gadget*) hanya untuk kesenangan, tidak melihat apa pengaruh yang akan ditimbulkan dari gawai (*gadget*) dan menggunakannya tidak sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya. Kasus yang sering ditemui saat ini salah satunya adalah anak menjadi tidak punya minat belajar saat ia sudah menggunakan gawai (*gadget*).¹⁴ Selain itu, masih banyak hal-hal yang ditimbulkan dari gawai (*gadget*) di dalam aspek kehidupan anak-anak sekarang ini.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat bahwa intensitas penggunaan gawai (*gadget*) mempengaruhi minat belajar anak. Peneliti menganggap penting untuk memaparkan ada atau tidaknya “Pengaruh Intensitas

¹³ Aditya Eka Perwira, *Baiknya Gunakan Gadget Hanya 2 Jam Sehari, Kenapa?*, 2016 (<http://health.liputan6.com/read/2393216/baiknya-gunakan-gadget-hanya-2-jam-sehari-kenapa>) h.1. Diakses tanggal 20 Februari 2016, pkl. 23.15

¹⁴Rosyidi, *Loc.Cit.*

Penggunaan Gawai (*Gadget*) Terhadap Minat Belajar Anak Usia 6–7 Tahun” di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6–7 tahun di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat?
2. Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6–7 tahun di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat?
3. Mengapa intensitas penggunaan gawai (*gadget*) berpengaruh terhadap minat belajar anak usia 6–7 tahun di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dapat dibatasi pada variabel intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6–7 tahun. Intensitas penggunaan gawai (*gadget*) adalah suatu keadaan yang dapat diperlihatkan atau dapat digambarkan seberapa sering, seberapa lama waktu penggunaan dan

seberapa besar minat belajar yang ditimbulkan anak usia 6–7 tahun saat menggunakan gawai (*gadget*). Fokus penelitian yang akan diteliti dari salah satu jenis gawai (*gadget*) yaitu *smartphone* atau ponsel pintar karena melalui *smartphone* seseorang dapat memasang berbagai macam aplikasi dan games untuk anak, serta penggunaannya yang mudah dengan desain yang fleksibel untuk dibawa kemana saja sehingga *smartphone* menjadi salah satu alat komunikasi yang banyak digemari masyarakat.

Minat belajar adalah suatu kegiatan atau kemauan yang disengaja melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penelitian ini tidak memfokuskan pada suatu mata pelajaran tertentu. Minat belajar yang dimaksud adalah seberapa besar rasa keinginan anak untuk belajar atau mengulang pelajaran dirumah ketika sedang menggunakan gawai (*gadget*) terlalu lama.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Terdapat pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6–7 tahun di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat”

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan pengetahuan tentang bagaimana pengaruh gawai (*gadget*) jika sudah diberikan untuk anak usia dini terlebih terhadap minat belajar apabila menggunakannya secara intens, sehingga orang tua tidak salah mengambil langkah dalam mengawasi penggunaan gawai (*gadget*) yang sudah diberikan kepada anak.

b. Secara Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi guru, orang tua, dan peneliti selanjutnya,

1. Bagi Guru

Memberikan kesempatan kepada siswa–siswinya dalam mengembangkan minat belajarnya melalui kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat bermanfaat dalam menuju jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Bagi orang tua

Mendapatkan informasi mengenai pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak.

3. Penelitian Selanjutnya

Sebagai bahan masukan dalam mengadakan penelitian yang terkait dengan pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun dan dapat mengembangkan penelitian berikutnya.

BAB II
KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR
DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau suatu aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal dibandingkan hal lainnya, dapat pula dilihat melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan dari Surya bahwa minat adalah keinginan yang kuat untuk memenuhi kepuasan baik berupa keinginan memiliki atau melakukan sesuatu¹. Berdasarkan pernyataan Surya, minat merupakan suatu rasa ketertarikan yang melebihi hal lainnya dan menjadikan seseorang mempunyai tujuan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

Adanya minat menjadikan seseorang ingin melakukan kegiatan dengan inisiatif di dalam diri untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Slameto mengungkapkan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka

¹Hendra Surya, *Menjadi Manusia Pembelajar*, (Jakarta:PT Elex Media Komputindo, 2009), h.2

dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.² Rasa ketertarikan yang diperoleh dengan adanya minat membuat seseorang merasa senang untuk melakukan suatu aktivitas tanpa ada rasa terbebani.

Karena adanya rasa ketertarikan tersebut juga dapat memberikan suatu motivasi yang secara alami muncul dari dalam diri. Sukardi dalam Susanto mengatakan bahwa minat dapat diartikan sebagai kesukaan, kegemaran, atau kesenangan akan sesuatu.³ Kesukaan dan kesenangan inilah yang membuat suatu hal menjadi istimewa untuk dilakukan bagi seseorang yang mempunyai minat tertentu.

Munculnya rasa suka, senang atau kegemaran terjadi apabila ada dorongan alami dari dalam diri. Seperti yang dikatakan Witherington dalam Kuswariningsih, bahwa minat adalah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan orang.⁴ Anak dapat menimbulkan tingkat presistensi dan antusiasmenya dalam

² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2010), h.180

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), h.57

⁴ M.Th.Kuswariningsih, Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Madiun, "*Analisis Tentang Pengaruh Motivasi Dan Minat Terhadap Sikap Untuk Berwirausaha Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Ikip PGRI Madiun*", Jurnal Volume 04 No.1 2014 , h.1

melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu (intrinstik) maupun dari luar individu (ekstrinstik).

Disisi lain, Berhard dalam Djuko mengungkapkan minat tidak timbul secara tiba-tiba melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja.⁵ Maksud dari pernyataan Berhard tersebut adalah minat tidak akan muncul secara tiba-tiba dari dalam diri seseorang melainkan dengan adanya proses kegiatan yang sering dilihat, dikerjakan dan diperhatikan secara intens.

Berdasarkan pernyataan dari beberapa tokoh diatas dapat dikatakan bahwa minat adalah rasa keinginan yang kuat untuk memenuhi kepuasan, baik berupa keinginan memiliki atau melakukan sesuatu, tanpa ada yang menyuruh. Minat tidak timbul secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja

Belajar adalah kegiatan yang paling banyak dilakukan individu, disadari atau tidak. Banyak yang tidak memahami bahwa dalam menjalani setiap kehidupannya, manusia akan selalu belajar dari kehidupan yang dijalaninya. Banyak orang menganggap bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan di sekolah dan hanya dilakukan oleh

⁵Rapi Us. Djuko, "Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Dengan Gambar Di Paud Andini Kelurahan Bulotadaa Timur Kecamatan Sipatana Kota Gorontalo", Jurnal Volume 04 No. 01, 2013 , h.1

anak-anak pada usia sekolah. Padahal belajar bisa dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja tanpa ada batas usia dan waktu,

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pengalaman dan pelatihan. Kingskey dalam Jahja mengatakan "*Learning is the process by which behavior (in the border sence) is originalted or changed trough practice or training*". Artinya belajar adalah proses tingkah laku dalam arti luas ditimbulkan atau diubah melalui praktik dan latihan.⁶ Belajar bisa didapat dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Lingkungan dapat dijadikan sebagai sarana oleh seseorang untuk mendapatkan pembelajaran dengan berinteraksi. Hal ini dikatakan juga oleh Burton dalam Eveline yang mengemukakan belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.⁷ Jadi seseorang dikatakan belajar tidak hanya semata-mata saat mengerjakan soal akademik, tetapi dengan menunjukkan

⁶Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h.389

⁷ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h.4

perubahan sikap atau tingkah laku yang lebih baik juga dapat dikatakan hasil belajar.

Seseorang yang melalui proses belajar mempunyai *output* yaitu dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang kurang baik menjadi lebih baik, atau dari yang baik menjadi paling baik. Pengertian belajar menurut Winkel dalam Susanto adalah aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas.⁸ Berdasarkan pengertian tersebut maka seseorang dikatakan belajar ketika mengalami suatu perubahan.

Belajar menjadikan seseorang mengalami perubahan baik tingkah laku, pola pikir dan sebagainya. Sebagaimana yang dikatakan Croanbach bahwa "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*". Artinya belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.⁹ Jadi seseorang akan mengalami perubahan ketika sudah belajar.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya

⁸ Ahmad Susanto, *op.cit.* h.4

⁹ Yudrik Jahja, *Op.Cit.*, h.388

interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas

Anak yang memiliki minat belajar akan terlihat berbeda dengan anak yang lainnya. Menurut Slameto anak yang mempunyai minat dalam belajar akan menunjukkan hal sebagai berikut :

“Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati, memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati, lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.”¹⁰

Berdasarkan paparan mengenai minat dan belajar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian minat belajar adalah rasa keinginan yang kuat untuk memenuhi kepuasan, berupa proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan,

¹⁰ Slameto, *Op.Cit*, h.58

pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

2. Indikator Minat Belajar

Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar. Jika seseorang tidak memiliki minat untuk belajar, maka seseorang tersebut akan tidak bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu guru dan orang tua perlu membangkitkan minat belajar anak agar tertarik terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajarinya. Untuk memperoleh ukuran minat belajar siswa, kunci pokoknya adalah mengetahui indikator minat belajar. Safari dalam Handayani mengatakan Indikator minat belajar terdiri dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan anak.¹¹

a. Perasaan Senang

Perasaan senang merupakan respon yang dihasilkan ketika individu dapat mewujudkan minat. Perasaan didefinisikan oleh Ahmadi dalam Sunaryo sebagai suatu keadaan kerohanian atau peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang atau tidak senang dalam hubungan dalam peristiwa mengenal dan bersifat

¹¹Mimi T Handayani, Ranto, dkk, "Pengaruh Nilai Mata Kuliah Prasyarat Dan Minat Mahasiswa Terhadap Pengambilan Konsentrasi Otomotif Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Jptk Fkip Uns", Jurnal Volume 14 No. 2, 2015, h.17

subjektif.¹² Tiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh sesuatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umum yang dapat timbul karena mengamati, menganggap mengingat-ingat atau memikirkan sesuatu. Rasa senang merupakan tanda dari adanya minat pada diri seseorang. Menurut Hilgard dalam Yuani "*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoysome activity or content*", artinya minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan tertentu.¹³ Aktivitas yang disenangi akan membuat seseorang tertarik dan bersemangat untuk mengetahui banyak hal dan pada akhirnya individu akan lebih mudah menerima dan menguasai materi pada kegiatan tersebut.

Sejalan dengan hal tersebut, minat menurut Slameto adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya yang menyuruh.¹⁴ Perasaan yang hadir ketika individu dapat mewujudkan minat bukanlah suka biasa (*like*), melainkan perasaan lebih suka (*more like*). Rasa lebih suka ini diikuti dengan adanya ketertarikan individu dengan minat sehingga

¹² Sunaryo, *Psikologi untuk Keperawatan*, (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC. 2006), h.150

¹³ Febrina Yuani, Wahyudi, "*Jurnal Peningkatan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Pada Siswa Kelas 4 Sd Negeri Ledok 04 Kecamatan Argomulyo Kota Salatiga Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013*", h. 1

¹⁴ Slameto, *Op.Cit.*, h.180

untuk mewujudkan minat, individu tidak perlu diperintah oleh orang lain.

Perasaan senang akan menimbulkan minat yang diperkuat sikap yang positif. Perasaan tidak senang akan menjadi penghambat dalam belajar, karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar. Seorang anak yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, anak tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada anak untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan

Rasa ketertarikan memainkan peranan penting dalam sebuah minat, karena berhubungan dengan gaya gerak dan mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Adams mengatakan ketertarikan adalah bagian yang penting dalam proses belajar.¹⁵ Seseorang yang mempunyai rasa ketertarikan terhadap sesuatu akan mempunyai rasa keinginan yang kuat dari dalam diri untuk mencapai sebuah cita-cita.

¹⁵ Ken Adams, *Semua Anak Jenius!*, (Jakarta: Erlangga, 2006) h.18

Minat harus didasari oleh tujuan untuk mencapai cita-cita yang diminatinya untuk masa yang akan datang. Jaelani mengungkapkan bahwa minat adalah perhatian, ketertarikan dan kecenderungan hati terhadap sesuatu yang hendak dikerjakan untuk mencapai hasil yang maksimal.¹⁶ Hal ini menggambarkan bahwa seseorang harus mencapai tujuan yang dicita-citakannya sesuai dengan bidang yang diminatinya. Seseorang tidak akan mencapai tujuan yang dicita-citakan apabila di dalam diri orang tersebut tidak terdapat minat atau keinginan hati untuk mencapai tujuan yang dicita-citakannya itu.

Sementara, Slameto juga mengatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.¹⁷ Jadi minat ditunjukkan dengan adanya keinginan dari diri sendiri akibat adanya rasa suka atau tertarik terhadap suatu hal dan mendapat kepuasan sendiri. Minat tumbuh dari dalam diri secara sadar dengan adanya ketertarikan dan bukan sebuah paksaan. Semakin kuat minat yang tumbuh di dalam diri, maka semakin besar semangat dalam melakukan suatu hal.

¹⁶ A.F Jaelani, *Membuka Pintu Rezeki*, (Jakarta: Gema Insani, 2006) h.66

¹⁷ Slameto, *Loc. Cit.*

Oleh karena itu ketertarikan mempunyai pengaruh yang besar terhadap minat anak dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat anak maka anak tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan apabila bahan pelajaran itu menarik minat anak, maka anak akan mudah mempelajari dan menyimpannya karena adanya minat sehingga menambah semangat kegiatan belajar.

c. Perhatian

Perhatian yang besar akan menimbulkan keingintahuan yang besar pula. Bentuk perhatian yang dilakukan seseorang ketika merasa tertarik akan cenderung dipertahankan. Menurut pendapat McDougall dalam Mangal. "*interests is the latent attention*"¹⁸ Minat adalah perhatian yang tersembunyi. Banyak anak yang memiliki minat tanpa menunjukkan perhatian tentang objek yang disukai. Untuk itu perlu adanya rangsangan agar minat belajar muncul dan memberikan perhatian terhadap mata pelajaran atau kegiatan yang dilakukan.

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan cepat, dan hal ini akan berpengaruh terhadap minat anak

¹⁸ S. K Mangal, *Essential of Educational Psychology* (New Delhi: Prentice Hall of India Private Limited, 2007), h.352

dalam belajar. Menurut Hilgard dalam Slameto mengatakan *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content.”*¹⁹ Minat adalah kecenderungan yang bertahan untuk memperhatikan akhir dari isi kegiatan yang menyenangkan. Orang yang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar. Seseorang tidak akan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut.

Seorang anak yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar. Hal ini sependapat dengan William James dalam Styles yang mengatakan

*“attention is the taking possession of the mind, in clear and vivid form, of one out of what seemed several simultaneously possible objects or trains of thought. focalization, concentration, of consciousness are of its essence”*²⁰

Maksud dari William, perhatian adalah pemikiran, dalam bentuk yang jelas dan tajam, dari salah satu beberapa objek yang disimpan secara bersamaan. Fokus, konsentrasi, kesadaran adalah pointnya. Jadi dengan adanya perhatian, anak akan fokus memperhatikan suatu pelajaran dan akan tetap mengingatnya.

¹⁹ Slameto, *Op.Cit*, h.57

²⁰ Elizabeth A. Styles, *The Psychology of Attention*, (New York: Psychology Press, 2006), h.255

Berdasarkan paparan di atas dapat dikatakan bahwa perhatian merupakan minat yang tersembunyi dan cenderung bertahan untuk memperhatikan dengan pemikiran yang fokus secara sadar dalam belajar atau kegiatan diluar belajar. Anak yang memiliki minat cenderung memberikan perhatian yang intensif dalam belajar. Perhatian terhadap mata pelajaran akan timbul pada anak apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

d. Keterlibatan anak

Keterlibatan anak merupakan syarat pertama dan utama dalam kegiatan pembelajaran. Untuk terjadinya keterlibatan anak maka anak harus memahami dan memiliki tujuan belajar yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar. Menurut Dimjati dan Mudjiono, keaktifan anak dapat didorong oleh peran guru. Guru berupaya untuk memberi kesempatan anak untuk aktif, baik aktif mencari, memproses dan mengelola perolehan belajarnya.²¹Keterlibatan anak harus mempunyai arti penting bagi dirinya dan perlu diarahkan secara baik oleh guru.

²¹ BelajarPsikologi.com, *Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar, 2012*, (<http://belajarpsikologi.com/keterlibatan-siswa-dalam-proses-belajar-mengajar/>), diakses pada 26 November 2016, pkl. 20.00

Minat belajar harus ditunjukkan dengan adanya partisipasi aktif dalam belajar. Menurut Crow and Crow dalam Mohan minat adalah:

*“Interest may refer to the motivating force that impels us to attend to a person, a thing, or an activity or it may be the effective experience that has been stimulated by activity itself. In other words, interest can be the cause of an activity and the result of participation of that activity”.*²²

Hal tersebut dapat dikatakan bahwa minat bisa merujuk kepada kekuatan motivasi yang mendorong kita untuk menghadiri seseorang, sesuatu, atau kegiatan atau mungkin pengalaman efektif yang telah dirangsang oleh kegiatan itu sendiri dengan kata lain, minat dapat menjadi penyebab dari suatu kegiatan dan hasil partisipasi kegiatan itu.

Keterlibatan anak itu banyak bentuknya, salah satu contohnya menurut Suprayogi adalah sekelompok anak dapat melakukan kegiatan belajar untuk memecahkan masalah yang dihadapi bersama, namun secara terpisah anak dapat melakukan pemecahan masalah secara perseorangan.²³ Jadi keterlibatan anak ini muncul tidak hanya saat bersama orang lain, namun disaat sendiri pun anak dapat menanganinya secara baik.

²²Mangal, *Op. Cit*, h.168

²³ Ugi Suprayogi, TIM Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, Pendidikan Usia Lanjut*, (Bandung: PT Imperial Bhakti Utama, 2007), h.155

Keterlibatan penuh adalah penting, bahwa anak menganggap kegiatan yang diikuti memiliki makna. Menurut Frederik, anak tidak menganggap kegiatan belajar layak bagi usaha anak dan anak tidak akan terlibat atau bahkan menghiraukan.²⁴ Adanya makna kegiatan untuk anak sangat penting, karena anak dapat menganggap itu adalah hal yang menarik dan anak dengan sendirinya terlibat dalam kegiatan yang diberikan.

Ketika tertarik pada apa yang dipelajari dalam belajar, maka perhatikan lebih dekat, memproses informasi dengan lebih efisien, dan menerapkan strategi belajar yang lebih efektif, seperti terlibat dalam berpikir kritis, membuat hubungan antara pengetahuan yang lama dan baru, dan menghadiri kedalam struktur bukan fitur permukaan. Ketika tertarik pada tugas, maka bekerja lebih keras dan bertahan lebih lama, membawa lebih dari keterampilan diri sendiri dalam bermain.

Keterlibatan anak merupakan partisipasi aktif dalam minat belajar. Ketika anak terlibat penuh dalam suatu kegiatan maka bisa dikatakan bahwa anak tersebut memiliki suatu minat terhadap apa yang sedang dilakukannya. Anak ikut serta secara aktif dalam

²⁴ Musthofa Agus, “*Aturan Emas untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa, 2014*”, (<http://eduaksi.com/aturan-emas-untuk-meningkatkan-keterlibatan-siswa/>), h.1. diakses pada 26 November 2016, pkl. 20.00

kegiatan belajar dengan berpikir dan berbuat secara kreatif, bebas, dan bertanggung jawab untuk mempelajari hal-hal yang bermakna dalam memenuhi kebutuhan belajar dan kepentingan bersama.

B. Media Gawai (*Gadget*)

1. Pengertian Media Gawai (*Gadget*)

Media merupakan salah satu alat untuk menyampaikan informasi. Kata media berasal dari bahasa latin, *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Schram media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.²⁵ Hal ini dapat diartikan bahwa media bisa berupa apa saja baik perangkat keras dan perangkat lunak yang intinya membantu keperluan pembelajaran. Selain itu media merupakan alat yang gunanya untuk memberikan sesuatu informasi ke penerimanya tidak hanya benda mati, namun makhluk hidup seperti manusia pun dapat dikatakan sebagai media untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Alat untuk menyampaikan informasi bisa berupa benda mati dan makhluk hidup. Hal ini juga dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dalam Arsyad, bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi siswa

²⁵ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Bandung: PT Imperial Bhakti Utama, 2007), h.206

memperoleh pengetahuan.²⁶ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Informasi yang dapat diperoleh tidak hanya semata-mata berasal dari buku, tetapi dengan lingkungan dan sosialisasi juga dapat dijadikan media dalam memberikan berbagai informasi yang berguna untuk kedepannya.

Media digunakan untuk menyampaikan informasi kepada yang membutuhkan informasi, Pendapat tersebut juga dikemukakan oleh Henich dan kawan-kawan juga yang mengatakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.²⁷ Hal ini dapat diartikan bahwa media akan berguna apabila adanya sang pengantar sumber informasi dan penerima informasi. Bisa dicontohkan seperti media teknologi yang membutuhkan manusia untuk mengoperasikannya agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh orang lain yang menerimanya.

Media yang berbasis teknologi salah satunya adalah media baru. Media baru atau *new media* merupakan istilah yang dipakai untuk semua bentuk media komunikasi massa yang berbasis teknologi komunikasi dan informasi. Khoirunnisa dalam Giffary mengatakan media baru mengaplikasikan teknologi *Web 2.0* yang sangat mendukung perkembangan media sehingga banyak media lama yang

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), h.3

²⁷ *Ibid.*, h.3-4

melakukan transformasi menuju media baru.²⁸ Media baru adalah istilah yang digunakan untuk membedakannya dengan media lama. Media baru merupakan digitalisasi yang mana sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas. Garis antara media baru dengan media lama sulit untuk menentukan dengan pasti karena tergantung pada perspektif seseorang.

Hirst dan Harrison berpendapat “*Communication and new media is an introduction to contemporary theories and view about mass communication and the mass media and how they are aboth changing their form and function in response to digital convergence*”.²⁹ Penjelasan dari Hirst dan Harrison ialah komunikasi dan media baru merupakan pengantar untuk teori kontemporer dan melihat tentang komunikasi masa dan media masa dan bagaimana mengubah bentuk dan fungsinya dalam menanggapi konvergensi digital.

Pendapat lain yang diungkapkan oleh Lev Manovich dalam Hassan dan Thomas adalah “*What we are experiencing today is a media revolution that is more profound than the previous ones, and we*

²⁸ Sharen Gifary, Iis Kurnia N, “*Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*”, Jurnal Volume 14, No. 2, 2015, h.171

²⁹ Martin Hirst, and Johnson Harrison, *Communication and New Media*, (London: Oxford University Press, 2007), h.xiv

are just beginning to register its initial effects. Essentially, ubiquitous computing functions as a manipulator and weaver of all cultural forms into computer-mediated forms of production, distribution and communication, in other words, new media".³⁰ Maksud dari pendapat Manovich ialah bahwa apa yang dialami saat ini adalah revolusi media yang lebih mendalam dari yang sebelumnya, dan baru mulai mendaftarkan efek awal. Pada dasarnya, untuk Manovich, dimana-mana fungsi komputasi sebagai manipulator dan penenun dari segala bentuk budaya ke dalam bentuk komputerdimediasi produksi, distribusi dan komunikasi, dengan kata lain media baru.

Menurut Flew dalam Hjorth mengatakan " *The idea of new media captures both the development of unique forms of digital media, and the remaking of more traditional media forms to adopt and adapt to the new media technologies*".³¹ Dari penjelasan yang diungkapkan Flew ialah bahwa ide media baru menangkap dari kedua perkembangan bentuk-bentuk yang unik dari media digital, dan memperbaharui bentuk media yang tradisional untuk mengadopsi dan beradaptasi dengan teknologi media baru. Dengan adanya konsep

³⁰ Robert Hassan and Julian Thomas, *The New Media Theory Reader*, (England: Open University Press, 2006), h.2

³¹ Larissa Hjorth, *Games And Gaming an Introduction To New Media*, (New York: BERG, 2011), h.33

dan teori media baru ini, dapat membuat teknologi yang sudah terbilang kuno menjadi teknologi yang berbasis modern.

Salah satu jenis media baru yang saat ini sedang menjadi sorotan publik ialah gawai, atau yang biasa orang sebut adalah *gadget*. Kata gawai diambil berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Wikipedia yang berarti adalah alat teknologi komunikasi yang bersifat fleksibel dan dapat mempermudah si penggunanya. Gawai (*gadget*) dikatakan sebagai media baru karena teori media baru merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan dalam Littlejhon bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media.³² Hal tersebut bisa dikatakan bahwa media baru merupakan gabungan dari seluruh media yang ada menjadi satu benda yang bersifat multifungsi sehingga semakin memudahkan penggunaanya dalam mengoperasikannya untuk berbagai kebutuhan.

Gawai (*gadget*) merupakan alat teknologi komunikasi yang hampir semua orang pasti mempunyai media satu ini dikarenakan kecanggihannya yang dapat membantu aktivitas sehari-hari. Gawai (*gadget*) yang semakin canggih menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, informasi gaya hidup, hobi, hingga hiburan yang

³² Stephen W Littlejhon, Karen A Foss, *Theories of Human Communication Tenth Edition*, (USA: Waveland Press Inc, 2011), h.340.

disajikan secara *online* maupun *offline* kini sukses menarik banyak perhatian masyarakat. Gawai (*gadget*) sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, baik dalam hal sekolah, kuliah, berkerja dan bisnis. Namun pada faktanya, gawai (*gadget*) tidak hanya beredar dikalangan orang-orang yang membutuhkan saja. Akan tetapi beredar juga dikalangan anak.

Kata gawai (*gadget*) sendiri dapat didefinisikan sebagai perangkat baru, tidak biasa, sebagian besar digunakan untuk hiburan, namun sebenarnya bisa juga untuk rumah tangga dan keamanan. Sedangkan perangkat berarti setiap alat atau instrumen yang digunakan selama pekerjaan tertentu untuk mencapai hasil yang diinginkan, Dalam beberapa hal keduanya dapat diartikan sama, meskipun gawai (*gadget*) sebuah perangkat, tetapi perangkat ini tidak hanya gawai (*gadget*).³³ Gawai (*gadget*) dimasa lalu berarti sebuah perangkat yang dimaksudkan untuk melakukan sesuatu yang luar biasa (tidak seperti perangkat lain yang mempunyai fungsi yang biasa) Misalnya, kamera digital disebut perangkat (atau hanya kamera) tapi sebuah ponsel keren dengan aplikasi modern dan mempunyai fungsi yang luar biasa.

³³Nengah Suarna, "*Dampak Serta Efektivitas Komunikasi Secara Langsung Dan Penggunaan Gadget Sebagai Alat Komunikas*", Jurnal Volume 01 No.01. Mei 2015, h.29

Socha dan Schmid menjelaskan dalam Jorgensen “*New media is a 21st Century catchall term used to define all that is related to the internet and the interplay between technology, images and sound. In fact, the definition of new media changes daily, and will continue to do so*”.³⁴ Maksud dari Socha dan Schmid ialah media baru merupakan istilah di abad 21 yang mencakup semuanya untuk mendefinisikan semua yang berhubungan dengan internet dan interaksi antara teknologi, gambar dan suara. Bahkan, definisi media baru berubah tiap harinya, dan akan terus kedepannya. Media baru berkembang secara terus menerus. Apa yang akan terjadi besok hampir tak terduga bagi kebanyakan dari semua orang dan itu akan terus berkembang dengan cepat. Dengan kata lain *gadget* masuk dalam kategori media baru karena perkembangan *gadget* yang selalu baru dan semakin canggih dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa tokoh diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa gawai (*gadget*) termasuk kedalam kategori media baru. Media baru adalah sebuah istilah yang digunakan untuk membedakan dari media lama atau media tradisional terdahulu ada. Media baru adalah media berbasis teknologi yang dirancang sedemikian rupa agar bisa berkembang mengikuti perkembangan di

³⁴ Rikke F Jorgensen, *Framing The Net The Internet and Human Rights*, (UK: Edward Elgar Publishing, Inc, 2013), h.107

era modern seperti saat ini dengan desain fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik. Deleuze and Guantari mengatakan “*New media technologies such as personal computer, mp3 players, mobile phones and other digital communication and storage devices*”³⁵ yang termasuk dalam teknologi media baru ialah seperti komputer pribadi, *mp3 player*, ponsel dan komunikasi digital dan perangkat penyimpanan lainnya.

Dengan adanya media baru, orang-orang akan dapat lebih mudah berinteraksi ke dunia luar seperti contohnya dahulu orang berkirim surat melalui pos tetapi sekarang dapat melalui email. Pada beberapa tahun silam dimana orang harus membeli koran untuk mengetahui berita terkini namun sekarang dengan internet semua orang dapat mengakses berita *online* dengan mudah. Untuk kalangan anak-anak, dahulu harus membeli *playstation* dan kasetnya untuk bisa bermain *games*, namun sekarang dengan adanya media baru seperti gawai (*gadget*) anak dapat mengunduh permainan yang disukai dan dapat dimainkan kapan saja serta dimana saja. Oleh karena itu perkembangan teknologi media baru ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia pada jaman sekarang ini, termasuk anak-anak

³⁵ Nicholas Gane and David Beer, *The Key Concept New Media* (New York: Berg 2008), h.13

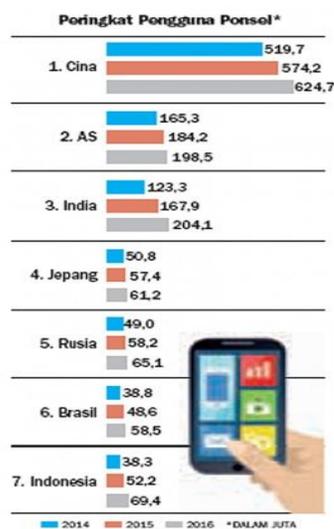
yang lebih senang menggunakan gawai (*gadget*) dibanding melakukan kegiatan yang lainnya.

2. Jenis Gawai (*Gadget*)

Gawai (*gadget*) memiliki beberapa jenis yang bermacam-macam dan fungsi yang berbeda-beda pula. Jenis Gawai (*gadget*) yang banyak orang miliki mulai dari orang dewasa bahkan anak usia dini ialah ponsel pintar (*smartphone*). Pengertian ponsel pintar (*smartphone*) sendiri menurut Thomas dan Mistya dalam Noviana adalah telepon yang *Internet-enabled* yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant (PDA)* seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan.³⁶ Gadget *smartphone* sebagai media baru untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam setiap aktifitas manusia. Penggunaan *gadget tsmartphone* saat ini tidak hanya sebagai media komunikasi tetapi sudah dijadikan media hiburan dan edukasi bagi semua kalangan. *Smartphone* adalah sebuah telepon genggam yang telah mengalami transformasi terbaru masa kini yang menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat pengguna yang didalamnya terdapat berbagai macam konten guna mendukung kecanggihan dari masing-masing *smartphone*.

³⁶ Wirawan Noviana, "Proposal Penelitian Analisis Sistem Keamanan terhadap Serangan Virus pada Smartphone berbasis Android dan Symbian OS (Studi kasus pada Samsung Galaxy 550 dan Nokia E63)", fakultas Ilmu Dan Rekayasa, Universitas Paramadina Jakarta 2011

Ponsel pintar (*smartphone*) sudah menjadi kebutuhan utama masyarakat modern sekarang ini, hal tersebut terlihat dari jumlah pengguna ponsel pintar (*smartphone*) yang selalu meningkat setiap tahunnya. Tidak hanya orangtua, anak-anak saat ini sudah banyak yang menggunakan perangkat canggih tersebut.



Gambar 2.1 Data Pengguna Ponsel Pintar (*Smartphone*)

Dapat dilihat dari gambar data pengguna ponsel pintar (*smartphone*) diatas bahwa setiap tahunnya pengguna Ponsel pintar (*smartphone*) semakin bertambah. Indonesia diprediksi masuk empat besar populasi pengguna ponsel pintar, setelah Cina, AS, dan India, dengan 69,4 juta pemakai, naik dari peringkat ketujuh pada 2014.

Pada 2018, pengguna di Indonesia diperkirakan dapat melampaui 100 juta pengguna ponsel pintar (*smartphone*).³⁷

Jenis *gadget smartphone* ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Kelebihan gawai (*gadget*) yang sangat signifikan salah satunya adalah kegunaan gawai (*gadget*) sendiri yaitu dengan adanya fitur *internet*. Sebagai generasi di jaman era globalisasi tentu lebih mudah menggunakan gawai (*gadget*) sebagai penunjang pembelajaran dan juga sebagai fitur komunikasi. Gawai (*gadget*) sendiri juga mudah dibawa kemana-mana karena memang gawai (*gadget*) diciptakan sepraktis mungkin untuk memudahkan penggunaannya dimanapun tanpa harus kesulitan karena bentuk gawai (*gadget*) yang besar. Fisiknya yang kecilpun tak bisa dipandang remeh sebelah mata karena *gadget smartphone* juga memiliki kemampuan yang sama besarnya dengan *PC* dan juga *laptop* hanya saja bentuk mereka lebih simple, lebih ringan, lebih mudah dibawa dan juga lebih efisien.

Di dalam *gadget smartphone* juga memiliki *games-games* terbaru yang memudahkan bagi siapa saja untuk memainkannya.. Hal tersebut juga salah satu alasan mengapa pada jaman sekarang ini generasi muda seperti anak-anak usia dini sudah mengenal gawai

³⁷Koran Tempo, 2016, *Indonesia Empat Besar Pengguna Smartphone* (<http://koran.tempo.co/konten/2015/01/24/363157/2016-Indonesia-Empat-Besar-Pengguna-Smartphone>), diakses pada 25 April 2016, pkl.20.33

(*gadget*) jenis *smartphone*. Orang tua mereka cenderung memberikan mereka gawai (*gadget*) seperti itu karena mereka cenderung diam ketika memainkan *games* tersebut. Mereka hanya diam didepan layar gawai (*gadget*) sambil bermain tanpa harus kesulitan orangtua mengawasi gerak anak-anak di usianya yang cenderung masih suka bermain kesana kemari. Memang di satu sisi, ada beberapa manfaat bagi anak yang sejak dini sudah berkenalan dengan gawai (*gadget*). Paling tidak sejak awal anak sudah familiar dengan teknologi. Selain itu beberapa merk ponsel pintar (*smartphone*) sudah menciptakan aplikasi game khusus untuk mengasah daya pikir anak Seperti: *puzzle*, permainan kata, dan permainan sejenis. Anak-anak yang senang bermain gawai (*gadget*) juga akan betah di rumah, ini adalah keuntungan bagi orang tua yang sibuk. Jika anak berada di rumah, orang tua akan lebih leluasa melakukan kegiatannya.

Sama halnya dengan kegunaan gawai (*gadget*) sendiri yaitu untuk mempermudah informasi melalui internet, gawai (*gadget*) dapat juga digunakan sebagai piranti komunikasi. Tidak hanya komunikasi melalui internet tetapi juga melalui jaringan 3G atau telepon. Gawai (*gadget*) dapat digunakan menggunakan nomor *simcard* sama seperti telepon genggam pada umumnya, nomor *simcard* tersebut dapat diperuntukkan langganan *internet* sebulan dengan mengisi pulsa berdasarkan tarif kuota yang dibutuhkan. Komunikasi yang dapat

memanfaatkan internet diantaranya dengan melualui aplikasi komunikasi seperti *blackberry messenger* dan *whatsapp*. Beberapa orang tua juga mengakui membelikan anak-anaknya gawai (*gadget*) agar mudah memonitor keberadaan anak Dengan demikian gawai (*gadget*) dapat mempermudah komunikasi antara keluarga dan sanak saudara bahkan secara mendunia.

Setiap kelebihan pasti memiliki kekurangan, karena semua ciptaan manusia tidak akan pernah ada yang sempurna. Meskipun gawai (*gadget*) lahir di zaman serba canggih dan *modern* seperti ini pastinya memiliki kekurangan. Antara lain menjadikan generasi muda kecanduan dan mengakibatkan malas belajar. Ini disebabkan karena gawai (*gadget*) mempunyai beberapa *games* di dalamnya dan internet yang mudah diakses untuk browsing ataupun menonton secara *streaming* yang memudahkan setiap penggunanya untuk bermalasan.³⁸ Tentunya hal tersebut membuat minat belajar generasi muda menjadi surut akibat nyamannya mereka bersama gawai (*gadget*) untuk bersenang-senang. Terlalu lama memandangi gawai (*gadget*) tentu juga dapat merusak penglihatan. Apalagi jika dikarenakan terlalu sering berhadapan langsung dengan gawai (*gadget*) dan juga melihatnya di dalam kegelapan, menggunakan

³⁸Dampak Negatif Teknologi *Gadget* Terhadap Proses Perkembangan Anak, 2016 (<http://mitrakeluarga.com/surabaya/dampak-negatif-teknologi-gadget-terhadap-proses-perkembangan-anak/>) diakses pada 25 Mei 2016, pkl 15.00

gawai (*gadget*) sambil tiduran atau bahkan berada pada posisi ruangan yang remang-remang.³⁹ Kemudian dampak lainnya ialah kemampuan psikomotorik anak berkurang. Menghabiskan waktu dengan *gadget* membuat kemampuan anak yang lain kurang berkembang, salah satunya adalah kemampuan psikomotorik anak.⁴⁰ Padahal semestinya usia anak-anak adalah usia untuk mengeksplor seluruh bakat psikomotorik yang dimilikinya, seperti menggambar, bernyanyi, bermain bersama rekan sebaya dan kegiatan lainnya. Saat melakukan aktivitas fisik seperti ini, sejumlah kemampuan lain juga akan diasah sekaligus. Seperti saat menggambar, anak juga belajar mengembangkan otak kanannya. Saat bermain bersama rekan sebaya, anak akan belajar mengasah keterampilan sosialnya. Akan tetapi jika anak lebih cenderung memilih gawai (*gadget*) sebagai teman mainnya, maka perkembangan psikomotornya tidak sebaik anak yang senang bermain di luar.

3. Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*)

Intensitas merupakan suatu patokan yang digunakan untuk mengukur serta menggambarkan suatu keadaan atau peristiwa yang

³⁹ Anugrah Yordi, Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan *Gadget*, 2016 (<http://www.jendelaberita.com/2015/11/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget>) diakses pada 25 Mei 2016, pkl 15.00

⁴⁰ Manfaat dan mudharat HP Bagi Anak Usia Dini, 2016 (<http://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/forum/showthread.php?tid=18049>), diakses pada 25 Mei 2016, pkl 15.00

berupa tingkatan atau ukuran intensitasnya. Pendapat tersebut juga senada dengan arti yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya.⁴¹ Maksud tingkatan disini adalah menggambarkan seberapa lama seseorang menggunakan gawai (*gadget*).

Intensitas menggunakan gawai (*gadget*) terlihat karena seseorang yang menggunakan *gadget* dengan durasi yang cukup lama dibanding yang tidak intens, yaitu dengan lebih dari dua jam penggunaannya. Hal ini juga dikatakan Dahrendorf dalam Andani mengartikan intensitas sebagai sebuah istilah yang terkait dengan pengeluaran energi atau banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam waktu tertentu. intensitas berarti kualitas dari tingkat kedalaman, kemampuan, kekuatan, daya atau konsentrasi terhadap sesuatu atau tingkat keseringan atau kedalaman cara atau sikap, perilaku seseorang.⁴² Seseorang yang terlihat intens dalam penggunaan gawai (*gadget*) karena perhatiannya yang lebih ke gawai (*gadget*) tersebut.

Perhatian lebih yang dimaksud ialah saat anak menggunakan gawai (*gadget*) dengan menghabiskan durasi lebih dari dua jam dan

⁴¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, 2016 (<http://kbbi.web.id/intensitas>) , Diakses pada 22 Februari 2016, pkl. 15.22

⁴² T Dwi Andani, *Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan Pada Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas VII SMP Mardi Rahayu Ungaran*[SKRIPSI], 2012

melakukannya secara berulang. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Poerwadarminta dalam Dewandari yang mengatakan bahwa intensitas artinya kedalaman atau kekuatan terhadap sesuatu yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu.⁴³ Anak yang sudah intens dengan gawai (*gadget*) akan memainkannya secara berulang-ulang dengan durasi waktu yang cukup lama.

Selain menggambarkan seberapa lama seseorang menggunakan gawai (*gadget*), intensitas juga dapat menggambarkan serta melihat dari segi kedalaman dan juga sikap seseorang saat menggunakan gawai (*gadget*). Menurut Chaplin dalam Hodijah intensitas yaitu kedalaman atau reaksi emosional dan kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap.⁴⁴ Melalui intensitas penggunaan gawai (*gadget*), emosional anak saat melakukan suatu kegiatan yang berhubungan dengan gawai (*gadget*) juga dapat kita ketahui.

Emosional yang anak tunjukkan inilah dapat terlihat bagaimana reaksi anak apabila anak sudah terlalu lama menggunakan *gadget*

⁴³ S Dewandari, *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo* [SKRIPSI], 2013

⁴⁴ Hodijah, *Hubungan Antara Intensitas Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dengan Motivasi Belajar Anak*, (http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2008/Artikel_10502105.pdf) , Diakses tanggal 27 Februari 2016, pkl. 19.09

dalam melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan *gadget*. Sebagaimana Hurlock dalam Dewandari mengatakan intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang digunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih.⁴⁵ Jadi dengan penggunaan gawai (*gadget*) yang intens anak akan mengabaikan kegiatan yang lainnya.

Dari pemaparan pendapat di atas dapat dirumuskan bahwa intensitas sebagai sebuah istilah yang terkait dengan pengeluaran energi atau banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh seseorang terhadap sesuatu yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu situasi dan kondisi, saat melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Hal ini bisa dilihat juga dari besarnya konsentrasi terhadap sesuatu atau tingkat keseringan atau kedalaman cara atau sikap, perilaku seseorang.

Lamanya durasi waktu menggunakan gawai (*gadget*) sebaiknya tidak lebih dari dua jam. Hal ini diperkuat dengan adanya beberapa pernyataan dari para ahli seperti dari psikolog anak dan keluarga Raviando mengatakan pembatasan perlu dilakukan sejak usia dini. Sejak pemberian *gawai (gadget)* pertama kali kepada anak, orangtua harus sudah mengetahui batasnya. Untuk anak usia di atas enam

⁴⁵ S Dewandari, *Loc.Cit.*

tahun, penggunaan gawai (*gadget*) hanya boleh dua jam maksimal per hari.⁴⁶ Maka orang tua sebaiknya harus memperhatikan betul waktu penggunaan untuk anaknya masing-masing.

Wulandari juga menyatakan bahwa secara kuantitas, orang tua perlu mengawasi waktu pemakaian gawai (*gadget*). Penelitian menunjukkan bahwa waktu yang optimal bagi anak-anak usia tiga hingga tujuh tahun maksimal satu jam setiap hari, sedangkan usia delapan tahun ke atas maksimal dua jam setiap harinya.⁴⁷

Disisi lain, Ferlianna mengatakan bahwa usia mulai enam tahun sampai usia sepuluh tahun, orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan *gawai (gadget)* setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam.⁴⁸ Hal ini dikarenakan pada usia tersebut, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan sehingga sudah semestinya anak bergaul mengenal lingkungan diluar dan tidak terpaku dengan benda mati yang disebut gawai (*gadget*).

Psikolog Prima, mengatakan:

“Aturan pertama yang harus diterapkan oleh orangtua adalah memberi contoh. orangtua jangan sibuk sendiri dengan gawai

⁴⁶ Ajeng Raviando, *Ikuti Batasan Waktu Main Gadget Sesuai Usia*, 2016, (<http://lifestyle.liputan6.com/read/2443922/ikuti-batasan-waktu-main-gadget-sesuai-usia>), diakses pada 20 April 2016, pkl 23.33

⁴⁷ Primatia Yogi Wulandari, *Anak Asuhan Gadget*, 2016, (<http://health.liputan6.com/read/2460330/anak-asuhan-gadget>), diakses 27 Maret 2016, pkl 19.00

⁴⁸ Hasto Prianggoro, *Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*, 2016 (<http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main>), diakses pada 20 April 2016, pkl. 22.00

gadget saat bersama anak, batasi aturan memakai *gadget* pada anak. 0-2 tidak dibenarkan main *gadget*, 2,5 - 3 tahun hanya 30 menit, 3-5 maksimal 1 jam, 5-8 maksimal 2 jam."⁴⁹

Berdasarkan paparan dari para psikolog di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia 6-7 tahun sebaiknya menggunakan gawai (*gadget*) tidak lebih dari dua jam. Karena jika anak menggunakan gawai (*gadget*) lebih dari dua jam akan mengakibatkan dampak negatif bagi anak yaitu hilangnya minat belajar dalam diri anak karena asyik bermain dengan gawai (*gadget*) nya. Selain itu, seperti yang dikatakan ahli anak Radesky, bahwa penggunaan gawai (*gadget*) pada anak usia dini semakin intensif akan memberikan dampak pada perkembangan perilaku anak seperti keterampilan berempati, sosial dan pemecahan masalah anak.⁵⁰

Indrajati, selaku spesialis mata mengatakan interaksi anak dengan gawai (*gadget*) bersifat intens dan personal dampaknya menyebabkan anak-anak memiliki risiko nyeri punggung akibat posisi duduk yang tidak baik dan sakit mata akibat terlalu lama memandang ke satu titik pada layar."⁵¹ Dengan adanya batasan penggunaan gawai

⁴⁹ Liputan 6.com, *Apa Kata Psikolog: Adakah Aturan Penggunaan Gadget bagi Anak?*, 2016, (<http://health.liputan6.com/read/2445775/apa-kata-psikolog-adakah-aturan-penggunaan-gadget-bagi-anak>) diakses pada 20 April 2016, pkl.23.26

⁵⁰ Liputan6.com, *Main Gadget atau Gawai Nggak Banyak Bermanfaat bagi Anak*, 2015 (<http://health.liputan6.com/read/2308987/main-gadget-atau-gawai-nggak-banyak-bermanfaat-bagi-anak>), diakses pada 25 April 2016, pkl.19.06

⁵¹ Edhie Prayitno Ige, *Awas, Gadget Bisa Rusak Mata Anak!*, 2014 (<http://health.liputan6.com/read/2046117/awas-gadget-bisa-rusak-mata-anak>), diakses pada 25 April 2016, pkl.19.00

(*gadget*) pada anak yang diberikan orang tua, anak bisa dilatih untuk memanfaatkan dua jam waktunya memakai gawai (*gadget*) sebaik-baiknya. Jadi dapat meminimalisir penggunaan *gadget* yang bersifat negatif apalagi sampai mengakibatkan kecanduan *gadget* sehingga tidak mau belajar.

C. Karakteristik Anak Usia 6-7 Tahun

Usaha dalam menumbuhkan minat belajar pada diri anak merupakan sebuah proses yang tidak mudah. Oleh karena itu butuh, pemahaman dalam menentukan langkah-langkah yang tepat sesuai dengan karakteristik anak yang dihadapi. Anak usia 6-7 tahun termasuk dalam kategori kelas rendah sekolah dasar. Dalam perkembangan psikologi anak, usia 6-7 tahun termasuk dalam tahap perkembangan periode akhir.⁵² Anak kelas rendah memiliki karakteristik belajar sambil bermain, sangat aktif bergerak dan memiliki daya serap yang tinggi.

Ketika anak berusia 6-7 tahun merupakan masa dimana anak berada pada masa peralihan dari kanak-kanak awal menuju masa kanak-kanak akhir. Masa ini merupakan masa yang penuh persoalan bagi orang tua disebabkan anak sudah mulai ingin menunjukkan kebebasannya

⁵² Saeful Zaman dan Aundriani Libertina, *Membuat Anak Rajin Belajar Itu Gampang!* (Jakarta: Transmedia Pustaka, 2012) h.5

sebagai individu.⁵³ Ditinjau dari Piaget dalam Amstrong, anak usia 6-7 tahun sudah masuk sebagai tahapan menuju pengoperasian konkret.⁵⁴ Pengoperasian konkret yang dimaksud ialah dalam berpikir. Pemikirannya tidak seabstrak seperti masa kanak-kanak awal, tetapi menjadi lebih spesifik

Brewer berpendapat, *“6-7 years old in eager to participate in school experiences and transition to concrete operational thinking begins.”*⁵⁵ Yang dapat dipahami bahwa usia enam sampai tujuh tahun adalah usia dimana mulai muncul hasrat untuk berpartisipasi dalam pengalaman sekolah dan transisi ke pemikiran operasional konkret dimulai. Adapun ciri anak usia 6-7 tahun yang masih berada pada tahap perkembangan pra operasional menuju operasional konkret adalah:

*“(1) depends on parents for expansion of interest, activities, needs teacher approval, (2) more independent at work and play, (3) differentiates between fantasy and reality, (4) does not spontaneously use rehearsal in memory tasks, and (5) understands and uses more abstract terms.”*⁵⁶

Berdasarkan hal ini anak masih bergantung pada orang tua untuk mengembangkan minatnya, kegiatan serta membutuhkan persetujuan guru, lebih mandiri dalam bekerja dan bermain, sedang proses dalam

⁵³ Reni Akbar Hawadi, *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011) h.21.

⁵⁴ Thomas Amstrong, *The Best School: Mendidik Siswa Menjadi Insan Cendikia Seutuhnya* (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2006) h.129

⁵⁵ Jo Ann Brewer, *Intoduction to Early Childhood Education Preschool through Primary Grades Sixth Edition*, (America: PEARSON, 2007) h.34

⁵⁶ *Ibid.*, h.34

membedakan antara fantasi dan kenyataan, tidak secara spontan menggunakan memori saat latihan mengerjakan soal, dan dapat lebih memahami penggunaan istilah yang lebih abstrak. Pada usia ini peran orang tua dalam menggali minat belajar anak sangat dibutuhkan, karena anak butuh sosok figure yang ia teladani untuk mencapai sesuatu yang diharapkan.

Tassoni mengatakan *“five to eleven years old are the primary years. During these years, children’s skills and knowledge continue to develop and they can apply them to new situation and able to think logically.”*⁵⁷ Berdasarkan pendapat dari Tassoni ialah usia dari lima hingga sebelas tahun adalah tahun utama. Selama tahun ini, keterampilan dan pengetahuan anak-anak terus berkembang dan mereka dapat menerapkannya untuk situasi baru dan mampu berpikir logis. Havighurst juga menyatakan bahwa perkembangan intelektual anak usia 6-7 tahun sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar dan menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif, seperti membaca, menulis, dan menghitung.⁵⁸ Tassoni menambahkan *“At the first, children learn by doing and by talking. They count using counters or objects. By seven years most children are able to read, write basic sentences and do simple sums, although they will need*

⁵⁷ Penny Tassoni, *Caring for Children A Foundation Course in Child Care and Education*, (Oxford: Heinemann Educational Publishers, 2001) h.34

⁵⁸ Susanto, Op.Cit. h.73

to talk and think out loud".⁵⁹ Hal tersebut menjelaskan bahwa pada awalnya, anak-anak belajar dengan melakukan dan dengan berbicara. Mereka menghitung menggunakan benda dan pada saat tujuh tahun kebanyakan anak mampu membaca, menulis kalimat dasar dan melakukan sejumlah sederhana, meskipun mereka harus berbicara dan berpikir keras.

Dalam perkembangan sosial and emosional menurut Tassoni "Children have good social skills. They are able to share, play and can understand others points of view."⁶⁰ Hal tersebut megatakan bahwa anak-anak memiliki keterampilan sosial yang baik. Mereka mampu berbagi, bermain dan bisa memahami orang lain dari berbagai sudut pandang. Yusuf dalam Susanto mengatakan bahwa karakteristik emosi yang stabil atau sehat ditandai dengan menunjukkan wajah yang ceria, bergaul dengan teman secara baik, dapat berkonsentrasi dalam belajar, bersifat respek atau menghargai terhadap diri sendiri dan orang lain.⁶¹ Pada usia ini anak sudah dapat bersosial dengan teman-teman sebayanya dan apabila dikaitkan dengan belajar, anak sudah mampu menangkap pelajaran dengan baik. Apabila diasah sedini mungkin, konsentrasi belajar anak dapat dikembangkan dan dipertahankan.

⁵⁹ Tassoni, *Loc.Cit.*

⁶⁰ Penny Tassoni, *Op.Cit.*, h.34

⁶¹ Susanto, *Op.Cit.*, h.76

Piaget dalam Susanto menambahkan bahwa setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata*, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek).⁶² Hal tersebut dijelaskan Piaget adalah bahwa kedua proses ini jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan baru menjadi seimbang dan dengan cara seperti itu, secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam diri dan lingkungannya. Kedua hal ini tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungannya.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia 6-7 tahun merupakan masa pola pikir, intelektual, masa bereksplorasi pada kehidupan sosial, masa dimana peralihan dari pemikiran yang abstrak menjadi lebih konkret. Pada usia ini anak sudah mampu menerima pembelajaran dari luar dan dapat disimpan

⁶²*Ibid.*, h.78

di dalam memori otaknya untuk jangka yang lama. Namun di masa ini pula anak sedang senang bermain dengan teman sebayanya.

Oleh sebab itu, pada usia ini sangatlah dibutuhkan perhatian, pengawasan serta batasan dari orang tua dalam mengatur jam belajar dan jam bermain. Pada usia ini anak sudah mampu menerima peraturan untuk dijalaninya. Karena apabila orang tua lengah dalam memberikan peraturan, anak dapat melupakan tanggung jawabnya sebagai siswa untuk belajar dan lebih asyik bermain.

D. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian sudah dimulai lebih dahulu tentang pengaruh *gadget* dan minat belajar. Salah satunya penelitian "*A Study on Smart Phone Use Condition of Infants and Toddlers*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa bayi dan balita yang paling sering menggunakan ponsel pintar di rumah dengan ibu mereka, yang menggunakan ponsel pintar 'kurang dari 5 kali seminggu, dengan rata-rata bermain selama 1 jam per hari. Kedua, analisis persepsi dari Ibu si bayi dan balita yang menggunakan ponsel pintar menunjukkan bahwa kebutuhan anak-anak mereka adalah faktor yang paling berpengaruh dan Ibu yang mengatakan anak-anak mereka membutuhkan ponsel pintar dianggap menjadi alat pembelajaran yang berguna, tetapi yang lain menentang penggunaan ponsel pintar karena efek negatif pada perkembangan fisik dan kognitif

anak-anak. Di antara banyak program, animasi kartun yang paling sering digunakan dengan ponsel pintar, bertentangan dengan penggunaan jarang isi pendidikan. Ketiga, perbedaan dalam kondisi pintar penggunaan telepon sesuai dengan khasiat orangtua ibu menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara jumlah penggunaan dan jam penggunaan rata-rata.⁶³

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian "*Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Jejaring Sosial Terhadap Kecerdasan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sd Negeri Gedongkiwo Yogyakarta*", maka dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan jejaring sosial berpengaruh secara negatif dan signifikan terhadap kecerdasan sosial pada siswa kelas IV, V, dan VI SD Negeri Gedongkiwo Yogyakarta. Terlihat jelas bahwa manfaat kecerdasan sosial sangat banyak dan sangat berpengaruh terhadap kesuksesan hidup seseorang. Oleh karena itu hal-hal yang dapat menghambat perkembangan kecerdasan sosial anak perlu diperhatikan, supaya perkembangan kecerdasan anak tidak terganggu. Dari penelitian ini, didapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi jejaring sosial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kecerdasan sosial, yaitu sebesar 6,1%, sementara sisanya 93,9% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Artinya bahwa, penggunaan aplikasi

⁶³Baek Yu Mi, Lee Min Jeong, et al, "A Study on Smart Phone Use Condition of Infants and Toddlers", International Journal of Smart Home Volume 07 No.6, 2013, h.12

jejaring sosial yang berlebihan akan menurunkan kecerdasan sosial siswa.⁶⁴

Penelitian ini mengkaji pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas siswa kelas II SD di SDN Gedong 06 pagi, Kelurahan Kampung Gedong, Jakarta Timur. Melalui pengkajian ini, dapat dilihat bahwa intensitas anak dalam bermain *game online* dapat mempengaruhi agresivitas. Hal ini terlihat dari semakin tinggi intensitas dalam bermain *game online* anak maka semakin tinggi agresivitas anak. Anak yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi secara tidak sadar belajar berperilaku agresif dan akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.⁶⁵

Berdasarkan hasil analisis penelitian diketahui bahwa terdapat hubungan antara perhatian orang tua dengan minat belajar. Bentuk perhatian orang tua dapat dilakukan dengan pemenuhan kebutuhan anak, karena hal tersebut merupakan indikator dalam penelitian ini yang memiliki nilai sumbangan sebesar 26,1% terhadap minat belajar anak. Perhatian orang tua juga dapat diberikan dalam bentuk penyediaan fasilitas belajar yang dalam penelitian ini memberikan sumbangan

⁶⁴Kurnia Fatma Saputri, "*PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN APLIKASI JEJARING SOSIAL TERHADAP KECERDASAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SD NEGERI GEDONGKIWO YOGYAKARTA*", 2015 (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), h. 69

⁶⁵Conni La Febrina, "*PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AGRESIVITAS SISWA KELAS II SD (Penelitian Ex-Post Facto di SDN Gedong 06 pagi, Kelurahan Kampung Gedong, Jakarta Timur)* [SKRIPSI]", 2014, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta), h. 139

terhadap minat belajar sebesar 17,2%. Bentuk perhatian orang tua berupa pemberian motivasi belajar memberikan sumbangan sebesar 24,9% terhadap minat belajar anak. Bentuk perhatian orang tua berupa pemberian bimbingan memberikan sumbangan sebesar 31,8% terhadap minat belajar anak. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa rasa senang pada satu hal tertentu mempengaruhi minat belajar sebesar 14,69%.⁶⁶

E. Kerangka Berpikir

Minat belajar adalah rasa tertarik dalam diri terhadap aktivitas belajar dan bukan bawaan lahir. Minat ditunjukkan atas rasa suka, kepuasan, dan keterikatan pada hal yang dianggap menyenangkan bagi anak. Seseorang yang memiliki minat belajar akan mengekspresikan hal-hal yang membuatnya senang dengan menunjukkan perhatian, dan juga berpartisipasi aktif dalam sebuah kegiatan tanpa adanya sebuah paksaan.

Dalam membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru bukanlah sebuah hal yang mudah. Apalagi minat itu berhubungan dengan kegiatan belajar yang kebanyakan anak pada usia 6-7 tahun tidak terlalu menyukai kegiatan tersebut. Karena pada usia tersebut anak sedang dalam penyesuaian lingkungan baru dari Taman Kanak-Kanak ke Sekolah

⁶⁶Ruri Setyo Prabowo, "*HUBUNGAN PERHATIAN ORANG TUA DENGAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SD SE GUGUS I KECAMATAN PANJATAN KABUPATEN KULON PROGO TAHUN 2015* [SKRIPSI]", 2015, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta), h. 67-69

Dasar. Seperti yang diketahui pada dasarnya anak mempunyai karakter yang suka bermain disbanding mempelajari sesuatu hal yang berkaitan dengan buku tulis dan bacaan. Oleh sebab itu untuk menumbuhkan minat anak dalam belajar, orang-orang disekitarnya harus membutuhkan pengetahuan dan pengalaman yang tepat agar kedepannya anak dapat belajar tanpa merasa ada paksaan

Masalah yang paling sering dialami para orang tua dengan anaknya saat menyuruh mengerjakan pekerjaan (PR) adalah ketika anak asyik bermain dengan teman-temannya. Namun di era yang sudah modern ini, anak usia dini sudah banyak yang mengenal kecanggihan alat teknologi seperti gawai (*gadget*). Gawai (*gadget*) merupakan salah satu masalah besar yang sering ditemui penyebab kemalasan anak dalam belajar itu muncul. Jenis gawai (*gadget*) yang paling banyak digunakan oleh anak usia dini ialah *smartphone*. *Gadgets* *smartphone* sebenarnya diperuntukan untuk mempermudah orang-orang kerja, mahasiswa, maupun orang-orang dewasa lainnya dalam melakukan aktifitas sehari-harinya. Namun kenyataannya, kini gawai (*gadget*) sudah banyak dipergunakan anak usia dini untuk sekedar bermain *games*, menonton video secara *online*, dan mengakses *internet*. Sehingga dengan adanya benda serba bisa tersebut, anak lebih asyik bermain dengan gawai (*gadget*) nya selama berjam-jam daripada melakukan aktifitas lainnya

seperti belajar. Padahal ketentuan penggunaan untuk anak usia 6-7 tahun menurut para ahli maksimal hanya sampai dua jam dan tidak boleh lebih. Jika lebih dari dua jam, maka anak sudah dikatakan intens dalam menggunakan gawai (*gadget*) dan tentunya ini sudah mengakibatkan anak kecanduan gawai (*gadget*).

Anak yang memiliki intensitas tinggi dalam penggunaan gawai (*gadget*) biasanya sudah tidak memiliki minat belajar dari dalam dirinya sehingga merasa malas mengerjakan tugas-tugas sekolahnya apabila tidak ada yang menyuruh. Anak juga biasanya merasa terganggu apabila aktifitas bermain gawai (*gadget*) dihentikan oleh orang lain. Anak yang memiliki intensitas penggunaan gawai (*gadget*) sedang biasanya masih mau menuruti perintah dari orang lain untuk menghentikan aktifitas bermain gawai (*gadget*) dan mengerjakan tugas sekolahnya ataupun kegiatan lain diluar dari gawai (*gadget*). Sedangkan anak yang memiliki intensitas dalam penggunaan gawai (*gadget*) rendah maka anak masih memiliki pikiran dan kemauan untuk berinisiatif menjalankan tanggung jawabnya sebagai pelajar sekolah, sehingga dapat mengatur batasan seberapa lama ia harus menggunakan gawai (*gadget*) dan kemudian dilanjutkan untuk belajar ataupun mengerjakan PR. Oleh karena itu, intensitas dalam penggunaan gawai (*gadget*) diduga dapat mengganggu minat belajar anak.

F. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang ada, maka hipotesis penelitian sebagai berikut: “ Diduga terdapat pengaruh yang signifikan dalam intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat.”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Sesuai masalah yang dikemukakan di atas, tujuan utama dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendapatkan data empiris mengenai pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat.

2. Tujuan khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mendeskripsikan informasi tentang intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap anak usia 6-7 tahun di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat.
- b. Mendeskripsikan informasi tentang minat belajar anak usia 6-7 tahun di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat.
- c. Menganalisis dan menelaah besaran signifikansi pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat.

6.	Penelitian													√	
7.	Penyusunan Bab IV, dan V													√	√
8.	Sidang Skripsi														√

C. Metode Penelitian

Ada dua metode penelitian yang dapat digunakan salah satunya adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Watson pendekatan kuantitatif merupakan salah satu upaya pencarian ilmiah (*scientific inquiry*) yang didasari oleh filsafat positivisme logis (*logical positivism*) yang beroperasi dengan aturan-aturan yang ketat mengenai logika, kebenaran, hukum-hukum, dan prediksi.¹ Berdasarkan pendapat Watson penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan berdasarkan logika untuk mencari kebenaran suatu teori, hukum-hukum ataupun prediksi, kemudian diuji dengan mengikuti aturan-aturan yang ada, sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan atau temuan baru dari hasil penelitian.

Berikutnya pendapat dari Syaodih yang mengatakan bahwa penelitian kuantitatif didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Maksimalisasi objektivitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-

¹Jamal Ma'mur Asmani, *Tuntutan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), h.69

angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.² Secara singkat Syaodi mengatakan bahwa penelitian kuantitatif dilakukan dengan melihat kejadian-kejadian nyata yang sudah terjadi atau tanpa diberikan campur tangan dari peneliti. Penelitian tersebut, kemudian diuji secara kuantitatif atau dengan menggunakan angka-angka pengolahan statistic.

Sejalan dengan pendapat Watson dan Syaodih, Emzir menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma postpositivits dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi, serta pengujian teori), menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survey yang memerlukan statistik.³ Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang dilakukan secara logika untuk menguji kebenaran teori atau pendapat, yang dilihat berdasarkan kejadian nyata, kemudian dikaji berdasarkan angka-angka pengolahan statistik untuk mendapatkan hasil atau kebenaran dari teori tersebut. Ada beberapa metode yang dapat

²NanaSyaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h.53

³ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008), h.28

digunakan dalam penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah *ex post facto*.

Menurut Kerlinger penelitian kasual komparatif (*causal comparative research*) yang disebut juga sebagai penelitian *ex post facto* adalah penyelidikan empiris yang sistematis dimana ilmuwan tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung karena eksistensi dari variabel tersebut telah terjadi, atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi.⁴ Secara singkat dapat dikatakan bahwa penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang dilakukan berdasarkan kejadian yang sudah terjadi dan bukan berdasarkan kejadian yang dibuat-buat atau diciptakan oleh peneliti.

Sementara menurut Gay, penelitian kausal komparatif (*causal-comparative research*) atau *ex post facto* adalah penelitian di mana peneliti berusaha menentukan penyebab atau alasan, untuk keberadaan perbedaan dalam perilaku atau status dalam kelompok individu. Dengan kata lain, telah diamati bahwa kelompok berbeda pada beberapa variabel dan peneliti berusaha mengidentifikasi faktor utama yang menyebabkan perbedaan.⁵ Berdasarkan paparan tersebut, penelitian *ex post facto* ialah penelitian yang digunakan untuk mencari sebab akibat dari kejadian-kejadian yang sudah diamati.

⁴ *Ibid.*, h.119

⁵ *Ibid.*

Sama halnya dengan pendapat Kerlinger dan Gay, Syaodih mengatakan bahwa penelitian ekspos fakto (*expost facto research*) meneliti hubungan sebab-akibat yang tidak dimanipulasi atau diberi perlakuan (dirancang dan dilaksanakan) oleh peneliti. Penelitian hubungan sebab-akibat dilakukan terhadap program, kegiatan atau kejadian yang telah berlangsung atau telah terjadi. Adanya hubungan sebab-akibat didasarkan atas kajian teoritis, bahwa sesuatu variabel disebabkan atau dilatarbelakangi oleh variabel tertentu atau mengakibatkan variabel tertentu.⁶ Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang dilakukan berdasarkan kejadian-kejadian yang sudah terjadi dan tanpa dilakukannya perlakuan atau campur tangan dari peneliti, dilakukan untuk mencari tahu sebab akibat dari kejadian tersebut.

Berdasarkan paparan di atas, maka variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan *gadget*, artinya variabel bebas tidak dapat dimanipulasi atau tidak dapat diberikan perlakuan. Berdasarkan pengertian tersebut berarti yang diteliti adalah dampak perlakuan yang telah berlangsung secara alamiah dan bukan menciptakan sebuah perlakuan, yakni melihat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun. Penelitian tidak melakukan perlakuan kepada sampel. Variabel bebas

⁶Sukmadinata, *Op.Cit.*, h.55

hanya dapat dilihat secara alamiah atau apa adanya saat penelitian berlangsung. Variabel yang diteliti yaitu variabel bebas (X) adalah intensitas penggunaan gawai (*gadget*) dan variabel terikat (Y) adalah minat belajar anak usia 6-7 tahun. Oleh karena itu, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*.

Pada penelitian ini peneliti bermaksud mengetahui ada atau tidaknya hubungan sebab akibat, pengaruh yang ditunjukkan intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat. Untuk itu intensitas penggunaan gawai (*gadget*) dibagi dalam dua kelompok. Kelompok yang dimaksud adalah anak yang memiliki intensitas penggunaan gawai (*gadget*) tinggi dan anak yang memiliki intensitas penggunaan gawai (*gadget*) rendah. Intensitas penggunaan gawai (*gadget*) sebagai variabel bebas dalam penelitian ini dan tidak dikendalikan secara langsung melainkan telah terjadi pada anak sebelum penelitian ini. Adanya perbedaan intensitas penggunaan gawai (*gadget*) memberikan pengaruh pada minat belajar anak yang ditunjukkan melalui perbedaan antara dua kelompok anak tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini tidak ada perlakuan khusus. Berikut adalah desain penelitian:

Tabel 3.2.
Desain Penelitian *Ex Post Facto*

Kelompok	Variabel Bebas	Variabel Terkait
E (Coba)	X_{11}	Y_{11}
P	X_{12}	Y_{12}

Keterangan:

X_{11} : Intensitas penggunaan gawai (*gadget*) tinggi

X_{12} : Intensitas penggunaan gawai (*gadget*) rendah

Y_{11} : Minat belajar anak yang menggunakan gawai (*gadget*) dengan intensitas tinggi.

Y_{12} : Minat belajar anak yang menggunakan gawai (*gadget*) dengan intensitas rendah

Tabel di atas menjelaskan bahwa terdapat dua kelompok yaitu kelompok coba, kelompok pembandingan. Pada kelompok coba dengan intensitas penggunaan gawai (*gadget*) tinggi maka minat belajar anak rendah. Kemudian pada kelompok pembandingan dengan intensitas penggunaan gawai (*gadget*) rendah maka minat belajar anak tinggi.

D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

Dalam teknik pengambilan sampel ini, ditentukan terlebih dahulu populasinya. Menurut Sugiyono mengatakan bahwa 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.⁷ Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diartikan bahwa populasi adalah segala sesuatu yang akan dijadikan subyek penelitian dengan memiliki karakteristik yang sama. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 6-7 tahun yang menggunakan gawai (*gadget*) di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat yang berusia 6-7 tahun.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel.⁸ Untuk menentukan sampel dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang dapat digunakan. Teknik sampling pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*), maka teknik yang digunakan adalah

⁷ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2011), h.61.

⁸ *Ibid.*, h.62.

Nonprobability Sampling. Nonprobability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁹ Teknik sampel ini meliputi, *sampling sistematis, kuota, insidental, purposive, jenuh, snowball*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *sampling kuota*. *Sampling kuota* adalah teknik untuk menentukan dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan.¹⁰ Populasi penelitian ini adalah seluruh anak yang menggunakan gawai (*gadget*), di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat yang berusia 6-7 tahun, maka dengan menggunakan *sampling kuota* peneliti dapat membatasi sampel menjadi 30 anak usia 6-7 tahun yang menggunakan gawai (*gadget*) di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu bagian penting dalam suatu penelitian. Peneliti mencari dan mengumpulkan data demi kelengkapan data penelitiannya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengumpulan data adalah variabel yang akan menjadi fokus penelitian. Variabel yang akan diteliti oleh peneliti terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

⁹*Ibid.*, h.66.

¹⁰*Ibid.*, h.68.

1. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titikperhatian suatu penelitian. Ada dua jenis variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel akibat.¹¹ Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah intensitas penggunaan gawai (*gadget*). Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah minat belajar anak usia 6-7 tahun.

a. Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun

1) Definisi Konseptual

Minat belajar anak usia 6-7 tahun adalah rasa keinginan yang kuat untuk memenuhi kepuasan, berupa proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat

¹¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010), h.99

relatif konstan dan berbekas yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan anak.

2) Definisi Operasional

Minat belajar anak usia 6-7 tahun adalah skor total yang diperoleh dari rasa keinginan yang kuat untuk memenuhi kepuasan, berupa proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan anak.

3) Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat bantu peneliti untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

a) Teknik kuesioner

Kuesioner adalah seperangkat pertanyaan yang disusun secara logis, sistematis, dan objektif untuk menerangkan variabel yang diteliti. Instrumen pengumpulan data berisi daftar

pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk direspons oleh sumber data, yaitu responden¹². Dalam istilah kuantitatif sumber data disebut responden, karena sifatnya merespons pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Angket penelitian ada yang tertutup dan ada yang terbuka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup. Angket tertutup adalah pertanyaan dan alternatif jawabannya telah ditentukan oleh peneliti, responden tinggal memilih saja. Dalam format ini responden bersifat pasif, tidak memiliki kewenangan menjawab selain apa yang diberikan peneliti.¹³ Untuk mendapatkan data primer, maka penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner penelitian kepada anak usia 6 - 7 tahun yang intens menggunakan gawai (*gadget*) dengan angket tertutup karena anak hanya diminta untuk memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang sesuai.

Angket akan disebarkan kepada anak usia 6-7 tahun yang intens menggunakan gawai (*gadget*) di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat. Sebelum memberikan kuesioner atau angket kepada responden, peneliti memberikan

¹² M. Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012), h.127

¹³ *Ibid.*

penjelasan terlebih dahulu tentang tujuan dari pernyataan-pernyataan yang ada di dalam angket serta cara pengisian angket. Hal ini dimaksudkan agar responden tidak salah dalam memahami isi pernyataan dan tidak salah dalam pengisiannya. Peneliti juga akan mendampingi responden (anak) saat mengisi angket dan menjelaskan maksud dari tiap pernyataan yang diajukan.

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur variabel minat belajar anak usia 6 – 7 tahun menggunakan pertanyaan dalam bentuk angket yang jumlah pernyataan terdiri dari 15 butir, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun

Indikator	Aspek	Nomor Instrumen Sebelum di Validasi	Nomor Instrumen Sesudah di Validasi
1. Perasaan Senang	1. Menunjukkan rasa senang saat belajar	1,2,3,4	1,2,3
2. Ketertarikan	2. Antusias mengerjakan tugas sekolah tanpa ada yang menyuruh	5,6,7	5,6
3. Perhatian	3. Fokus saat belajar	8,9,10	8,9
4. Keterlibatan anak	4. Terlibat dengan sendirinya dalam pembelajaran	11,12,13,14,15	13
Jumlah Instrumen		15	8

Variabel penelitian ini diukur dengan menggunakan skala *Guttman*. Skala *Guttman* ialah skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten¹⁴. Penelitian ini menggunakan skala *Guttman* karena hanya menyediakan dua alternatif jawaban. Alternatif jawaban yang ditetapkan adalah Ya dan Tidak. Demikian untuk pernyataan positif, bila jawaban Ya = 1, Tidak = 0 untuk, pernyataan negatif, bila menjawab Ya = 0, Tidak = 1.

Berdasarkan penjabaran di atas, bila pada pernyataan positif responden menjawab pilihan Ya menunjukkan minat belajar anak tinggi. Pada pernyataan negatif, jika responden menjawab pilihan Tidak menunjukkan minat belajar anak rendah.

b) Wawancara

Hasil angket akan diperkuat dengan adanya wawancara. Wawancara menurut Janesick adalah "*meeting of two persons to exchange information an idea through question and responses, resulting in communication and join construction of*

¹⁴Riduwan, *Dasar-dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2010) h.43

meaning about particular topic".¹⁵ Wawancara adalah pertemuan dua orang yang bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam satu topik tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, maka wawancara merupakan kegiatan tanya jawab antara dua orang guna mendapatkan informasi mengenai satu topik pembahasan.

Melalui wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang responden (anak) mengenai minatnya dalam belajar, dimana hal ini tidak bisa didapat melalui pengisian angket. Wawancara akan dilakukan dengan orang tua dengan menanyakan mengenai minat belajar anak berdasarkan acuan dari kisi-kisi di atas.

b. Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*)

1) Definisi Konseptual

Intensitas penggunaan gawai (*gadget*) adalah pengeluaran energi atau banyaknya penggunaan gawai (*gadget*) yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu situasi dan kondisi, saat menggunakan gawai (*gadget*) secara berulang-ulang dan memiliki

¹⁵Valerie J. Janesick, *Oral History For Qualitative Researcher*, (New York: The Guildford Press, 2010) h.46

frekuensi tertentu. Anak usia 6-7 tahun disebut intensitas menggunakan gawai (*gadget*) saat lebih dari dua jam.

2) Definisi Operasional

Intensitas penggunaan gawai (*gadget*) adalah skor total anak usia 6-7 tahun saat menggunakan gawai (*gadget*) lebih dari dua jam.

3) Instrumen Penelitian

a) Teknik Kuesioner

Kuesioner adalah seperangkat pertanyaan yang disusun secara logis, sistematis, dan objektif untuk menerangkan variabel yang diteliti. Instrumen pengumpulan data berisi daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk direspons oleh sumber data, yaitu responden¹⁶. Dalam istilah kuantitatif sumber data disebut responden, karena sifatnya merespons pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Angket penelitian ada yang tertutup dan ada yang terbuka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup. Angket tertutup adalah pertanyaan dan alternatif jawabannya telah ditentukan oleh peneliti, responden tinggal memilih saja.

¹⁶Musfiqon, *Loc.Cit*

Dalam format ini responden bersifat pasif, tidak memiliki kewenangan menjawab selain apa yang diberikan peneliti.¹⁷ Untuk mendapatkan data primer, maka penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner penelitian kepada anak usia 6 - 7 tahun yang intens menggunakan gawai (*gadget*) dengan angket tertutup karena anak hanya diminta untuk memberikan tanda silang (x) pada jawaban yang sesuai.

Angket akan disebarakan kepada anak usia 6-7 tahun yang intens menggunakan gawai (*gadget*) di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat. Sebelum memberikan kuesioner atau angket kepada responden, peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang tujuan dari pernyataan-pernyataan yang ada di dalam angket serta cara pengisian angket. Hal ini dimaksudkan agar responden tidak salah dalam memahami isi pernyataan dan tidak salah dalam pengisiannya. Peneliti juga akan mendampingi responden (anak) saat mengisi angket dan menjelaskan maksud dari tiap pernyataan yang diajukan.

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur variabel intens menggunakan gawai (*gadget*) menggunakan pernyataan dalam

¹⁷*Ibid.*

bentuk angket yang jumlah pernyataan terdiri dari 12 butir, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*)

Indikator	Aspek	Nomor Soal Sebelum di Validasi	Nomor Soal Sesudah di Validasi
1. Waktu	1.1. Lamanya waktu menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari	1,2	1
	1.2. Kapan waktu penggunaan <i>gadget</i> (pagi, siang atau malam)	3,4	2
2. Sikap dan Perilaku	2.1. Anak mampu beradaptasi dengan lingkungan atau teman baru ketika sudah mengenal <i>gadget</i>	5	4
	2.2. Anak lebih memilih main dengan <i>gadget</i> dibandingkan bermain di luar	6,7	6
	2.3. Anak marah atau ngambek saat tidak diberi <i>gadget</i>	8	7
	2.4. Anak sadar akan batasan waktu menggunakan <i>gadget</i>	9,10	8
	2.5. Anak sadar akan tugas dan kewajiban saat menggunakan <i>gadget</i> (mandi, makan, belajar	11,12	9
Jumlah Instrumen		12	7

Variabel penelitian ini diukur dengan menggunakan skala *Guttman*.Skala *Guttman* ialah skala yang digunakan untuk

jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten¹⁸. Penelitian ini menggunakan skala *Guttman* karena hanya menyediakan dua alternatif jawaban. Alternatif jawaban yang ditetapkan adalah Ya dan Tidak. Demikian untuk pernyataan positif, bila jawaban Ya = 1, Tidak = 0 untuk, pernyataan negatif, bila menjawab Ya = 0, Tidak = 1.

Berdasarkan penjabaran di atas, bila pada pernyataan positif responden menjawab pilihan Ya menunjukkan intensitas penggunaan gawai (*gadget*) anak tinggi. Pada pernyataan negatif, jika responden menjawab pilihan Tidak menunjukkan intensitas penggunaan gawai (*gadget*) anak rendah.

b) Wawancara

Hasil observasi akan diperkuat dengan adanya wawancara. Wawancara menurut Jansick adalah “*meeting of two persons to exchange information an idea through question and responses, resulting in communication and join construction of meaning about particular topic*”.¹⁹ Wawancara adalah pertemuan dua orang yang bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam satu topik

¹⁸Riduwan, *Loc. Cit.*

¹⁹Janesick, *Loc.Cit.*

tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, maka wawancara merupakan kegiatan tanya jawab antara dua orang guna mendapatkan informasi mengenai satu topik pembahasan.

Melalui wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang responden (anak) mengenai keintensitasan anak dalam menggunakan gawai (*gadget*), dimana hal ini tidak bisa didapat melalui observasi saja. Wawancara akan dilakukan dengan anak serta orang tua dengan menanyakan mengenai keintensitasan anak dalam menggunakan gawai (*gadget*) berdasarkan acuan dari kisi-kisi di atas.

2. Uji Persyaratan Instrumen

a. Validasi Instrumen

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui ketepatan hasil ukur pada instrumen. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen²⁰. Uji validasi dilakukan sebelum instrumen diujikan kepada sampel penelitian.

Sehingga proses validasi dilakukan pada sampel yang sejenis dengan

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.*, h. 211.

sampel penelitian untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen yang akan digunakan.

Pengujian validasi pada instrumen minat belajar dan intensitas penggunaan gawai dilakukan tenaga ahli atau expert judgement oleh Dra. Yudrik Jahja, M.Pd selaku dosen Universitas Negeri Jakarta dan juga pada 30 orang anak usia 6-7 tahun dengan menganalisis butir instrumen dan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Untuk melakukan pengujian validasi yang sesuai dengan skala *Guttman* perhitungan yang dilakukan adalah dengan menggunakan rumus perhitungan korelasi point biseral²¹.

$$r_{pbis} = \frac{\bar{x}_t - \bar{x}_1}{s_1} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi point biseral

\bar{X}_t = skor rata-rata hitung untuk butir jawaban yang
dijawab benar

\bar{X}_1 = skor rata-rata dari skor total

S_1 = standar deviasi skor total

²¹ Sri Indah Pujiastuti, *Evaluasi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2007), hl 115.

p_i = proporsi sampel yang menjawab benar pada butir yang diuji validitasnya

q_i = proporsi sampel yang menjawab salah pada butir yang diuji validitasnya

Dalam penelitian ini, analisis dilakukan pada tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$. Untuk mengetahui kevalidan dari instrumen adalah dengan melihat dari hasil itung. Untuk dapat dikatakan "valid" maka $r_{hitung} > r_{tabel}$. Jika, terdapat hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen dikatakan "drop" atau "tidak valid". Dari hasil pengujian validasi instrumen, hanya butir soal yang valid saja yang akan diujikan pada sampel, untuk butir soal yang drop maka tidak akan digunakan dalam instrumen.

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berhubungan dengan ketetapan atau konsistensi sejauhmana hasil dari instrument dapat dipercaya. Menurut Arikunto, reliabilitas menunjukkan bahwa pada suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik²². Dengan kata lain, pengujian reliabilitas instrumen akan menghasilkan data instrumen yang dapat dipercaya.

Untuk menguji reliabilitas instrumen haruslah sesuai dengan skala yang digunakan pada instrument. Perhitungan uji reliabilitas yang menggunakan skala *Guttman* adalah dengan menggunakan uji Kuder Richardson (KR-20) dimana menggunakan skor dikotomi (1 dan 0)²³. Adapun rumus perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$r_{kk} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{Si^2} \right)$$

Keterangan:

r_{kk} = koefisien reliabilitas

k = banyaknya butir soal

²² Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hal 221.

²³ Sri Indah Pujiastuti, *op.cit.*, hal 117.

- p = proporsi banya subjek yang menjawab benar
pada butir yang diuji
- q = proporsi banyak subjek yang menjawab salah
pada butir yang diuji
- S_i^2 = varians skor total

Setelah melakukan perhitungan reliabilitas terhadap butir soal maka hasil perhitungan dicocokkan dengang kriteria reliabilitas yang sesuai dengan uji reliabilitas yang digunakan. Adapun kriteria tingkat reliabilitas instrument ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Reliabilitas Instrumen²⁴

Koefisien reliabilitas	Kriteria
$0,80 < r_{kk} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,60 < r_{kk} \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,40 < r_{kk} \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$0,20 < r_{kk} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,00 < r_{kk} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah

Berdasarkan tabel tersebut dapat diartikan semakin tinggi nilai koefisien reliabilitas maka semakin tinggi tingkat reliabilitasnya.

²⁴ Murdan, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Global Pustaka, 2003), h.123.

Dengan tingginya nilai reliabilitas maka dapat dinyatakan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian dari proses penelitian data agar memiliki makna dalam mengamati masalah pada penelitian dan menguji hipotesis. Adapun proses analisis data dilakukan sebanyak dua tahap sebagai berikut:

1. Statistika Deskriptif

Statistika deskriptif dilakukan sebagai pengelolaan data awal seperti menghitung rata-rata, median, modus, simpangan baku, nilai maksimum dan minimum. Statistika deskriptif merupakan suatu teknik pengelolaan data yang tujuannya melukiskan dan menganalisis kelompok data tanpa membuat atau menarik kesimpulan atas populasi yang diamati²⁵. Berdasarkan pendapat tersebut berarti, bahwa statistika deskriptif digunakan untuk membuat penggambaran serta analisa data saja, tidak membentuk ataupun bersifat kesimpulan atas populasi yang diamati.

2. Statistika Inferensial

Selain statistika deskriptif, adapula statistika inferensial dalam penelitian kuantitatif. Statistika inferensial adalah teknik statistika yang

²⁵Musfiqon, *Op.Cit*, h.143.

digunakan untuk menganalisa data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi²⁶. Adapun tahapan yang dilakukan dalam statistika inferensial adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk menguji sampel penelitian, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan. Uji normalitas data dilakukan untuk mengadakan pengujian terhadap normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisa²⁷. Uji normalitas data dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti, uji kertas peluang normal, uji Liliefors dan Chi Kuadrat. Penelitian ini menggunakan uji Chi kuadrat untuk menguji normalitas data. Adapun prosedur dalam pengujian normalitas data menggunakan chi kuadrat menurut Riduwan adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan skor terbesar dan terkecil;
- 2) Menentukan rentangan (R) antara skor terbesar dengan skor terkecil dengan menghitung selisih skor terbesar dengan skor terkecil;
- 3) Menentukan banyaknya kelas (BK) dengan rumus sebagai berikut:

$$BK = 1 + 3.3 \text{ Log } n \text{ (rumus sturgess)}$$

²⁶ Sugiyono, *Op. Cit.*, h. 209.

²⁷ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hal 301.

- 4) Menentukan panjang kelas

$$i = \frac{R}{BK}$$

- 5) Menentukan rata-rata atau mean (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum fXi}{n}$$

- 6) Menentukan simpangan baku (S) dengan rumus berikut:

$$S = \sqrt{\frac{n \sum fXi^2 - (\sum fXi)^2}{n(n-1)}}$$

- 7) Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

- a) Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas pertama dikurang 0.5 dan kemudian angka skor-skor di sebelah kanan kelas intervalnya dengan menambahkan 0.5 cm.
- b) Mencari nilai Z score untuk batas kelas interval dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{batasan kelas} - \bar{X}}{\text{Sampel}}$$

- c) Mencari luas 0-Z dari Tabel Kurve Normal dari 0-Z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas;
- d) Mencari luas tiap kelas interval dengan jalan mengurangkan angka-angka 0-Z, yaitu angka baris pertama dikurangi baris kedua, angka baris kedua dikurangi dengan baris ketiga,

dan seterusnya kecuali untuk angka yang berbeda pada baris paling tengah ditambahkan dengan angka pada baris berikutnya;

- e) Mencari frekuensi harapan (f_e) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden;
- f) Mencari chi kuadrat (χ^2) dengan rumus

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

f_o = frekuensi hasil pengamatan

f_e = frekuensi harapan

- g) Membandingkan (χ^2 hitung) dengan (χ^2 tabel). Hasilnya dapat dilihat dari kaidah keputusan, dimana:

Jika χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel, maka distribusi data tidak normal

Jika χ^2 hitung $\leq \chi^2$ tabel, maka distribusi data normal²⁸

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas atau kesamaan dua varians populasi dua kelompok sampel penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Fisher pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Adapun langkah-langkah dalam melakukan uji homogenitas adalah sebagai berikut:

²⁸ Riduwan, *Op.Cit.*, h.188-191.

- 1) Menghitung varians terbesar dan varians terkecil;
- 2) Menghitung F_{hitung} dengan cara mencari hasil bagi varians terbesar dengan varian terkecil;
 - i. Bandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} dengan rumus: db pembilang = n-1 (untuk varians terbesar) db penyebut = n-1 (untuk varians terkecil) taraf signifikansi $\alpha = 0.05$
 - ii. Hasil dicocokkan dengan kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, homogen

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dengan menggunakan pengujian perbedaan dua rata-rata yang digunakan yaitu uji-t. Data didapat dari hasil pengisian angket kesadaran alam anak dari kelompok coba dan kelompok pembanding. Pengujian ini dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dan interval kepercayaan 95%. Adapun rumus uji-t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata kelompok satu

\bar{x}_2 = rata-rata kelompok dua

s_1^2 = varians kelompok satu

s_2^2 = varians kelompok dua

n_1 = jumlah sampel kelompok satu

n_2 = jumlah sampel kelompok dua

hasil t hitung disandingkan dengan t tabel kemudian ditentukan kriteria pengujiannya, jika $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq + t_{\text{tabel}}^{29}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti terdapat pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun.

G. Hipotesis statistik

Apabila data berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya diadakan uji hipotesis. Statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah

H_0 diterima H_a ditolak: $\mu_1 \geq \mu_2$

H_0 ditolak H_a diterima: $\mu_1 < \mu_2$

²⁹*Ibid.*, h. 209-210.

Keterangan:

H0 diterima Ha ditolak :

rata-rata minat belajar anak usia 6-7 tahun lebih rendah dengan intensitas penggunaan gawai tinggi, dibandingkan minat belajar anak usia 6-7 tahun dengan intensitas penggunaan gawai rendah

H0 ditolak Ha diterima :

rata-rata minat belajar anak usia 6-7 tahun lebih tinggi dengan intensitas penggunaan gawai rendah, dibandingkan minat belajar anak usia 6-7 tahun dengan intensitas penggunaan gawai tinggi

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini peneliti menunjukkan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian. Urutan penyajian meliputi hasil pengolahan data dalam bentuk deskripsi data, pengujian pesyaratan analisis data, pengujian hipotesis penelitian. Pada akhir bab, terdapat penjelasan mengenai pembahasan hasil penelitian dan juga keterbatasan penelitian.

A. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan uraian hasil penelitian data intensitas penggunaan gawai (*gadget*), data minat belajar anak usia 6-7 tahun, data minat belajar anak usia 6-7 tahun yang memiliki intensitas penggunaan gawai (*gadget*) tinggi, dan data minat belajar anak usia 6-7 tahun yang memiliki intensitas penggunaan gawai (*gadget*) rendah

Selain itu juga dijelaskan mengenai rentangan nilai, nilai rata-rata, median, modus, dan distribusi frekuensi dari data tersebut dalam bentuk tabel serta grafik histogram yang memudahkan untuk memahami deskripsi data.

1. Data Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*) Anak Usia 6-7 Tahun

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian bagi anak dengan intensitas penggunaan gawai (*gadget*) dengan menggunakan angket yang terdiri dari 7 butir pertanyaan. Pertanyaan tersebut di isi oleh 30 anak sebagai responden. Data intensitas penggunaan gawai (*gadget*) diperoleh dari hasil perhitungan skor pada instrumen. Perhitungan skor diperoleh skor maksimum dan skor minimum. Secara lebih rinci jbaran deskripsi data dijelaskan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4. 1

Deskripsi Data Hasil Perhitungan Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*)¹

Keterangan	Hasil Perhitungan
N	30
Nilai Maksimum	7
Nilai Minimum	0
mean	4.3
modus	5
median	5
varians	3.45
standar deviasi	1.85

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat hasil penelitian mengenai intensitas penggunaan gawai (*gadget*) anak usia 6-7 tahun yang berada pada rentang skor antara 0 (nilai minimum) sampai

¹ Lampiran 10

dengan 7 (nilai maksimum). Dari data ini, dapat dilihat mengenai intensitas penggunaan gawai (*gadget*) dengan responden 30 anak berada pada skor yang beragam. Adapun nilai rata-rata dari data ini adalah sebesar 4,3 yang artinya skor tersebut adalah nilai rata-rata pada data intensitas penggunaan gawai (*gadget*) anak usia 6-7 tahun. Data ini memiliki nilai median sebesar 5, artinya skor tersebut adalah nilai tengah yang terdapat pada data intensitas penggunaan gawai (*gadget*) anak usia 6-7 tahun. Nilai modus 5, artinya skor tersebut adalah nilai pada data intensitas penggunaan gawai (*gadget*) anak usia 6-7 tahun yang paling banyak frekuensinya atau sering muncul dari skor yang diperoleh ke-30 anak. Nilai varians 3,45 artinya skor tersebut adalah nilai persebaran terhadap nilai rata-rata pada data intensitas penggunaan gawai (*gadget*) anak usia 6-7 tahun. Yang terakhir adalah standar deviasi yang sebesar 1,85 menunjukkan tingkat variasi suatu dari data penggunaan gawai (*gadget*) anak usia 6-7 tahun.

Berdasarkan hasil angket intensitas penggunaan gawai (*gadget*) anak usia 6-7 tahun didapatkan skor total, selanjutnya skor diurutkan dari tertinggi hingga terendah dan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok coba (anak usia 6-7 tahun dengan intensitas penggunaan

gawai (*gadget*) tinggi) dan kelompok pembanding (anak usia 6-7 tahun dengan intensitas penggunaan gawai (*gadget*) rendah)

Tabel 4.2 Data Pembagian Kelompok

Data Pembagian		No. Responden	Data Angket Intensitas Penggunaan Gawai (<i>Gadget</i>) Variabel X
No.	Keterangan		
1	Tinggi	28	7
2		27	7
3		15	7
4		30	6
5		24	6
6		18	6
7		17	6
8		4	6
9		26	5
10		25	5
11		23	5
12		14	5
13		12	5
14		11	5
15		8	5
16	Rendah	7	5
17		29	4
18		20	4
19		13	4
20		9	4
21		22	3
22		21	3
23		16	3
24		5	3
25		3	3
26		2	3
27		1	3
28		6	1
29		9	0
30		10	0

Dari hasil skor intensitas penggunaan gawai (*gadget*) anak usia 6-7 tahun, data kemudian diurutkan mulai dari skor tinggi sampai dengan terendah, kemudian dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok coba dan kelompok pembandingan yang akan diukur intensitas penggunaan gawai (*gadget*) nya. Kelompok coba merupakan kelompok yang terdiri dari 15 anak yang intensitas penggunaan gawai (*gadget*) berada pada skor tertinggi. Cara pengambilan jumlah anak dalam kelompok tersebut berdasarkan perhitungan dari 15 anak skor tertinggi dengan mengambil nomor 1-15. Kelompok pembandingan merupakan kelompok yang terdiri dari anak yang intensitas penggunaan gawai (*gadget*) berada pada skor terendah yaitu, sisa dari 15 anak yang telah diurutkan dengan memberi nomor 16-30.

2. Data Hasil Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun yang Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*) Tinggi (Kelompok Coba)

Data ini mendeskripsikan hasil skor terhadap minat belajar anak yang mempunyai intensitas tinggi dalam penggunaan gawai (*gadget*). Sampel pada kelompok coba penelitian ini berjumlah 15 anak. Skor yang diperoleh dari anak tersebut kemudian dideskripsikan secara lebih rinci dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 2

Deskripsi Data Hasil Perhitungan Terhadap Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun pada Kelompok Coba²

Keterangan	Hasil Perhitungan
N	15
Jumlah	72
Maks	8
Min	3
Mean	4.8
Modus	4
Median	4
Standar Deviasi	1.52
Varians	2.31

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil penelitian mengenai minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok coba dengan sampel sebanyak 15 anak berada pada rentang skor antara 3 (skor minimum) sampai dengan 8 (nilai maksimum). Dari data ini, dapat dilihat mengenai minat belajar anak usia 6-7 tahun kelompok coba berada pada skor yang bervariasi. Adapun nilai rata-rata dari data ini adalah sebesar 4.8 yang artinya skor tersebut adalah nilai rata-rata data minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok coba. Data ini memiliki nilai median sebesar 4, artinya skor tersebut adalah nilai tengah yang terdapat pada data minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok coba. Nilai modus 4, artinya skor tersebut

² Lampiran 13

adalah nilai pada data minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok coba yang paling banyak frekuensinya atau sering muncul dari skor yang diperoleh ke-15 anak. Nilai varians 2.31 artinya skor tersebut adalah nilai persebaran terhadap nilai rata-rata minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok coba. Yang terakhir adalah standar deviasi yang sebesar 1.52 menunjukkan tingkat variasi suatu dari data minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok coba.

Berdasarkan informasi di atas, data dapat dilihat melalui interval kelas. Besarnya interval kelas diperoleh berdasarkan rumus yang digunakan untuk menentukan banyaknya interval kelas. Masing-masing panjang interval kelas pada data minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok coba adalah 1. Panjang interval kelas diperoleh dengan membagi rentang kelas yaitu selisih antara skor maksimum dan skor minimum dengan banyaknya interval kelas. Data dikelompokkan dengan melihat sebaran skor data pada 15 anak yang menjadi responden penelitian yang disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 4. 3
Distribusi Frekuensi Terhadap Minat Belajar pada Kelompok Coba³

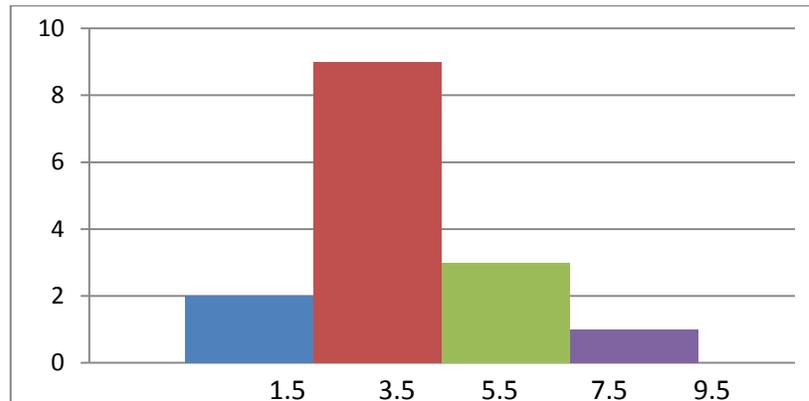
No.	Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi Absolut (f)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	2-3	1.5	3.5	7	2	13 %
2	4-5	3.5	5.5	5	11	60%
3	6-7	5.5	7.5	3	14	20 %
4	8-9	7.5	9.5	1	15	7%
Jumlah				15		100 %

Melalui tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah responden yang berada pada kelompok rata-rata berjumlah 5 orang atau 60% dari jumlah responden. Kelompok interval rata-rata adalah kelas interval yang terdapat nilai mean dari data tersebut, dimana nilai mean dari data ini adalah 4.8, dengan demikian, kelompok interval rata-rata terdapat pada kelas interval 2.

Responden yang terdapat pada di bawah kelompok interval rata-rata yaitu total responden yang skornya berada di bawah kelas interval rata-rata (interval 2) berjumlah 3 orang atau 20% dari jumlah responden. Sama halnya dengan responden yang terdapat pada kelas di atas kelas interval yaitu keseluruhan responden yang skornya berada di atas kelas interval rata-rata (interval 2) yang berjumlah 7 orang atau 13 % dari jumlah reponden. Adapun distribusi frekuensi

³ Lampiran 14

minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok coba pada tabel diatas dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Grafik Distribusi Frekuensi Absolut Y_1

3. Data Hasil Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun yang Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*) Rendah (Kelompok Pemanding)

Data ini mendeskripsikan hasil skor minat belajar anak usia 6-7 tahun yang intensitas penggunaan gawai (*gadget*) rendah. Sampel pada kelompok pembandingan berjumlah 15 anak. Skor yang diperoleh anak kemudian dideskripsikan secara lebih rinci dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 4
Deskripsi Data Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun pada Kelompok
Pembanding⁴

Keterangan	Hasil Perhitungan
N	15
Jumlah	80
Nilai Maksimum	7
Nilai Minimum	3
Mean	5.33
Modus	7
Median	6
Standar Deviasi	1.44
Varians	2.09

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil penelitian mengenai minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok pembanding dengan sampel sebanyak 15 anak berada pada rentang skor antara 3 (skor minimum) sampai dengan 7 (nilai maksimum). Dari data ini, dapat dilihat mengenai minat belajar anak kelompok pembanding berada pada skor yang bervariasi. Adapun nilai rata-rata dari data ini adalah sebesar 5.33 yang artinya skor tersebut adalah nilai rata-rata pada data minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok pembanding. Data ini memiliki nilai median sebesar 6,

⁴ Lampiran 15

artinya skor tersebut adalah nilai tengah yang terdapat pada data minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok pembandingan. Nilai modus 7, artinya skor tersebut adalah nilai pada data minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok pembandingan yang paling banyak frekuensinya atau sering muncul dari skor yang diperoleh ke-15 anak. Nilai varians 2.09 artinya skor tersebut adalah nilai persebaran terhadap nilai rata-rata pada data minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok pembandingan. Yang terakhir adalah standar deviasi yang sebesar 1.44 menunjukkan tingkat variasi suatu dari data minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok pembandingan.

Berdasarkan informasi di atas, data dapat dilihat melalui interval kelas. Besarnya interval kelas diperoleh berdasarkan rumus yang digunakan untuk menentukan banyaknya interval kelas. Masing-masing panjang interval kelas pada data minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok pembandingan adalah 2. Panjang interval kelas diperoleh dengan membagi rentang kelas yaitu selisih antara skor maksimum dan skor minimum dengan banyaknya interval kelas. Data dikelompokkan dengan melihat sebaran skor data pada 15 anak yang menjadi responden penelitian yang disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut:

Tabel 4. 5
Distribusi Frekuensi Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun pada Kelompok
Pembanding⁵

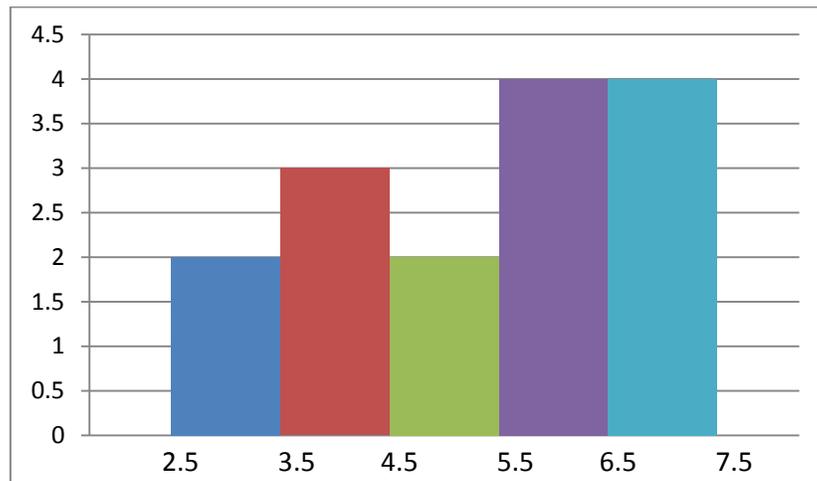
No.	Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi Absolut (f)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif %
1	3	2.5	3.5	2	2	13%
2	4	3.5	4.5	3	5	20%
3	5	4.5	5.5	2	7	13%
4	6	5.5	5.5	4	11	27%
5	7	6.5	7.5	4	15	27%
	Jumlah			15		100%

Melalui tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah responden yang berada pada kelompok rata-rata berjumlah 7 orang atau 13% dari jumlah responden. Kelompok interval rata-rata adalah kelas interval yang terdapat nilai mean dari data tersebut, dimana nilai mean dari data ini adalah 5.33, dengan demikian, kelompok interval rata-rata terdapat pada kelas interval 5.

Responden yang terdapat pada di bawah kelompok interval rata-rata yaitu total responden yang skornya berada di bawah kelas interval rata-rata (interval 5) berjumlah 11 orang atau 27 % dari jumlah responden. Sama halnya dengan responden yang terdapat pada kelas di atas kelas interval yaitu keseluruhan responden yang skornya berada di atas kelas interval rata-rata (interval 5) yang berjumlah 5

⁵ Lampiran 16

orang atau 20% dari jumlah responden. Adapun distribusi frekuensi minat belajar anak usia 6-7 tahun pada kelompok pembanding pada tabel diatas dapat disajikan data bentuk grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 4. 2 Grafik Distribusi Frekuensi Absolut Y_2

B. Pengujian Persyaratan Analisis Data

Data yang sudah didapat pada penelitian harus diuji terlebih dahulu menggunakan Uji Persyaratan Analisis Data. Dalam persyaratan analisis data, dilakukan pemeriksaan data yang meliputi uji normalitas dengan menggunakan uji chi kuadrat dan uji homogenitas dengan uji Fisher, setelah data tersebut dianalisis kemudian dilakukan uji hipotesis yang menggunakan uji-T. Berikut ini penjelasan dan hasil dari uji persyaratan analisis data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah salah satu proses pengujian statistik yang penting dalam menganalisis data penelitian. Uji normalitas data dilakukan untuk mengadakan pengujian terhadap normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisa. Pada penelitian ini pengujian normalitas dilakukan dengan uji Chi Kuadrat pada kedua kelompok yang meliputi kelompok coba dan kelompok pembandingan. Kriteria pengujian berdistribusi normal apabila Y^2 hitung $\leq Y^2$ tabel. Jika hasil perhitungan sesuai dengan kriteria pengujian, maka dikatakan berdistribusi normal diterima. Sebaliknya, jika hasil perhitungan tidak sesuai dengan kriteria maka sampel tidak berdistribusi normal.

a. Uji Normalitas Data Hasil Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun yang Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*) Tinggi (Kelompok Coba)

Uji normalitas ini digunakan pada kelompok coba untuk mengetahui apakah data dalam kelompok coba berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan kriteria pengujian data pada kelompok coba dikatakan berdistribusi normal apabila Y^2 hitung $\leq Y^2$ tabel, sebaliknya apabila Y^2 hitung $\geq Y^2$ tabel pada kelompok

coba artinya data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil pengujian uji normalitas digambarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 7

Uji Normalitas Data Hasil Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun yang Memiliki Intensitas Tinggi pada Penggunaan Gawai (*Gadget*) (Kelompok Coba)⁶

Kelompok Coba	Y^2_{hitung}	Y^2_{tabel}	Kesimpulan
Minat Belajar anak usia 6-7 tahun yang memiliki intensitas tinggi pada penggunaan gawai (<i>gadget</i>)	1,37	7,81	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel tersebut dapat ditunjukkan uji normalitas dengan hasil $Y^2_{hitung} = 1,37$ dan $Y^2_{tabel} = 7,81$, $db = k-1 = 4-1=3$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ maka $Y^2_{hitung} = 1,37 \leq Y^2_{tabel} = 7,81$. Berdasarkan kriteria pengujian berdistribusi normal, minat belajar anak usia 6-7 tahun kelompok coba berdistribusi normal. Dengan demikian, semua perbedaan-perbedaan yang ada di populasi anak kelompok coba sudah diwakili oleh sampel.

Data minat belajar anak usia 6-7 tahun kelompok coba memiliki arti bahwa jumlah data minat belajar anak usia 6-7 tahun kelompok coba yang bernilai ekstrim (terlalu tinggi atau terlalu

⁶ Lampiran 17

rendah) tidak banyak. Selain itu, data berdistribusi normal juga berarti bahwa jumlah data tersebut seimbang di sisi kiri dan kanannya, dalam hal ini jumlah data minat belajar anak usia 6-7 tahun kelompok coba seimbang antara skor tertinggi dan skor terendahnya. Data minat belajar anak usia 6-7 tahun kelompok coba berdistribusi normal juga menggambarkan bahwa antara mean, median dan modus data tersebut memiliki nilai yang hampir sama yaitu mean sebesar 4,8 dan median sebesar 4.

b. Uji Normalitas Data Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun yang Memiliki Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*) Rendah (Kelompok Pembeding)

Uji normalitas ini digunakan pada kelompok pembeding untuk mengetahui apakah data dalam kelompok pembeding berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan kriteria pengujian data pada kelompok pembeding dikatakan berdistribusi normal apabila $Y^2 \text{ hitung} \leq Y^2 \text{ tabel}$, sebaliknya apabila $Y^2 \text{ hitung} \geq Y^2 \text{ tabel}$ pada kelompok pembeding artinya data tidak berdistribusi normal. Adapun hasil pengujian uji normalitas digambarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 8

Uji Normalitas Data Hasil Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun yang Memiliki Intensitas Rendah pada Penggunaan Gawai (*Gadget*) (Kelompok Pembanding)⁷

Kelompok Pembanding	Y² hitung	Y² tabel	Kesimpulan
Minat belajar anak usia 6-7 tahun yang memiliki intensitas rendah pada penggunaan gawai (<i>gadget</i>)	3,14	9,48	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel tersebut dapat ditunjukkan uji normalitas dengan hasil Y^2 hitung = 3,14 dan Y^2 tabel = 9,48 db= k-1= 5-1=4 dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ maka Y^2 hitung = 3,14 \leq Y^2 tabel = 9,48. Berdasarkan kriteria pengujian berdistribusi normal, maka minat belajar anak usia 6-7 tahun kelompok pembanding berdistribusi normal. Dengan demikian, semua perbedaan-perbedaan yang ada di populasi anak kelompok pembanding sudah diwakili oleh sampel.

Data minat belajar anak usia 6-7 tahun kelompok pembanding memiliki arti bahwa jumlah data minat belajar anak usia 6-7 tahun kelompok pembanding yang bernilai ekstrim (terlalu tinggi atau terlalu rendah) tidak banyak. Selain itu, data berdistribusi normal juga berarti bahwa jumlah data tersebut

⁷ Lampiran 18

seimbang di sisi kiri dan kanannya, dalam hal ini jumlah data minat belajar anak usia 6-7 tahun kelompok pembanding seimbang antara skor tertinggi dan skor terendahnya. Data minat belajar anak usia 6-7 tahun kelompok pembanding berdistribusi normal juga menggambarkan bahwa antara mean, median dan modus data tersebut memiliki nilai yang hampir sama yaitu mean sebesar 5,33 dan median sebesar 6.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan mengindikasikan bahwa populasi normal, maka untuk selanjutnya perlu dilakukan pengujian homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan dua varians populasi yang berdistribusi normal. Melalui pengujian homogenitas dapat diketahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen.

Uji homogenitas dilakukan dengan uji Fisher. Pengujian ini mendapatkan hasil dengan membagi varians terbesar data dengan varians terkecil data hasil penelitian, dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan kebebasan masing-masing yakni coba dan pembanding = 15 dan 15. Data menunjukkan kelompok pembanding dengan varians terbesar dan kelompok coba dengan varians terkecil. Kriteria

pengujian adalah populasi variasi dua kelompok homogen apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, namun apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka data dikatakan tidak homogen. Perhitungan uji homogenitas kedua kelompok dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 4. 9

Rangkuman Pengujian Homogenitas Data Hasil Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun⁸

Kelompok	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
E (coba)	2,31	1,10	2,48	Data homogen
Pembanding	2.09			

Berdasarkan tabel di atas ditunjukkan bahwa data pada penelitian ini bersifat homogen dikarenakan $F_{hitung} = 1,10 \leq F_{tabel} = 2.48$. Merujuk pada hasil uji homogen tersebut, disimpulkan bahwa dua kelompok ini dapat dibandingkan karena memiliki kriteria yang sama.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan setelah mengetahui data telah berdistribusi normal. Hipotesis yang diuji adalah terdapat pengaruh minat belajar anak usia 6-7 tahun yang memiliki intensitas tinggi dan rendah pada penggunaan gawai

⁸ Lampiran 19

(*gadget*). Untuk pengujian dilakukan dengan Uji-T dua sampel independen dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Kriteria pengujian $t_{hitung} > + t_{tabel}$ maka hipotesis penelitian diterima dan hipotesis nihil ditolak. Berikut rangkuman data hasil uji menggunakan rumus uji-T

Tabel 4. 10
Uji T dua sampel Independen⁹

keterangan	T hitung	T tabel
Perhitungan uji T dua sampel	-0,98	2,05

Berdasarkan proses perhitungan dengan menggunakan Uji T dua sampel independen maka dihasilkan $T_{hitung} = -0,98$. Dengan demikian, $T_{hitung} -0,98 < T_{tabel} 2,05$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, Maka H_0 diterima. Kesimpulan penelitian berdasarkan hasil diatas adalah terdapat pengaruh terhadap minat belajar anak usia 6-7 yang memiliki intensitas tinggi dan rendah.

⁹ Lampiran 20

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan menggunakan uji T dua sampel Independen mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh minat belajar anak usia 6-7 tahun antara kelompok yang memiliki intensitas penggunaan gawai (*gadget*) tinggi dengan kelompok yang memiliki intensitas penggunaan gawai (*gadget*) rendah. Melalui uji T dua sampel independen dihasilkan $T_{hitung} = -0,98$ dan $T_{tabel} = 2.05$, dengan kriteria $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka dapat disimpulkan hasil penelitian $T_{hitung} < T_{tabel}$. Hal ini menyatakan bahwa H_0 yang menyatakan minat belajar anak usia 6-7 tahun lebih rendah dengan intensitas penggunaan gawai (*gadget*) tinggi diterima. Sehingga, penelitian ini menolak H_a yang menyatakan minat belajar anak usia 6-7 tahun lebih tinggi dengan intensitas penggunaan gawai (*gadget*) tinggi.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan mendapatkan hasil bahwa minat belajar anak usia 6-7 tahun yang memiliki intensitas tinggi dalam penggunaan gawai (*gadget*) lebih rendah dibandingkan dengan minat belajar anak usia 6-7 tahun yang memiliki intensitas rendah dalam penggunaan gawai (*gadget*). Intensitas penggunaan gawai (*gadget*) yang tinggi dapat menurunkan minat belajar anak hal

ini dikarenakan anak yang terlalu asyik bermain dengan gawai (*gadget*) nya sehingga melupakan waktu untuk belajarnya.

Anak yang menggunakan gawai (*gadget*) yang sangat intens dapat menyebabkan anak melupakan aktivitas atau kegiatan lain diluar gawai (*gadget*) salah satunya belajar.. Seperti yang dikatakan Poerwadarminta dalam Dewandari, bahwa intensitas artinya kedalaman atau kekuatan terhadap sesuatu yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu.¹⁰ Anak yang sudah intens dengan gawai (*gadget*) akan memainkannya secara berulang-ulang dengan durasi waktu yang cukup lama yaitu lebih dari dua jam. Jadi dengan penggunaan gawai (*gadget*) yang intens menyebabkan anak akan mengabaikan kegiatan yang lainnya karena suatu aktivitas yang anak pilih adalah gawai (*gadget*) sehingga anak akan fokus terhadap gawai (*gadget*) nya dibandingkan dengan belajar dan mengakibatkan anak tidak mempunyai minat belajar.

Adanya minat menjadikan seseorang ingin melakukan kegiatan dengan inisiatif didalam diri untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Hal

¹⁰ S Dewandari, *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo* [SKRIPSI], 2013

ini pula dikatakan oleh Slameto, bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.¹¹ Rasa ketertarikan yang diperoleh dengan adanya minat membuat seseorang merasa senang untuk melakukan suatu aktivitas tanpa ada rasa terbebani. Menurut Safari, Anak yang dikatakan minat belajar akan terlihat dari empat indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan anak. Jika salah satu dari indikator tersebut tidak dimiliki oleh anak, maka dapat dikatakan bahwa anak tidak mempunyai minat belajar.

Pada kenyataan di lapangan, dari 60 anak yang diteliti dan di wawancara, sekitar 50 anak mengakui bahwa dari empat indikator tersebut tidak muncul satupun di dalam diri anak. 10 lainnya mengatakan bahwa masih ada salah satu indikator minat belajar tersebut terdapat dalam dirinya meskipun sedang menggunakan gawai (*gadget*). Hal tersebut dikatakan bahwa saat observasi sangat jarang bahkan cenderung sulit ditemui anak usia 6-7 tahun yang mempunyai minat belajar tinggi ketika di sekolah maupun di rumah. Karena biasanya anak usia 6-7 tahun cenderung lebih suka bermain ataupun bersenang-senang dengan aktivitas di luar belajar. Ketika perkembangan gawai (*gadget*) menyebarluas dengan cepat dan

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2010), h.180

mengakibatkan anak intens dalam menggunakan gawai (*gadget*), maka sangat mudah ditemukan anak yang berkurang bahkan hilang rasa minat belajarnya karena penggunaan gawai (*gadget*) tersebut di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat.

Pada usia 6-7 tahun anak seharusnya dibiarkan bermain di luar dan menggali informasi dari lingkungannya. Seharusnya orang tua memberikan batas waktu penggunaan gawai (*gadget*). Seperti yang dikatakan Ferlianna, bahwa usia mulai enam tahun sampai usia sepuluh tahun, orang tua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan gawai (*gadget*) setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam.¹² Hal ini dikarenakan pada usia tersebut, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan sehingga sudah semestinya anak bergaul mengenal lingkungan diluar dan tidak terpaku dengan benda mati yang disebut gawai (*gadget*).

Namun hal tersebut berbeda dengan apa yang ditemukan di lapangan. Anak usia 6-7 tahun lebih banyak yang menggunakan gawai (*gadget*) lebih dari dua jam. Bahkan ada yang sudah menjadi anti sosial dan enggan bergabung bermain di luar bersama teman sebayanya dan lebih memilih bermain gawai (*gadget*) nya. Karena

¹²Hasto Prianggoro, *Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*, 2016 (<http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main>) , diakses pada 20 April 2016, pkl. 22.00

anak beranggapan bahwa bermain gawai (*gadget*) lebih seru karena banyak aplikasi atau *game* yang dapat dimainkan sehingga tidak membosankan ketika memainkannya dibanding bermain di luar yang anak anggap cepat membosankan. Maka dari itulah dikatakan betapa pentingnya pembatasan waktu untuk menggunakan gawai (*gadget*) agar anak tidak menjadi pecandu gawai (*gadget*) dan tetap dapat bersosialisasi dengan dunia luar.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya mencapai kebenaran yang mutlak. Peneliti menyadari terdapat banyak kekurangan dan kelemahan yang antara lain:

1. Penelitian hanya dilakukan di wilayah Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat sehingga generalisasi hanya berlaku untuk populasi yang berkarakter sama dengan sampel penelitian ini.
2. Variabel terikat yaitu minat belajar anak usia 6-7 tahun tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel bebas yaitu intensitas penggunaan gawai (*gadget*), tetapi ada kemungkinan faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar anak usia 6-7 tahun, seperti kematangan setiap anak dalam berpikir, pengaruh

lingkungan keluarga dan tempat anak bersosialisasi. Dalam penelitian ini, peneliti tidak mengontrol faktor-faktor tersebut.

3. Pengisian angket yang tidak dapat dijamin oleh peneliti mengenai kebenaran atau kejujuran responden dalam menjawab setiap pernyataan.
4. Angket pengumpulan data dimungkinkan belum dapat mencakup seluruh aspek yang diteliti, sehingga kurang mampu mengukur secara akurat mengenai minat belajar anak usia 6-7 tahun.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket yang dijawab oleh responden yaitu anak usia 6-7 tahun yang bermain gawai (*gadget*). Pada penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok minat belajar anak usia 6-7 tahun dengan intensitas tinggi dalam penggunaan gawai (*gadget*) dan minat belajar anak usia 6-7 tahun dengan intensitas rendah dalam penggunaan gawai (*gadget*).

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian hipotesis penelitian terhadap kedua kelompok ini dengan menggunakan Uji T dua sampel independen dihasilkan $T_{hitung} = -0,98$ dan $T_{tabel} = 2,05$ maka $T_{hitung} -0,98 < T_{tabel} 2,05$ dengan demikian H_0 diterima sehingga terdapat pengaruh minat belajar anak usia 6-7 tahun yang memiliki

intensitas tinggi dalam penggunaan gawai (*gadget*) dengan yang memiliki intensitas rendah dalam penggunaan gawai (*gadget*).

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar anak usia 6-7 tahun yang memiliki intensitas tinggi dalam penggunaan gawai (*gadget*) dengan yang memiliki intensitas rendah dalam penggunaan gawai (*gadget*). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun dengan melihat perbedaan pada kelompok penelitian.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini secara teoritis memberikan suatu informasi dan gambaran mengenai pengaruh intensitas penggunaan gawai (*gadget*) terhadap minat belajar anak usia 6-7 tahun sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian ilmiah untuk Pendidikan Anak Usia Dini agar dapat menelaah berbagai konsep dalam mengembangkan konten mengenai minat belajar anak usia 6-7 tahun. Selain itu, melalui pengkajian ini dapat dilihat bahwa intensitas anak dalam penggunaan gawai (*gadget*) dapat mempengaruhi minat belajarnya. Hal ini berarti, semakin tinggi intensitas dalam penggunaan gawai (*gadget*) maka semakin rendah minat belajar anak. Oleh karena itu, intensitas anak

dalam penggunaan gawai (*gadget*) dapat menjadi aktivitas yang memberikan semangat dalam minat belajar anak dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-sehari. Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan di atas, maka sebagai implikasi atau dampak dari hasil penelitian ini adalah diketahuinya bahwa intensitas yang dimiliki anak ketika menggunakan gawai (*gadget*) dapat memberikan kontribusi yang dapat memicu menurun bahkan hilangnya minat belajar anak di dalam dirinya. Apabila minat belajar anak rendah, maka anak tidak akan fokus belajar saat di sekolah maupun di rumah, anak menjadi malas belajar sehingga menyebabkan prestasi anak di bidang akademik menurun. Begitupun sebaliknya, apabila anak mempunyai minat belajar yang tinggi, anak akan fokus belajar di sekolah maupun di rumah, anak akan dengan senang hati mengulang pelajaran saat di rumah meskipun ada kegiatan menarik lainnya diluar belajar, dan karena minat belajar yang tinggi sudah tertanam semakin hari semakin bertambah, maka anak memberikan *output* dengan prestasi yang bagus di bidang akademik.

Selanjutnya, agar intensitas penggunaan gawai (*gadget*) tidak berdampak negatif terhadap minat belajar anak, maka perlu diperhatikan hal-hal yang mendukungnya. Hal – hal pendukung tersebut meliputi pemahaman orang tua mengenai perkembangan

teknologi serta manfaat teknologi bagi perkembangan kognitif anak usia dini dan pembelajaran apa yang akan dipelajari oleh anak dari penggunaan gawai (*gadget*) tersebut, pemahaman orang tua tentang jenis-jenis teknologi, gawai (*gadget*) atau aplikasi yang dimainkan oleh anak, serta upaya orang tua untuk memberikan permainan yang beredukasi yang dapat membangkitkan bahkan mengembangkan minat belajar dan berkarakter positif, lalu peran orang tua yang bijak dalam menyikapi “rengekan” anak saat meminta bermain gadget juga sangat penting agar tidak membentuk pikiran buruk anak dengan mengandalkan jurus merengsek tersebut, bahkan sebaiknya orang tua mengarahkan anak untuk bisa bermain di luar dengan teman sebayanya agar anak bisa lebih mengeksplor tambahan pengetahuan dari dunia luar. Kemudian, upaya yang terpenting dari orang tua dan keluarga adalah penanaman pengetahuan mengenai cara menanamkan minat untuk belajar yang benar agar bisa membuat anak tidak merasa terpaksa atau malas jika diajak belajar. Oleh karena itu, pemahaman, pengawasan dan batasan dalam penggunaan gawai (*gadget*) dari orang tua sangatlah penting untuk mengontrol anak dalam penggunaan gawai (*gadget*) sehingga tidak mengganggu minat belajar anak. Lamanya penggunaan gawai (*gadget*) yang dianjurkan untuk anak usia 6-7 tahun yaitu tidak lebih dari dua jam. Untuk

anak 0-2 tahun menurut para ahli sebaiknya tidak disarankan untuk dikenalkan dengan gawai (*gadget*).

Selain orang tua, peran guru juga sangat penting untuk memberikan pengarahan tentang penggunaan gawai (*gadget*) yang baik dan benar kepada anak, guru juga dapat menjadikan gawai (*gadget*) menjadi media kegiatan pembelajaran yang menarik untuk anak sehingga membangkitkan minat anak untuk belajar, dengan melihat peran guru tersebut akan sangat memungkinkan kepala sekolah untuk memberikan kebijakan dengan menjadikan *gadget* sebagai media kegiatan pembelajaran di sekolah.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua lebih dapat memahami dan memiliki pengetahuan yang luas mengenai perkembangan teknologi saat ini sehingga dapat memahami hal-hal yang berkaitan dengan gawai (*gadget*) serta konten dan aplikasi yang ada di dalamnya yang sedang marak dan berkembang saat ini baik itu dari segi penggunaan maupun dampaknya. Selain itu, diharapkan juga

orang tua menanamkan nilai-nilai moral terhadap anak untuk menumbuhkan minat belajar dan mengembangkan karakter yang positif.

2. Bagi Guru

Dalam bidang pendidikan, diharapkan guru dapat ikut meningkatkan pembelajaran yang berhubungan dengan perkembangan teknologi yang menyenangkan dan bervariasi bagi anak yang lebih mengedukasi. Guru juga diharapkan dapat memberikan praktek penjelasan mengenai pengguna yang baik serta dampak mengenai penggunaan teknologi kepada anak. Selain itu, guru juga dapat menjadi model bagi anak untuk dapat menumbuhkan minat belajarnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang sejenis namun dengan metode penelitian yang berbeda misalnya studi deskriptif, eksperimen atau memasukkan variabel lain yang belum dimasukkan dalam penelitian ini. Penelitian ini juga dapat dikembangkan dengan meneliti kemampuan lainnya dengan materi yang berbeda dan jenjang usia yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- A. F Jaelani. 2006. *Membuka Pintu Rezeki*. Jakarta: Gema Insani.
- A. Styles, Elizabeth. 2006. *The Psychology of Attention*, New York: Psychology Press
- Aditya Eka Perwira. *Baiknya Gunakan Gadget Hanya 2 Jam Sehari, Kenapa?*. <<http://health.liputan6.com/read/2393216/baiknya-gunakan-gadget-hanya-2-jam-sehari-kenapa>>
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Ajeng Raviando. 2016. *Ikuti Batasan Waktu Main Gadget Sesuai Usia*. <http://lifestyle.liputan6.com/read/2443922/ikuti-batasan-waktu-main-gadget-sesuai-usia> (Diakses pada 20 April 2016).
- Andaru Werdayanti. 2008. *Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas Dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.(Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol 3 No.1).
- Anugrah Yordi. 2016. *Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget*, <<http://www.jendelaberita.com/2015/11/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget>> (Diakses pada 25 Mei 2016, pkl 15.00).
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Conni La Febrina. 2014. *PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP AGRESIVITAS SISWA KELAS II SD (Penelitian Ex-Post Facto di SDN Gedong 06 pagi, Kelurahan Kampung Gedong, Jakarta Timur)* [SKRIPSI], Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Belajar Psikologi.com. 2012. *Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar, 2012*, <http://belajarpsikologi.com/keterlibatan-siswa-dalam-proses-belajar-mengajar/> (Diakses pada 26 November 2016, pkl. 20.00)

- Brewer, Jo Ann. 2007. *Intoduction to Early Childhood Education Preschool through Primary Grades Sixth Edition*. America: PEARSON.
- Derry Iswidharmanjaya. 2014. *Beranda Agency. Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- E. Berk, Laura. 2006. *Child Development Seventh Edition*. USA: Pearson.
- Edhie Prayitno Ige. 2014. *Awas, Gadget Bisa Rusak Mata Anak!*, <http://health.liputan6.com/read/2046117/awas-gadget-bisa-rusak-mata-anak> (Diakses pada 25 April 2016).
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Gane, Nicholas and David Beer, 2008. *The Key Concept New Media*. New York: Berg.
- Hassan, Robert and Julian Thomas. 2006. *The New Media Theory Reader*. England: Open University Press.
- Hasto Prianggoro. 2016. *Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main*. <http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main> (Diakses pada 20 April 2016, pkl. 22.00).
- Hendra Surya. 2009. *Menjadi Manusia Pembelajar*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Hirst, Marstin and Johnson Harrison. 2007. *Communication and New Media*. London: Oxford University Press.
- Hjorth, Larissa. 2011. *Games And Gaming an Introduction To New Media*. New York: BERG.
- Hodijah. *Hubungan Antara Intensitas Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dengan Motivasi Belajar*. http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2008/Artikel_10502105.pdf.

- Jamal Ma'mur Asmani. 2011. *Tuntutan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Janesick, Valerie J. 2010. *Oral History For Qualitative Researcher*. New York: The Guildford Press.
- Jorgensen, Rikke F. 2013. *Framing The Net The Internet and Human Rights*. UK: Edward Elgar Publishing.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. 2016. <http://kbbi.web.id/intensitas> (Diakses pada 22 Februari 2016)
- Ken Adams. 2006. *Semua Anak Jenius!*. Jakarta: Erlangga.
- Koran Tempo. 2016. *Indonesia Empat Besar Pengguna Smartphone* <http://koran.tempo.co/konten/2015/01/24/363157/2016-Indonesia-Empat-Besar-Pengguna-Smartphone> (Diakses pada 25 April 2016)
- Kurnia Fatma Saputri. 2015. *PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN APLIKASI JEJARINGSOSIAL TERHADAP KECERDASAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SD NEGERI GEDONGKIWO YOGYAKARTA [SKRIPSI]*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Liputan 6.com. 2016. *Apa Kata Psikolog: Adakah Aturan Penggunaan Gadget bagi Anak?*, 2016. <<http://health.liputan6.com/read/2445775/apa-kata-psikolog-adakah-aturan-penggunaan-gadget-bagi-anak>>(Diakses pada 20 April 2016, pkl. 22.00).
- Littlejhon, Stephen W, Karen A Foss. 2011. *Thories of Human Communication Tenth Edition*. USA: Waveland Press Inc.
- M. Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Manfaat dan mudharat HP Bagi Anak Usia Dini. 2016 <http://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/forum/showthread.php?tid=18049>. (Diakses pada 25 Mei 2016)
- Mangal, S K. 2007. *Essential of Educational Pshycology*. New Delhi: Prentice Half of India Private Limited.

- Mimi T Handayani, Ranto, dkk. 2015. *Pengaruh Nilai Mata Kuliah Prasyarat Dan Minat Mahasiswa Terhadap Pengambilan Konsentrasi Otomotif Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Jptk Fkip Uns.* (Jurnal Volume 14 No. 2).
- Musthofa Agus. 2014. *Aturan Emas untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa.* <<http://eduaksi.com/aturan-emas-untuk-meningkatkan-keterlibatan-siswa/>> (Diakses pada 26 November 2016, pkl. 20.00)
- Naeklan Simbolon. 2014. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik.* (Jurnal Volume 1, No 2).
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Nengah Suarna. 2015. *Dampak Serta Efektivitas Komunikasi Secara Langsung Dan Penggunaan Gadget Sebagai Alat Komunikasi.*(Jurnal Volume 01 No. 01).
- Primatia Yogi Wulandari. 2016. *Anak Asuhan Gadget,* <<http://health.liputan6.com/read/2460330/anak-asuhan-gadget>> (Diakses 27 Maret 2016, pkl 19.00)
- Rapi Us. Djuko. 2013. *Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Dengan Gambar Di Paud Andini Kelurahan Bulotadaa Timur Kecamatan Sipatana Kota Gorontalo.*(Jurnal Volume 04 No. 01, 2013).
- Reni Akbar Hawadi. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak.* Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Reninger, K Ann, Suzanne, et al. 2014. *The Role of Interest in Learning and Development.* New York: Lawrence Erlbraun Associate Inc.
- Riduwan. 2012. *Dasar-dasar Statistika.* Bandung: ALFABET.
- Rosyidi. *Menjauhkan Anak dari Pengaruh Negatif Gadget.* <<http://opini.fajarnews.com/read/2016/01/25/8428/menjauhkan-anak.dari.pengaruh.negatif.gadget>>

- Ruri Setyo Prabowo,. 2015. *HUBUNGAN PERHATIAN ORANG TUA DENGAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SD SE GUGUS I KECAMATAN PANJATAN KABUPATEN KULON PROGO TAHUN 2015* [SKRIPSI]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saeful Zaman dan Aundriani Libertina. 2012. *Membuat Anak Rajin Belajar Itu Gampang!* Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Sharen Gifary, Iis Kurnia N. 2015. *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*. (Jurnal Volume 14, No. 2).
- Siti Rohimah. 2015. *Pengaruh Dukungan Sosial Dan Efikasi Diri Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan Ke Perguruan Tinggi Pada Siswa Sma Negeri 1 Tenggarong Seberang*. (Jurnal Volume 3, No.1).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Sri Indah Pujiastuti, dan Iva Sarifah. 2007. *Evaluasi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Sunaryo. 2006. *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- S Dewandari. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo* [SKRIPSI].
- Tassoni, Penny. 2001. *Caring for Children A Foundation Course in Child Care and Education*. Oxford: Heinemann Educational Publishers.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.
- Thomas Amstrong. 2006. *The Best School: Mendidik Siswa Menjadi Insan Cendikia Seutuhnya*. Bandung: PT Mizan Pustaka.

- Ugi Suprayogi. 2007. *TIM Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, Pendidikan Usia Lanjut*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.
- Ulian Barus, Suratno. 2015. *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Mitra Handalan.
- Web Resmi KPAI, David Setyawan, *KPAI Minta Orang Tua Lindungi Anak dari Iklan Porno di Gadget*. 2015 <<http://www.kpai.go.id/berita/kpai-minta-orang-tua-lindungi-anak-dari-iklan-porno-di-gadget>> (Diakses pada 26 Februari 2017, pkl.21.20)
- Wikipedia. *Gadget*. <<https://en.wikipedia.org/wiki/Gadget.html>>.
- Yenina Akmal, et al. 2012. *Bunga Rampai Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Usia Dini Dalam Keluarga, Jilid 1*. Jakarta: FIP PRESS.
- Yudrik Jahja. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Yu Mi, Baek and Lee Min Jeong, et al. 2013. *A Study on Smart Phone Use Condition of Infants and Toddlers*. (International Journal of Smart Home Volume 7 No.6).
- Zuhri. 2016. *Convergentive Design Kurikulum Pendidikan Pesantren (Konsepsi dan Aplikasinya)*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

LAMPIRAN

Angket Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur !
- Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban (a) atau (b) yang menunjukkan kepribadian kamu !

1. Saya senang saat belajar di sekolah

a. Ya



b. Tidak



2. Saya senang saat belajar di rumah

b. Ya



b. Tidak



3. Saya tidak senang saat diberikan PR?

a. Ya



b. Tidak



4. Saya mengulang pelajaran sekolah saat di rumah jika disuruh

a. Ya



b. Tidak



5. Saya senang bermain gadget dibandingkan membaca buku-buku pelajaran sekolah

a. Ya



b. Tidak



6. Saya lebih sering bermain gadget dibandingkan mengulang pelajaran di rumah

a. Ya



b. Tidak



7. Saya akan berhenti bermain gadget saat waktunya belajar jika disuruh orang tua

a. Ya



b. Tidak



8. Saya akan bertanya pada guru saat tidak memahami pelajaran di kelas

a. Ya



b. Tidak



Angket Intensitas Gadget Anak Usia 6-7 Tahun

Nama :

Kelas :

Petunjuk :

- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur !
- Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban (a) atau (b) yang menunjukkan kepribadian kamu !

1. Saya bermain gadget lebih dari 2 jam

a. Ya



b. Tidak

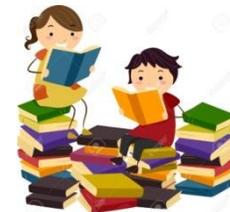


2. Saya bermain gadget setiap mempunyai luang waktu

a. Ya



b. Tidak



3. Bermain Gadget lebih asyik dan seru dibandingkan bermain dengan teman di luar

a. Ya



b. Tidak



4. Saya lebih senang bermain dengan gadget dibanding bermain di luar

a. Ya



b. Tidak



5. Apakah kamu marah jika orang tua kamu tidak memberikan gadget saat kamu meminta?

a. Ya



b. Tidak



6. Saya pernah melanggar waktu bermain gadget yang sudah orang tua saya berikan

a. Ya



b. Tidak



7. Saya lupa waktu untuk belajar jika sedang bermain gadget

a. Ya



b. Tidak



VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR ANAK USIA 6-7 TAHUN

Res	Nomor Butir															X_i	X_i^2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	11	121
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	11	121
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	11	121
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	169
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13	169
6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	10	100
7	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	8	64
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12	144
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12	144
10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	169
11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	169
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	13	169
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12	144
14	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	9	81
15	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11	121
16	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	11	121
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	196
18	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	9	81
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	9	81
20	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	6	36
21	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	10	100
22	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	12	144
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9	81
24	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13	169
25	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	12	144
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	12	144
27	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	13	169
28	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	10	100
29	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	9	81
30	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	208	3672
Jumlah	29	25	10	29	24	26	26	24	24	15	19	7	25	21	22	208	3672
\bar{x}	10.87	10.9	10.87	10.87	10.87	10.87	10.87	10.9	10.87	10.87	10.87	10.87	10.87	10.87	10.87	10.87	10.87
(x_i)	11.03	11.4	13.6	10.79	11.67	11.23	11.08	11.3	11.33	11.47	11.05	11.71	11.36	11.24	10.98		
pi	0.967	0.83	0.333	0.967	0.8	0.867	0.867	0.8	0.8	0.5	0.533	0.233	0.633	0.7	0.233		
qi	0.033	0.17	0.667	0.033	0.2	0.133	0.133	0.2	0.2	0.5	0.367	0.767	0.167	0.3	0.267		
si	2.077	2.08	2.077	2.077	2.077	2.077	2.077	2.08	2.077	2.077	2.077	2.077	2.077	2.077	2.077		
$rpbis$	0.435	0.62	0.93	-0.191	0.77	0.447	0.258	0.37	0.449	0.289	0.118	0.225	0.531	0.273	0.07		
Ket	VALID	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	DROP	VALID	VALID	DROP	DROP	DROP	VALID	DROP	DROP		

Lampiran 4

Perhitungan Uji Validitas Angket Minat Belajar (Y)

Contoh: Uji Validitas Butir Soal No. 1

No Res	X	X _t	X _t ²
1	1	11	121
2	1	11	121
3	1	11	121
4	1	13	169
5	1	13	169
6	1	10	100
7	1	8	64
8	1	12	144
9	1	12	144
10	1	13	169
11	1	13	169
12	1	13	169
13	1	12	144
14	1	9	81
15	1	11	121
16	1	11	121
17	1	14	196
18	1	9	81
19	1	9	81
20	1	6	36
21	1	10	100
22	0	6	36
23	1	12	144
24	1	9	81
25	1	13	169
26	1	12	144
27	1	12	144
28	1	13	169
29	1	10	100
30	1	8	64
Jumlah	29	326	3672
\bar{x}	10.87		
(x_{ij})	11.03		
pi	0.967		
qi	0.033		
st	2.077		
rpbis	0.435		
Ket	VALID		

Lampiran 7

Perhitungan Uji Validitas Angket Gawai (Gadget) X

Contoh: Uji Validitas Butir Soal No. 1

No Res	X	x_i	x_i^2
1	1	8	64
2	0	6	36
3	0	6	36
4	0	6	36
5	1	9	81
6	0	4	16
7	0	6	36
8	1	9	81
9	1	9	81
10	0	4	16
11	0	2	4
12	1	5	25
13	0	5	25
14	0	6	36
15	0	4	16
16	0	4	16
17	1	5	25
18	1	6	36
19	0	4	16
20	1	6	36
21	0	7	49
22	0	8	64
23	1	10	100
24	1	9	81
25	1	10	100
26	1	9	81
27	1	9	81
28	1	12	144
29	0	7	49
30	1	7	49
Jumlah	15	202	1516
\bar{x}	6.73333		
(x_{ij})	8.2		
p_i	0.5		
q_i	0.5		
st	2.27938		
rpbis	0.64345		
Ket	VALID		

LANGKAH PERHITUNGAN UJI RELIABILITAS BUTIR SOAL 1 VARIABEL X
(INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAJ (GADGET))

Res	Nomor Butir							Jml
	1	2	4	7	8	10	12	
1	1	1	1	1	0	1	1	6
2	0	0	1	0	0	0	0	1
3	0	0	1	0	0	0	0	1
4	0	0	1	0	1	0	1	3
5	1	1	1	1	1	1	1	7
6	0	0	0	0	0	1	0	1
7	0	1	1	0	0	0	0	2
8	1	1	1	0	1	1	1	6
9	1	1	1	1	0	0	0	4
10	0	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0
12	1	0	0	0	0	0	0	1
13	0	1	0	0	0	1	0	2
14	0	1	1	1	0	1	0	4
15	0	0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	0	0
17	1	1	1	1	0	0	0	4
18	1	0	0	1	0	1	1	4
19	0	0	0	0	0	1	0	1
20	1	0	0	1	0	1	1	4
21	0	1	1	0	0	1	0	3
22	0	0	1	0	0	1	1	3
23	1	1	1	1	1	1	1	7
24	1	1	1	1	1	1	1	7
25	1	1	1	1	0	1	0	5
26	1	1	1	1	1	1	1	7
27	1	1	1	1	1	1	1	7
28	1	1	1	1	1	1	1	7
29	0	1	1	0	0	1	0	3
30	1	1	1	1	0	0	1	5
Jumlah	15	17	20	14	8	18	13	105
p	0.5	0.567	0.6667	0.467	0.2667	0.6	0.433	3.5
q	0.5	0.433	0.3333	0.533	0.7333	0.4	0.567	
pq	0.25	0.246	0.2222	0.249	0.1956	0.24	0.246	
$\sum pq$								
Varians								1.648
KR-20								6.121
Ket								0.853

Realibilitas Sangat Tinggi

Lampiran 10

Statistik Deskriptif Data Intensitas Penggunaan Gawai (Gadget)

No	SKOR	X-MX	(X-MX) ²
10	0	-4.3	18.49
19	0	-4.3	18.49
6	1	-3.3	10.89
1	3	-1.3	1.69
2	3	-1.3	1.69
3	3	-1.3	1.69
5	3	-1.3	1.69
16	3	-1.3	1.69
21	3	-1.3	1.69
22	3	-1.3	1.69
9	4	-0.3	0.09
13	4	-0.3	0.09
20	4	-0.3	0.09
29	4	-0.3	0.09
7	5	0.7	0.49
8	5	0.7	0.49
11	5	0.7	0.49
12	5	0.7	0.49
14	5	0.7	0.49
23	5	0.7	0.49
25	5	0.7	0.49
26	5	0.7	0.49
4	6	1.7	2.89
17	6	1.7	2.89
18	6	1.7	2.89
24	6	1.7	2.89
30	6	1.7	2.89
15	7	2.7	7.29
27	7	2.7	7.29
28	7	2.7	7.29
ΣX	129		100.3
MEAN	4.3		
VARIANS	3.459		
STDEV	1.86		
MEDIAN	5		
MODUS	5		
MAX	7		
MIN	0		

Lampiran 11

PERHITUNGAN DAFTAR DISTRIBUSI SKOR PADA DATA INTENSITAS PENGGUNAAN GAWAI (GADGET) ANAK USIA 6-7 TAHUN

Rentang = - Data Terkecil

= 7 - 0

Banyak Kelas = 1 + $\frac{7}{3.3} \log n$

= 1 + $\frac{7}{3.3} \log 30$

= 1 + 4.874500141

= 5.874500141 (dibulatkan menjadi 5)

Panjang Interval Kelas = $\frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$

= $\frac{7}{5} = 1.4$ (dibulatkan menjadi 1)

Berdasarkan perhitungan diatas, maka tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:

No	Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek Absolut (f)	Frek Kumulatif	Frek Relatif (%)
1	3	2.5	3.5	2	2	13%
2	4	3.5	4.5	3	5	20%
3	5	4.5	5.5	2	7	13%
4	6	5.5	6.5	4	11	27%
5	7	6.5	7.5	4	15	27%
Jumlah				15		100%

DATA PEMBAGIAN KELOMPOK PENELITIAN

Data Pembagian		No. Responden	Data Angket
No.	Keterangan		Intensitas Penggunaan Gawai (Gadget)
1	T	28	7
2		27	7
3		15	7
4		30	6
5		24	6
6		18	6
7		17	6
8		4	6
9		26	5
10		25	5
11		23	5
12		14	5
13		12	5
14		11	5
15		8	5
16		7	5
17		29	4
18	20	4	
19	13	4	
20	9	4	
21	R	22	3
22		21	3
23		16	3
24		5	3
25		3	3
26		2	3
27		1	3
28		6	1
29		9	0
30		10	0

Lampiran 13

STATISTIK DESKRIPTIF DATA MINAT BELAJAR ANAK USIA 6-7 TAHUN KELOMPOK COBA
DENGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TINGGI

No.	No. Responden	Skor	X-MX	(X-MX) ²
1	8	7	2.2	4.84
2	11	4	-0.8	0.64
3	12	3	-1.8	3.24
4	14	5	0.2	0.04
5	23	5	0.2	0.04
6	25	4	-0.8	0.64
7	26	3	-1.8	3.24
8	4	4	-0.8	0.64
9	17	7	2.2	4.84
10	18	6	1.2	1.44
11	24	4	-0.8	0.64
12	30	4	-0.8	0.64
13	15	8	3.2	10.24
14	27	4	-0.8	0.64
15	28	4	-0.8	0.64
Jumlah		72		32.4
Maks		8		
Min		3		
Mean		4.8		
Modus		4		
Median		4		
STDEV		1.521		
Varians		2.314		

Lampiran 14

No	Y_i
1	7
2	4
3	3
4	5
5	5
6	4
7	3
8	4
9	7
10	6
11	4
12	4
13	8
14	4
15	4
Σ	72

Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram Variabel Y_i

Rentang = Data Terbesar - Data Terkecil
 = 8 - 3
 = 5

Banyak Kelas = $1 + 3.3 \log n$
 = $1 + 3.3 \log 15$
 = $1 + 3.881101155$
 = 4.881101155 (dibulatkan menjadi 4)

Panjang Interval Kelas = $\frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$
 = $\frac{5}{4} = 1.25$ (dibulatkan menjadi 2)

Berdasarkan perhitungan diatas, maka tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:

No	Kelas Interv	Batas Bawah	Batas Atas	Frek Absolut (f)	Frek Kumulatif	Frek Relatif (%)
1	2 sd 3	1.5	3.5	2	2	13%
2	4 sd 5	3.5	5.5	9	11	60%
3	6 sd 7	5.5	7.5	3	14	20%
4	8 sd 9	7.5	9.5	1	15	7%
Jumlah				15		100%

STATISTIK DESKRIPTIF DATA MINAT BELAJAR ANAK USIA 6-7 TAHUN KELOMPOK PEMBANDING
DENGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET RENDAH

No.	No. Responden	Skor	X-MX	(X-MX) ²
1	10	7	1.67	2.78
2	19	7	1.67	2.78
3	6	3	-2.33	5.44
4	1	6	0.67	0.44
5	2	6	0.67	0.44
6	3	6	0.67	0.44
7	5	4	-1.33	1.78
8	16	7	1.67	2.78
9	21	7	1.67	2.78
10	22	4	-1.33	1.78
11	9	5	-0.33	0.11
12	13	5	-0.33	0.11
13	20	6	0.67	0.44
14	29	4	-1.33	1.78
15	7	3	-2.33	5.44
Jumlah		80		29.3
Maks		7		
Min		3		
Mean		5.333		
Modus		7		
Median		6		
STDEV		1.447		
Varians		2.095		

Lampiran 16

No	Y_2
1	7
2	7
3	3
4	6
5	6
6	6
7	4
8	7
9	7
10	4
11	5
12	5
13	6
14	4
15	3
Σ	80

Proses Perhitungan Menggambar Grafik Histogram Variabel Y_2

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang} &= \text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil} \\
 &= 7 - 3 \\
 &= 4 \\
 \text{Banyak Kelas} &= 1 + 3.3 \log n \\
 &= 1 + 3.3 \log 15 \\
 &= 1 + 3.881101155 \\
 &= 4.881101155 \text{ (dibulatkan menjadi 5)} \\
 \text{Panjang Interval} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} \\
 &= \frac{4}{5} = 0.8 \text{ (dibulatkan menjadi 1)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:

No	Kelas Interval	Batas Bawah	Batas Atas	Frek Absolut (f)	Frek Kumulatif	Frek Relatif (%)
1	3	2.5	3.5	2	2	13%
2	4	3.5	4.5	3	5	20%
3	5	4.5	5.5	2	7	13%
4	6	5.5	6.5	4	11	27%
5	7	6.5	7.5	4	15	27%
Jumlah				15		100%

Lampiran 17- Uji Normalitas Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun dengan Intensitas Penggunaan Gawai (Gadget) Tinggi (Y_1)

No	Kelas Interval	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	f_e	f_o	$\frac{(f_o-f_e)^2}{f_e}$
1	2 sd 3	1.5	-2.5198	0.0154	0.1823	2.7345	2	0.19729
2	4 sd 5	3.5	-1.2051	0.1977	0.4795	7.1925	9	0.45423
3	6 sd 7	5.5	0.10956	0.6772	0.2844	4.266	3	0.3757
4	8 sd 9	7.5	1.42424	0.9616	0.03737	0.56055	1	0.34451
		9.5	2.73893	0.99897				
Σ							15	1.37174

Rata-rata (\bar{Y}_1) = 5.33333333

NORMAL

Varians (S^2) = 2.31428571

Simpangan Baku (S) = 1.52127766

Lampiran 18- Uji Normalitas Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun dengan Intensitas Penggunaan Gawai (Gadget) Rendah (Y_2)

No	Kelas Interval	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	f_e	f_o	$\frac{(f_o-f_e)^2}{f_e}$
1	3	2.5	-1.9585	0.0256	0.0782	1.173	2	0.58306
2	4	3.5	-1.2673	0.1038	0.1805	2.7075	3	0.0316
3	5	4.5	-0.576	0.2843	0.2595	3.8925	2	0.92012
4	6	5.5	0.11521	0.5438	0.2443	3.6645	4	0.03072
5	7	6.5	0.80645	0.7881	0.1438	2.157	4	1.57471
		7.5	1.49769	0.9319				
Σ							15	3.1402

Rata-rata (\hat{Y}_1) = 5.33333333

NORMAL

Varians (S^2) = 2.09285714

Simpangan Baku (S) = 1.44667106

Lampiran 19

Uji Homogenitas

Diketahui :

Varians (S^2_1) = Varians Y_1

Varians (S^2_2) = Varians Y_2

Varians (S^2_1) = 2.31429

Varians (S^2_2) = 2.09286

F hitung = $\frac{\text{Varians } (S^2) \text{ Terbesar}}{\text{Varians } (S^2) \text{ Terkecil}}$

= $\frac{2.31429}{2.09286}$ = 1.1058

HOMOGEN

No.	Y_1	Y_2
1	7	7
2	4	7
3	3	3
4	5	6
5	5	6
6	4	6
7	3	4
8	4	7
9	7	7
10	6	4
11	4	5
12	4	5
13	8	6
14	4	4
15	4	3
Jumlah	72	80
Rata-rata	4.8	5.33333
Varians (S^2)	2.31429	2.09524
Ftabel	2.48	

Dari perhitungan di atas diperoleh varian tertinggi yaitu kelompok coba = 2,31 dan varian terendah yaitu kelompok pembanding = 2,09
Perhitungan homogenitas menggunakan uji Fisher

F = Var tertinggi : Var terendah
= 2,13 : 2,09
= 1,10

Kriteria data homogen adalah Fhitung < Ftabel, dengan hasil F hitung = 1,10 dan F tabel = 2,48, maka dapat diartikan bahwa data homogen.

Uji-t-Hipotesis dengan Uji-T Dua Sampel Independen

No.	Y ₁	Y ₂
1	7	7
2	4	7
3	3	3
4	5	6
5	5	6
6	4	6
7	3	4
8	4	7
9	7	7
10	6	4
11	4	5
12	4	5
13	8	6
14	4	4
15	4	3
Jumlah	72	80
Rata-rata	4.8	5.33333
Varians (S ²)	2.31429	2.09524

- Ttabel 2,05
- n₁ = 15
 - n₂ = 15
 - ΣY₁ = 72
 - ΣY₂ = 80
 - ȳ₁ = 4.8
 - ȳ₂ = 5.33333
 - S²₁ = 2.31429
 - S²₂ = 2.09524

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{\text{Rata-rata } Y_1 - \text{Rata-rata } Y_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \\
 &= \frac{4.8 - 5.333333333}{\sqrt{\frac{(15-1)2.31 + (15-1)2.09}{15+15-2} \left(\frac{1}{15} + \frac{1}{15} \right)}} \\
 &= \frac{-0.533333333}{\sqrt{\frac{(14)2.3 + (14)2.09}{28} \left(\frac{2}{15} \right)}} \\
 &= \frac{-0.533333333}{\sqrt{\frac{32.4 + 29.33333}{28} \left(\frac{2}{15} \right)}} \\
 &= \frac{-0.533333333}{\sqrt{\frac{61.7333}{28} \left(\frac{2}{15} \right)}} \\
 &= \frac{-0.533333333}{\sqrt{2.20478 \left(0.13333 \right)}} \\
 &= \frac{-0.533333333}{\sqrt{0.29396254}} \\
 &= \frac{-0.533333333}{0.542168393} = -0.98367
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas didapatkan hasil data, Thitung = -0,98 dan Ttabel = 2,05, maka Thitung < Ttabel, sehingga H0 diterima dan Ha ditolak.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



NOVALIA PRATIWI HARTONO dilahirkan di Jakarta pada tanggal 04 November 1993. Anak kedua dari pasangan Budi Hartono dan Rosita Gunawan dengan 1 orang kakak perempuan dan 2 orang adik perempuan. Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah di TK Mitra Amanah (Alhamid), Jakarta Timur dan lulus pada tahun 1999. Pada tahun 2005 lulus dari SD Negeri 02 Cilangkap Baru, Jakarta Timur lalu melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 09 SSN Jakarta Timur. Di tahun 2011 lulus dari SMK Negeri 24 Jakarta Timur dengan mengambil jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL/TI) dan kemudian diterima di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada tahun 2012 melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri. Pada tahun 2012 mengikuti organisasi di kampus Resimen Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta (MENWA UNJ).

Pernah mengikuti program Kerja Kuliah Nyata di Desa Jayasakti, Kecamatan Muara Gembong, Bekasi, Jawa Barat, pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2015. Melakukan program Praktek Kerja Lapangan di PAUD Ceria Kayu Putih, Jakarta Timur pada bulan September 2015. Melakukan program Praktek Kerja Mengajar di Taman Kanak-kanak Yayasan Wanita Kereta Api, Rawamangun, Jakarta Timur pada bulan Oktober sampai dengan November 2015. Serta melakukan program Magang di SD Negeri 07 Rawamangun pada November sampai dengan Desember 2015.

Pada tahun 2017, melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan Gawai (*Gadget*) Terhadap Minat Belajar Anak Usia 6-7 Tahun (*Ex Post Facto* Di Kampung Bakti, Kelurahan Cideng, Jakarta Pusat) untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dan dinyatakan lulus sebagai Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini.