

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Singkat Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat

SDN Gambut 6 Kabupaten Banjar terletak di jalan Pematang Panjang KM. 3.700 RT. 002 RW. 001 Kelurahan Gambut Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar. Sekolah ini berdiri sejak 2017 sesuai yang tercantum di SK Pendirian Sekolah. SK tersebut diberikan pada tanggal 19 Juni 2017. Berstatus Sekolah Negeri, status Kepemilikan adalah Pemerintah Daerah dan SK Pendirian Sekolah : 421.2/024-GBT/SK-SD/DISDIK/2017.

Kurang lebih 6 tahun yang lalu sekolah ini didirikan atas usulan dari masyarakat setempat yang mana dahulunya bagi anak-anak yang telah lulus pendidikan Sekolah Dasar kalau ingin mensekolahkan anak mereka harus keluar daerah lingkungan masyarakat setempat, dengan adanya SDN Gambut 6 Kabupaten Banjar berdiri maka para masyarakat yang ingin anak mereka sekolah bisa sekolah di SDN Gambut 6 Kabupaten Banjar. Dengan demikian dapat memudahkan pembelajaran bagi anak-anak yang ingin melanjutkan pendidikan khususnya masyarakat setempat dan umumnya untuk masyarakat yang

berada di wilayah Pematang Panjang KM. 3.700 RT. 002
Kelurahan Gambut Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar.

2. Lokasi SDN Gambut 6 Kabupaten Banjar.

SDN Gambut 6 Kabupaten Banjar terletak di Jalan Pematang Panjang, Kilometer (KM) 3.700, RT. 002 RW. 001, Kelurahan Gambut, Kecamatan Gambut, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Kode Pos 70625.

3. Keadaan Pengajar

Jumlah keseluruhan guru, karyawan tetap, dan honor yang ada di SDN Gambut 6 Kabupaten Banjar sebanyak 13 orang.

4. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi

Mewujudkan siswa siswi yang unggul dalam berprestasi, terampil, berbudaya, dan bertaqwa.

b. Misi

1. Menjalankan nilai-nilai agama dan berperilaku Akhlakul Karimah dalam kehidupan sehari-hari.
2. Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan untuk mengembangkan potensi peserta didik.
3. Menumbuhkan semangat berprestasi kepada seluruh warga sekolah.

4. Melaksanakan kebiasaan untuk berpola hidup sehat dan menciptakan lingkungan yang bersih.
5. Terlaksananya program ekstrakurikuler agar siswa berprestasi bagi kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan

1. Menjalankan ajaran agama Berakhlak Mulia, dan Bertaqwa kepada Allah SWT.
2. Mampu meraih prestasi lulusan peserta didik yang siap mengikuti pendidikan lebih tinggi.
3. Mampu meraih prestasi dalam berbagai ajang lomba pada tingkat kecamatan dan kabupaten.
4. Memiliki keterampilan karya peserta didik.
5. Peduli terhadap lingkungan sekolah.

5. Keadaan Siswa

Dilihat dari tahun ke tahun jumlah siswa bersekolah di SDN Gambut 6 Kabupaten Banjar ini semakin banyak dengan bertambahnya ruang belajar siswa, tenaga pengajar dan lainnya, adapun jumlah keseluruhan siswa pada tahun ajaran 2021/2022 ada 230 orang.

B. Penyajian Data

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada siswa diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data

penulis sajikan berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis laksanakan di SDN Gambut 6 Kabupaten Banjar, diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Ketergantungan gadget yang terjadi kepada siswa kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada beberapa siswa yang dominan memiliki jawaban homogen sebagai berikut :

“Kada, tapi pakai hp mama atau abah. Ulun main hp bisa tu tergantung bisa saampai 3 jam dalam sehari, balum lagi amunnya malam bisa sampai 2 jam, tapi rancak tu seitu pang main hpnya. Munnya belajar tu, tebanyak belajar pang, mun dirumah belajarnya 1 jam dalam sehari.”

(Tidak memiliki gadget namun memakai ayah atau ibu. Saya memaikan gadget itu tergantung kemauan bisa sampai 3 jam dalam sehari, dan itu belum termasuk malam hari kalau malam hari bisa sampai 2 jam, tapi sering kali hampir seperti itu dalam menggunakan gadget. Kalau waktu belajar, lebih banyak belajar. Kalau dirumah belajarnya 1 jam dalam sehari).¹

Demikian juga informan berinisial M L yang menyampaikan perasaannya yang dialami akibat dari ketergantungan gadget.

“Kada, ulun main hp kira-kira 1 samapi 2 jam rancaknya tu seitu pang main hpnya, munnya kelawasan bisa disariki mama jua ka ai. Amunnya waktu belajar ulun belajarnya malam dan les ka ai jadi dirumah tu jarang belajar. Les ulun 1-2 jam sehari dari hari Senin smpai Sabtu, setelah Sholat Magrib.”

(Tidak, saya bermain gawai selama kira-kira 1 sampai 2 jam seringkali selama itu bermain gadgetnya, kalau terlalu lama bermain gadget nanti akan dimarahi oleh ibu kak. Kalau waktu belajar saya belajarnya di

¹ Wawancara dengan informan J Pada Tanggal 31 Mei 2022

waktu malam hari dan mengikitu bimbingan belajar jadi untuk belajar dirumah itu jarang sekali. Saya mengikuti bimbingan belajar selama 1 sampai 2 jam dalam sehari, dari hari Senin sampai hari Sabtu, setelah selesai Sholat Magrib).²

Demikian juga informan dari M A yang menyampaikan perasaanya yang di alami akibat dari ketergantungan gadget.

“amun hp ulun ada sorang kada pakai hp mama atau abah, ulun main hp biasanya tu 3 jam sehari kira-kira intinya lawas ulun main, amun malam tu ulun main jua sampai jam 9 malam. Amun belajar ulun les wadah pain ja, sejam. Sisanya main hp ai lagi ulun.”

(kalau bermain gadget, saya memiliki gadget sendiri tidak memakai punya ayah dan ibu, saya bermain gadget biasanya selama 3 jam. Pada intinya saya lama dalam hal bermain gadget, saat malam saya juga bermain gadget sampai pada jam 9 malam, kalau belajar saya les *private* di tempat anda, selama 1 jam. Setelah itu saya kemabali bermain gadget.)³

Demikian juga informan dari R L yang menyampaikan perasaanya ketika ketergantungan gadget.

“pas bemainan hp ulun bisa sampai 3 jam pa ai, apalagi pas hari libur bisa seharian ulun di kamar bemainan hp ja pa ai. Mun belajar tu tekadang ulun mau belajar ai, tapi mun ulun koler kada handak belajar ulun pa ai. Ulun dirumah sorangan jua rancak tu mama abah bisa bejalanan tekananya, mun malam tu suah ulun begadang sampai jam 11 malam main game Mobile Legend pa ai, rami itutih pa ai. Ada yang kada makan pa ai ulun keramian bemainan pa ai.”

² Wawancara dengan informan M L pada Tanggal 6 Juni 2022

³ Wawancara dengan Informan M A Pada Tanggal 11 Juni 2022

(saat bermain gadget saya bisa bermain sampai 3 jam dalam sehari bapak, saat hari libur pun itu bisa satu hari penuh bermain gadget di kamar pak. Kalau belajar itu tergantung kemauan dari saya sendiri pak, saat saya ingin belajar ya saya belajar, saat saya tidak ingin belajar ya saya tidak belajar pak. Saat dirumah saya juga sendiri pak, orang tua saya terkadang pergi keluar karena beberapa urusan. Saat malam saya pernah tidur larut malam sampai jam 11 malam pak, karena bermain *Game Online Mobile Legend*. Dan pernah saya lupa waktu makan karena terlalu asyik bermain gadget pak.”⁴

Demikian juga informan dari M S yang menyampaikan perasaanya ketika ketergantungan gadget.

“amun hp ulun bisi pa, ditukar akan mama, di hp tu ulun mencari jawaban mun kada dapat lagi pas ada soal yang ngalih, habis itu ulun main game pa ai. Main hp tu bisa sampai lawas banar kada ingat jua berapa jam yang pastinya ulun lawas bemainan, kira-kira 3-4 jam ada ai kalo pa ai. Rancak tu disariki mama jua pang main hp tarus jar mama belajar kada mau, tapi tatap ai ulun main hp, amunnya belajar tu ulun les di tempat orang pa ai, kira-kira ulun tu 1 jam les nya semua mata pelajaran ulun les tu setiap hari dan setiap sore. Tapi mun ulun kada handak kada les ai jua pa ai, mun malam ulun main hp sampai jam 9, suah pas semalam tu ketahuan mama kada guring sampai jm 10 malam gara-gara ulun main game Mobile Legend, pas di sariki mama.”

(Kalau gadget saya punya pak, dibelikan mama, dalam gadget itu saya menggunakannya untuk mencari jawaban saat saya tidak bisa menemukan jawaban pada soal saya pak. Setelah itu saya bermain *Game Online* pak, bermain gadget saya cukup lama lupa berapa jam waktu saya memainkannya pak, kira-kira saya 3-4 jam dalam sehari itu

⁴Wawancara dengan Informan R L Pada Tanggal 23 Juni 2022

ada pak. Sering saya di marahi ibu saya pak karena terlalu bermain gadget, kata ibu “gadget terus yang dimainkan belajar kamu tidak mau” seperti itu kata ibu pak. Tapi tetap saja saya bermain gadget pak, kalau belajar saya *Les Private* di tempat orang pak, lama waktu saya melakukan bimbingan belajar selama 1 jam semua mata pelajaran yang ada di sekolah, waktu bimbingan belajar setiap hari dan setiap sore, namun saat saya tidak mau untuk belajar, ya saya tidak mau pak. Kalau malam saya bermain gadget sampai jam 9 malam, dan pernah di marahi ibu saat melihat saya belum tidur padahal waktu sudah menunjukkan jam 10 malam, karena saya bermain *Game Online*.)⁵

Dari semua jawaban yang di sampaikan oleh informan bahwa kecanduan mereka pada gadget benar ada.

2. Minat belajar siswa di kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV, yang dilakukan penulis Kepada Ibu Eika Sri Wahyuni, S.Pd sebagai berikut

” untuk minat belajar siswa di kelas IV ini tentu saja berbeda-beda, dikarenakan setiap individunya memiliki kriteria yang berbeda juga. Apalagi untuk siswa yang sering menggunakan gadget itu minat belajarnya sangat turun dan lemah karena yang dipikirkannya hanyalah gadget. Jadi sebagai seorang guru saya menggunakan beberapa metode agar minat belajar para siswa kelas IV bisa bertambah. Untuk metode yang digunakan pada saat belajar di kelas IV agar para siswa dan siswi berminat belajar ada beberapa metode yang paling sering digunakan metode tanya jawab, karena melatip para siswa dan siswi untuk mengasah pola pikirnya dan tidak ada siswa dan siswi diam saja atau mendengarkan saja. Saya juga menggunakan media sebagai alat bantu untuk menstimulus siswa dan

⁵Wawancara dengan Informan M S Pada Tanggal 16 Juni 2022

*siswi agar minat belajar mereka lebih meningkat dengan menggunakan media video dan gambar”.*⁶

Dari jawaban ibu wali kelas IV tersebut metode dan media yang sering digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu metode tanya jawab dan media video dan gambar.

Demikian juga hasil wawancara dengan guru kelas IV, yang dilakukan penulis kepada Bapa Samad, S.Pd sebagai berikut

*“untuk minat belajar yang ada di kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar jelas sangat berbeda-beda, karena masing-masing kepala memiliki pikirannya masing-masing jadi untuk para guru harus bisa menghadapi situasi tersebut dengan cara membuat mereka nyaman dalam melaksanakan pembelajaran dan juga membuat mereka suka akan pelajaran itu. Dengan menggunakan metode ataupun cara yang lain, contohnya dengan menggunakan metode pembelajaran video tentu siswa/i sangat menyukai menonton video dan lebih cepat untuk membangkitkan minat belajarnya.”*⁷

Dari jawaban Bapa Guru kelas IV tersebut metode pembelajaran dengan visual (video) digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

3. Dampak ketergantungan gadget terhadap minat belajar siswa di kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

“menurut saya minat belajar di kelas IV ini bervariasi ada yang tinggi dan ada juga yang rendah. Dampak yang terjadi ketika anak atau siswa berlebihan saat bermain gadget bisa terjadi perubahan perilaku, malas untuk belajar, kurang aktif saat di kelas, tidak memperhatikan saat penjelasan guru. Cara mengatasinya kami panggil orang tua/wali murid untuk rapat bersama dewan guru meminta agar seluruh orang tua siswa agar bisa membatasi anaknya bermain gadget. Harus bisa

⁶ Wawancara dengan Guru Wali Kelas IV, Ibu Eika Sri Wahyuni, S.Pd di SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar pada Tanggal 9 Juni 2022

⁷ Wawancara dengan Guru Kelas IV, Bapa Samad, S.Pd SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar pada Tanggal 9 Juni 2022

*menyeimbangkan antara bermain gadget dengan belajar, agar dampak yang terjadi saat anak ketergantungan gadget itu bisa diminimalisir.*⁸

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan dampak yang terjadi akibat ketergantungan gadget pada siswa kelas IV di SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar ialah perubahan perilaku, malas untuk belajar, kurang aktif saat di kelas, tidak memperhatikan saat penjelasan guru.

C. Analisis Data

Sebagaimana penulis menerangkan bahwa masalah yang dibicarakan pada skripsi ini adalah Dampak Ketergantungan gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar. Bagaimana waktu belajar siswa, apakah lebih sering menggunakan gadget atau lebih banyak belajar, metode apa yang digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa, dan bagaimana cara orang tua mengatasi anak yang minat belajarnya menurun.

Data yang disajikan pada bagian ini adalah hasil dari penelitian yang dilakukan dilapangan dan dilakukan dengan beberapa teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan dokumentasi. Data ini disajikan dalam bentuk *deskriptif* atau uraian. Penyajian ini di susun dengan urutan rumusan masalah yang dibuat, agar mempermudah penyajian dan penganalisisan data.

⁸ Wawancara dengan Kepala Sekolah, Ibu Safiah S.Pd. SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar pada Tanggal 9 Juni 2022

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi dilapangan maka hasil yang didapat penulis disajikan sebagai berikut:

1. Ketergantungan gadget yang terjadi kepada siswa kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan kepada siswa dikelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar. Bahwa siswa lebih banyak menggunakan gadget dari pada belajar, sehingga membuat penurunan pada minat belajar dikarenakan siswa sendiri terlalu sering menggunakan gadget.

Ketergantungan gadget terhadap anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert.⁹

Akibat menggunakan gadget tanpa ada kontrol dari orang tua akan berdampak negatif yaitu, misalnya anak jadi malas untuk bersosialisasi, adanya game yang menarik membuat anak menjadi ketergantungan, akses yang mudah dengan berbagai konten dapat mempengaruhi anak – anak.¹⁰

⁹ Netti Herawati, Bachtiar S.B. Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 3: *Memaksimalkan peran pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI, Ronggolawe Tuban.

¹⁰ Sylvie Puspitsa, *Monograf:Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Cipta Media Nusantara (CMN), 2020

Pada dasarnya di kelas IV ini siswa relatif hanya ingin bermain bersama teman-temannya dan dalam sehari siswa juga lebih banyak menggunakan gadget daripada belajar, yang membuat penurunan dalam minat belajar dan ketergantungan yang berlebihan terhadap gadget dari siswa itu sendiri.

2. Minat belajar siswa di kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada Guru Wali Kelas IV dan Guru Kelas IV di SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar yaitu Ibu Eika Sri Wahyuni, S.Pd dan Bapa Samad, S.Pd.

Seorang guru harus menggunakan banyak variasi metode pada waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian materi pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, mudah dipahami dan suasana di kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama dan monoton akan membosankan dalam belajar.¹¹

Beliau mengatakan bahwa metode yang digunakan pada saat belajar di kelas IV agar para siswa dan siswi berminat belajar ada beberapa metode yang paling sering digunakan yaitu, metode tanya jawab, karena melatih para siswa dan siswi untuk mengasah pola pikirnya dan tidak ada siswa dan siswi diam saja atau hanya mendengarkan saja.

Membangkitkan minat belajar siswa, merupakan hal yang berkaitan dengan peranan seorang guru sebagai kunci dalam proses belajar mengajar. Kalaupun kemampuan seorang guru dalam bidang studinya

¹¹ Eko Hariyanto, Pinton Setya Mustafa, Pengajaran Remedial dalam Pendidikan Jasmani, (Lambung Mangkurat University Press, 2020), 224 hlm

ataupun pengalaman yang dimiliki mempunyai nilai lebih dari siswanya, merupakan hal yang tidak patut diandalkan oleh seorang guru. Karena kemampuan yang lebih tersebut belum tentu dapat diterima oleh seorang siswa, akan menjadi sumber timbulnya rasa simpatik siswa kepada pengetahuan yang telah diberikan. Disamping itu kegiatan mengajar adalah suatu aktifitas yang kompleks pula.¹²

Agar siswa dan siswi semakin berminat dalam belajar dan tambah aktif beliau juga menggunakan media sebagai alat bantu untuk menstimulus siswa dan siswi agar minat belajar mereka lebih meningkat dengan menggunakan media video dan gambar. Menurut Ibu Eika cara tersebut berhasil membuat para siswa dan siswi aktif didalam kelas dan membuat minat belajar mereka semakin bertambah.

Belajar mengandung pengetahuan, pengalaman dan keterampilan, yang meliputi seluruh pembinaan individu terhadap dirinya, naluri, sikap dan pembinaan nilai – nilai sekolah jika ingin menghasilkan untuk masyarakat sebagai warga negara yang baik dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya , dan berusaha meningkatkan taraf hidupnya, haruslah membekalinya dengan bakat yang terpuji, sikap – sikap yang baik dan nilai – nilai yang diterima oleh masyarakat.

3. Dampak ketergantungan gadget terhadap minat belajar siswa di kelas IV SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar.

¹² Shilphy A. Octavia, Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja, CV BUDI UTAMA, Januari 2020;105 hlm.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada Kepala Sekolah SDN Gambut 06 Kabupaten Banjar. Menurut beliau pasti ada penurunan minat belajar karena terlalu menggunakan gadget, salah satunya menjadi malas untuk belajar.

Kehadiran gadget pun menjadikan perubahan perilaku siswa, dimana ketika siswa sedang bergerombol atau berkerumun untuk sekedar membicarakan suatu hal, tidak jarang mereka akan lebih asik dengan gadgetnya daripada dengan orang yang ada didekatnya. Ketika sedang berjalan pun asik sambil memainkan gadgetnya. Siswa hanya menunduk menatap gadget tanpa menghiraukan lingkungan sekitar. Sehingga aksi tegur sapa, saling bercanda dengan teman menjadi berkurang.¹³

Dampak negatif yang cukup besar bagi siswa, adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan siswa menjadi malas bergerak dan beraktivitas, lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalamnya.¹⁴

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget Antara antara lain adalah terganggunya pertumbuhan otak anak, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi emisi. Untuk itu perlu adanya batasan dalam menggunakan gadget pada anak.

¹³Tuti Citra Dewi, "Kurangnya Minat Belajar Peserta Didik Yang Disebabkan Oleh Penggunaan Gadget" *Program Studi Pendidikan Bimbingan Dan Konseling FIP UNP*

¹⁴ Gin Gin Ginanjar, K. dan E. (2018). Penggunaan Gadget dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Penggunaan, 5(2), 372–379.

Perilaku penggunaan gadget dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pengetahuan. Kurangnya pemahaman tentang dampak penggunaan gadget menjadikan anak- anak berperilaku menggunakan gadget secara berlebihan.¹⁵

Waktu belajar siswa tersita dengan adanya gadget yang mereka miliki. Tidak hanya dirumah, disekolah siswa juga bermain gadget bersama temannya setelah pulang sekolah hingga lupa waktu dan sering pulang terlambat. Apabila kegiatan belajar siswa terganggu dengan terlalu banyak bermain gadget maka akan berakibat pada penurunan prestasi belajar siswa. Sehingga Upaya guru dalam penanganan kecanduan Gadget dapat dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Orang tua, guru, dan orang-orang di sekitar perlu bekerjasama untuk mengawasi dan menanggulangi kecanduan Gadget pada anak.

Jadi sebagai orang tua wajib atau harus bisa meminimalisirkan anak ketergantungan gadget agar tidak menurunkan minat belajar anak, memberikan anak motivasi tambahan agar anak menjadi bersemangat dan lebih giat dalam belajar.

Beliau juga berkata sebagai orang tua harus bisa menemani anak bermain dan berkegiatan bersama anak agar tidak membaut anak bosan saat ada di rumah, karena jika anak bosan di rumah anak akan berfikir untuk bermain gadget.

¹⁵Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64– 68.

Yang paling penting sebagai orang tua harus bisa membagi waktu anak dalam hal bermain, istirahat, dan belajar.