

DAMPAK PENGGUNAAN *HANDPHONE* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Satrianawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan
satrianawati@pgsd.uad.ac.id

Abstract

This research aims to show the impact of using handphone in learning activities of students in elementary school. This research is a descriptive qualitative research. The data source in this study are teachers, parents, and students. The data was collected by using the techniques of observation, interviews, and documentation. The results showed that children using handphone tend to be lazy to learn and love the instant ways in resolving problems. The children with the level of interaction with the handphone for more than three hours per day tend to be lazy and not paying attention to the lesson.

Keywords: *Using Handphone; Learning Activities*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini membawa generasi muda menjadi generasi yang memiliki banyak tantangan untuk berbuat dan berkembang lebih baik. Kegiatan yang dilakukan anak sehari-hari tidak terlepas dari pengaruh teknologi yang ada di tempat tinggalnya. Orang tua sebagai pendidik anak ketika di rumah seharusnya berani meletakkan *handphone* atau gadget serta menghabiskan waktunya di rumah hanya untuk memperhatikan kebutuhan anak, berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang telah dilakukannya di sekolah.

Pernyataan tersebut, berawal ketika peneliti melakukan kunjungan ke rumah teman di desa Wonosari. Atas dasar ini, peneliti menemukan fakta yang sangat mengejutkan ketika melihat anak lebih banyak berinteraksi dengan *handphone* dibanding dengan orang-orang yang ada dalam rumahnya. Hal ini cukup memprihatinkan, karena anak yang ditemui tersebut ternyata kurang memahami materi pelajaran yang diberikan di sekolah. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara

tentang kegiatan anak. Wawancara ini dilakukan pada anak dan orang tua anak tersebut. Ditemukan informasi bahwa anak tersebut seharusnya telah duduk di bangku sekolah dasar malah kembali ke Taman Kanak-kanan (TK) lagi. Peneliti kemudian melakukan wawancara mendalam untuk mengetahui latar belakang keluarga anak dan menyusuri sebab-sebab sehingga anak tersebut tidak duduk di bangku sekolah dasar.

Tentunya saat mengetahui situasi tersebut, peneliti kemudian beberapa kali melakukan kunjungan ke rumah anak tersebut. Alhasil yang ditemukan anak tersebut beberapa kali selalu melakukan kegiatan yang sama dalam hari libur maupun sekolah. Saat hari libur anak ini kalau diajak keluar rumah, anak tersebut mau dan ketika hanya berada di rumah maka *handphone* ibunya menjadi sasaran kegiatannya. Baik anak maupun ibu, keduanya asyik dengan kegiatan masing-masing. Semua aktif dengan *handphone* nya. Peneliti kemudian berpikir kalau anak melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang dilihat dari ibunya. Namun situasi bermain *handphone* jauh lebih banyak

dibanding berdiskusi ataupun berkonsultasi dengan ibu. Kegiatan bercerita bersama menjadi kurang dilaksanakan dan terkesan sebagai hal yang sepele. Akibatnya, ketika peneliti menanyakan tentang prestasi anak di sekolah ibunya mengatakan bahwa anak ini memang kurang memahami materi pelajaran yang didapatkan di sekolah dan merasa belum siap memasuki jenjang pendidikan di sekolah dasar.

Kesiapan anak memasuki sekolah dasar tidak hanya menjadi beban anak sendiri, tapi perilaku orang tua dalam mendorong dan memotivasi anak untuk masuk sekolah perlu diberikan sejak dini. Usia anak masuk sekolah dasar adalah tujuh tahun. Jika anak ini sudah memasuki tujuh tahun dan belum siap masuk sekolah dasar, padahal pertumbuhan fisik atau tubuhnya terlihat baik, itu artinya ada hal yang tidak bisa sejalan dengan perkembangan kognitif anak. Maka perilaku sehari-hari anak tersebut harus ditelusuri lebih lanjut. Karena dalam teori pengkondisian yang dijelaskan oleh Skinner (Schunk, 2012) variabel-variabel eksternal di mana perilaku merupakan suatu fungsi memungkinkan dilakukannya hal yang dapat disebut sebagai analisis kausal atau fungsional. Kita berupaya untuk memprediksikan dan mengendalikan perilaku organisme individual. Ini adalah variabel terikat kita – efek yang penyebabnya kita cari. “variabel bebas” kita – penyebab dari perilaku – adalah kondisi eksternal dimana perilaku merupakan suatu fungsi. Hubungan antara keduanya – “hubungan sebab-akibat” dalam perilaku – merupakan hukum dari sebuah ilmu pengetahuan. Sebuah perpaduan dari hukum-hukum ini yang dinyatakan dalam istilah kuantitative menghasilkan sebuah gambaran menyeluruh dari organisme tersebut sebagai sebuah sistem perilaku.

Pernyataan Skinner tentang adanya variabel eksternal seperti apa yang akan dijadikan kajian dalam penelitian, bahwa dari beberapa fakta yang ditemukan di lapangan tentang perilaku anak memiliki hubungan sebab – akibat sehingga memunculkan satu perilaku yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Oleh karena itu, peneliti kemudian melanjutkan penelitian dengan mengambil subjek penelitian berupa dua orang anak bersaudara yang berusia 8 dan 9 tahun dan melakukan pengamatan terhadap kedua anak tersebut, tentang variabel eksternal yang mempengaruhi perilaku anak dan mencari referensi baru untuk membuktikan suatu pernyataan tentang perilaku anak. Dalam penelitian ini perilaku anak atau variabel eksternal melihat perilaku anak yang dikhususkan pada penggunaan *handphone* yang terjadi seperti pada temuan pada kisah anak pertama yang seharusnya duduk di bangku sekolah dasar dengan tingkat perkembangan fisik yang baik tapi yang terjadi adalah anak tersebut masih harus kembali duduk di bangku TK.

Oleh karena itu, dua anak sebagai subjek penelitian yang diambil dalam melihat variabel eksternal adalah anak yang duduk di bangku sekolah dasar memiliki kisah yang hampir sama dengan anak pertama bahwa anak yang duduk di bangku sekolah dasar pernah tertinggal setahun di sekolah dikarenakan tidak mau berpisah dengan adiknya. Selain itu, pemilihan subjek penelitian juga didasarkan pada kondisi anak dengan interaksi penggunaan *handphone* setiap harinya. Dalam hal ini penggunaan *handphone* oleh subjek penelitian dan dampaknya terhadap aktivitas belajar di rumah dan di sekolah. Aktivitas belajar yang didapatkan dalam penelitian ini adalah terkait dari dampak penggunaan *handphone*.

Jadi permasalahan yang dianalisis dalam penelitian ini adalah berapa lama anak menggunakan atau berinteraksi dengan *handphone* dalam sehari dan bagaimana kedua anak tersebut menggunakan *handphone* dalam kehidupan sehari-hari serta melihat dampak penggunaan *handphone* terhadap aktivitas belajar anak usia sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif (Denzin & Lincoln, 2009). Subjek penelitian adalah sebanyak dua orang anak. Pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan mengadakan wawancara mendalam

kepada guru, orang tua, dan anak. Instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan mendasar yang digunakan telah divalidasi oleh ahli. Lama penelitian 10 bulan mulai dari bulan Maret 2015 – Desember 2015. Penelitian ini bersifat natural. Penelitian ini berakhir dilakukan ketika ulangan kenaikan kelas selesai.

Objek penelitian dan alamat dalam penelitian ini menggunakan nama samaran untuk melindungi identitas objek. Anak yang berusia 9 tahun bernama Dyah dan anak yang berusia 8 tahun bernama Dina. Adapun instrumen daftar pertanyaan mendasar yang diajukan oleh peneliti, dalam mengumpulkan data adalah:

Tabel 1. Instrumen Dasar Penelitian

No.	Instrumen untuk Penelitian		
	Untuk Objek Penelitian	Orang Tua Objek	Guru objek
1.	Berapa lama kamu menghabiskan waktu main <i>game</i> dengan <i>handphone</i> dalam sehari?	Selama berapa lama (nama) menghabiskan waktu main <i>game</i> dengan <i>handphone</i> dalam sehari	Pernahkah ibu menganjurkan untuk membatasi anak bermain <i>game</i> di <i>handphone</i> pada (nama)?
2.	Bagaimana kamu belajar di rumah?	Apakah dia belajar di rumah? Bagaimana dia belajar?	Bagaimana (nama) belajar di sekolah?
3.	Apa yang kamu lakukan ketika di rumah?	Apa saja yang dilakukan dia kalau tidak ke sekolah ataupun sepulang sekolah?	Apa yang (nama) lakukan di sekolah saat belajar? Bagaimana perilakunya?
4.	Berapa nilaimu semester ini?	Berapa nilai dia semester ini?	Bagaimana nilainya semester ini? Bagaimana (nama) belajar sehari-hari di kelas?
5.	Kegiatan apa yang sering kamu lakukan di rumah?	Apa yang sering dilakukan anak di rumah?	Apa yang biasa dilakukan (nama) ketika tidak memahami pelajaran?

HASIL PENELITIAN

Kegiatan Dyah dan Dina sepulang sekolah biasanya belum mengganti pakaian sekolah dan langsung memeriksa meja

makan untuk makan siang. Hal ini terjadi berkali-kali dan sudah menjadi kebiasaan. Ibu dan bapak mereka selalu asyik dengan kegiatannya sendiri. Hanya sesekali

mendengar dan memperhatikan anak. Ibu: “Dyah..., ganti bajunya baru makan siang”. Dyah malah sibuk menonton TV bersama adiknya bila acara yang mereka tonton iklan maka Dyah langsung mencari *handphone* untuk bermain *game*. Berdasarkan hasil pengamatan selama beberapa hari, Dyah dan Dina memang anak yang kurang mendapat perhatian orang tua dikarenakan orang tua mereka sibuk dengan perkualiahannya. Mereka bukanlah orang asli daerah Jogja. Tetapi untuk beberapa tahun ini mereka terpaksa tinggal di Jogja, bersekolah di Jogja dan sejak 2014 mereka tinggal dan bersekolah di Jogja.

Hasil ujian ataupun nilai ulangan tengah semester Dyah dan Dina sangat jauh berbeda. Mereka dua bersaudara duduk di kelas yang sama. Mereka bersekolah di SD Negeri di Kab. Sleman. Nilai Dina jauh lebih baik dibanding Dyah. Hal ini dikarenakan Dyah terlalu banyak bermain *handphone*, menonton TV, dan kurang mengikuti latihan ataupun pembelajaran seperti kursus dan lain-lain. Sedangkan Dina terlihat lebih baik dalam mempersiapkan pembelajaran di sekolah. Kurangnya perhatian orang tua dan terjadinya pembiaran dalam aktivitas anak ketika memegang *handphone* ibu bapaknya, menonton acara televisi dan lain sebagainya. Mereka juga kurang bersosialisasi dengan tetangga dikarenakan rumah yang tertutup dan ketika diajak oleh anak-anak yang seusia mereka, mereka jarang untuk pergi keluar karena lebih memilih bermain *game* di *handphone*.

Dampak yang terlihat dari adanya kegiatan anak yang banyak bermain *handphone* berupa *game*, menonton film di *handphone* mengakibatkan nilai mereka kurang memuaskan. nilai Dina lebih baik dibanding Dyah. Usianya lebih muda

dibanding Dyah. Dina berumur 8 tahun sedangkan Dyah berumur 9 tahun. Dina mengikuti kursus matematika dan bahasa Inggris di Kumon setiap hari senin dan Kamis. Sedangkan Dyah tidak mau ikut kursus atau kegiatan apapun. Dyah kurang tertarik dengan kegiatan belajar, Dyah lebih suka di rumah, bermain *game* di *handphone*, dan menonton televisi. Kegiatan yang dilakukan lebih kepada kegiatan fisik. Karena Dyah menyukai kegiatan fisik, ada sisi positif yang dimilikinya yaitu Dyah pandai memasak. Untuk anak seusia Dyah pandai memasak nasi merupakan prestasi yang dimilikinya. Sekalipun nilai rapornya jelek, tapi Dyah penyayang kepada adik-adiknya. Mungkin karena kebiasaan menonton film kartun yang *download* melalui *handphone* dan lain sebagainya yang berisi pesan positif.

Namun, suatu ketika Dyah pernah bertanya kepada peneliti, ketika siang itu peneliti bertandang ke rumahnya Dyah berkata “piz, apa itu cabul?”. Peneliti menjawab “siapa yang cabul? Mengapa berkata seperti itu? Dyah menjawab “Saiful Jamil, barusan saya nonton di televisi” saat Dyah bertanya dia juga sedang memegang *handphone*. Peneliti menjawab “waduh waduh walah, kok nonton itu to, cabul itu berarti dia telah membuka celana orang lain hingga kemaluannya kelihatan”. Dyah menjawab “kemarin temanku di sekolah membuka celana temanku yang lain, tapi tidak ditahu sama guru”. Peneliti menjawab “Astagfirullah itu tidak boleh”. Dyah lalu berkata “tapi saya tidak, saya hanya lihat dan kasian sama teman saya yang dibuka celananya, mungkin dia malu, tapi temanku itu, nakal”. Saya pun kembali bertanya “belajar apa hari ini di sekolah? Dyah menjawab “belajar matematika dengan PKn,

matematikaku hari ini 60 dan Pkn belum dikasi nilai”. Terus sekarang kamu lagi ngapain? “saya sekarang lagi mau main *game* di *handphone*, terus ada juga *game* di laptopnya Bapa main *game*, tapi sekarang sedang dipake Anang.

Penelitianpun melanjutkan untuk masuk ke dalam rumah. Bertemu ibunya dan ibunya sedang sibuk mempersiapkan presentasinya di sebuah universitas. Nampak bahwa memang ibunya sangat sibuk dengan kegiatannya. Sehingga anak-anak bermain sendiri tanpa di dampingi, hanya sesekali ibunya menengok ketika ada suara tangisan dan mendengar bunyi suara keras. Ibunya kemudian berkata “Dyah, jangan main *handphonr* terus! rapikan bukumu! dan kalau ada pekerjaan rumah (PR) mu kerjakan PR mu! Jangan sampe besok pas mau masuk sekolah baru kamu pusing lagi karena PR mu. Ini dikarenakan pernah beberapa kali Dyah tidak mau pergi ke sekolah karena PR nya belum selesai, sehingga lebih memilih di rumah. Kegiatannya di rumah adalah bermain *game* di *handphone*. Beberapa kali ibunya menceritakan tentang kegiatan Dyah yang lebih banyak bermain *game*. Berapa jam dalam sehari dihabiskan untuk main *game*. Ibunya menjawab intinya selama Dyah dan Dina belum tidur, selalu main *handphone* atau main *game* menggunakan laptop, jarang belajar, kalau dilarang yang terjadi di rumah tangisan yang heboh. Belajar kecuali ada PR, setelah PR selesai lanjut main lagi. Selain itu Dyah malas ke pengajian dan tidak mau ikut kursus ataupun pelatihan. Dyah belajar hanya ketika berada di sekolah itupun kata gurunya Dyah adalah anak yang kurang fokus dalam pembelajaran, lebih banyak melamun. Bermain *handphone* menjadi kegiatan rutinitas dalam kesehariannya, setidaknya lebih dari tiga jam sehari Dyah bermain *game*

dengan menggunakan *handphone*. Saat asyik bermain dengan *handphone* Dyah tidak mau diganggu atau melakukan apapun misalnya memperhatikan adiknya yang lagi main dan terjatuh. Seringnya Dyah asyik hingga permainan *game* nya selesai.

Menjelang ulangan semester Dyah dan Dina diajak oleh ibu ke toko buku dan disuruh untuk memilih buku pelajaran yang mereka inginkan. Dina memilih buku yang berjudul kiat-kiat menjawab pertanyaan dengan cepat, praktis dan tepat, sedangkan Dyah membeli buku sulap. Dyah berkata “agar bisa cepat menyelesaikan jawaban ujian”. Adapun informasi dari guru Dyah dan Dina, kalau saya menjelaskan Dyah bahkan bertanya lebih dari satu kali untuk pertanyaan yang sama. Walaupun sudah dijawab, Dyah cenderung lupa. Sehingga penjelasan saya kurang dipahami. Akibatnya nilai hasil belajar Dyah menjadi rendah. Gurunya berkata, sebagai guru, ya sudah biasa kami mengingatkan anak-anak untuk tidak terlalu sering main *game* di *handphone* dan menonton televisi. Banyak nasehat yang kami berikan dan biasanya anak-anak kami di sekolah tidak terkecuali Dyah memang selalu kami perhatikan tentang kegiatannya di sekolah. Dyah dan Dina walaupun sebagai pendatang di sini tapi mereka dapat menyesuaikan diri dan mereka berteman dengan orang lain. Hanya sekedar ikut-ikutan temannya dan Dyah lebih aktif daripada Dina ketika bermain, tapi kalau belajar mereka berbeda Dina lebih teliti sehingga menyelesaikan pekerjaan selalu lama, kalau Dyah dapat menyelesaikan dengan cepat namun tidak diperiksa kembali pekerjaannya. Sehingga Dyah jarang mendapat nilai yang baik. Untuk nilai semester atau penaikan kelas, nilai Dina jauh lebih baik dibanding Dyah. Nilai semester Dyah masih ada angka

dibawah 60 sedangkan Dina rata-rata di atas 70. Dina masuk lima besar di kelasnya, sedangkan Dyah tidak. Bahkan ketika ibu bapaknya menghadiri acara pengambilan raport di sekolah, guru menginformasikan bahwa Dyah dan Dina belum lunas membayar buku, padahal ibunya telah memberikan mereka uang untuk membayar buku. Setelah ditelusuri ternyata uang untuk membayar buku digunakan untuk jajan. Ibunya berkata “uang jajan lima ribu sehari, ketika di sekolah, karena di sekolah beli nasi seribu rupiah sudah cukup, bawa minuman (susu) dari rumah jadi mengapa uang pembayaran buku digunakan untuk jajan?” Dyah dan Dina tak bisa berlutik, ketika ditanya ibunya tentang pembayaran sekolah. Dyah lalu ke kamar, mengunci pintu dan kembali bermain *game* di *handphone*.

PEMBAHASAN

Handphone seperti dalam pandangan Skinner dapat dikatakan sebagai variabel eksternal yang mempengaruhi perilaku anak. Sehingga perilaku anak sebagai organisme individual memiliki hubungan sebab-akibat yang melahirkan ilmu pengetahuan baru. Pengetahuan berupa penggunaan *handphone* berlebihan mengakibatkan aktivitas anak menjadi tidak semestinya. *Handphone* merupakan alat komunikasi yang sifatnya audio visual. Sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari. *Handphone* yang semakin canggih menyediakan fitur-fitur yang semakin canggih dan membuat anak belajar lebih baik, jika *handphone* digunakan untuk mengakses materi pelajaran. Sehingga memang tidak salah jika anak usia sekolah dasar yang memegang *handphone* akan membuat anak mendapatkan lebih banyak informasi. Tetapi jika penggunaan *handphone* tidak difungsikan dengan baik

maka akan membuat anak keasyikan dengan permainan yang ada di *handphone* dan belajar anak menjadi tidak baik.

Karena keasyikan bermain *handphone* sehingga kebiasaan belajar tidak dilakukan ketika di rumah. Padahal anak SD seharusnya diberikan pembiasaan atau rutinitas kegiatan pembelajaran sehingga proses pertumbuhan dan perkembangannya menjadi lebih baik. Perkembangan dan pertumbuhan siswa SD yang baik akan membuat mereka mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan. Menurut Jean Piaget (Slavin, 2011) Anak siswa SD berada pada tahap pemikiran operasional konkret sehingga membutuhkan penjelasan materi dengan memberikan contoh konkret. Contoh konkret ini diharapkan mampu membuat anak mengkonstruksi ilmu pengetahuan sebelumnya dan apa yang diperolehnya dari panca inderanya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dyah dan Dina adalah anak yang pindah sekolah karena mengikuti orang tuanya yang melanjutkan pendidikan. Sebagai anak yang pindah sekolah seperti Dyah dan Dina, Santrock (2012: 120) menjelaskan bahwa “ketika anak-anak pindah ke sekolah dasar mereka berinteraksi dan mengembangkan hubungan dengan orang-orang baru”. Dyah dan Dina mengembangkan hubungan dengan orang-orang di sekitarnya, tetapi dalam lingkungan tempat tinggal karena selain kondisi rumah tertutup sehingga mereka jarang untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitar tempat tinggalnya. Kondisi ini membuat orang tua mereka menyediakan atau memberikan fasilitas pada anak berupa *handphone*. Sehingga mereka menghabiskan waktu dengan bermain *handphone* ataupun yang lainnya. Kenyataannya mereka lebih suka bermain *handphone* karena mereka

bebas memilih permainan yang mereka inginkan. Kejadian ini mengindikasikan adanya kasih sayang orang tua kepada anak dengan memberikan fasilitas berupa *handphone*. Padahal menurut Meliala (2004) banyak orang tua tidak bisa membedakan kasih sayang, lalu memberi pengganti kasih sayang. Pengganti kasih sayang atau kasih sayang palsu dapat berupa:

1. Pemberian materi yang berlebihan
2. Kelonggaran atau kompromi
3. Ataupun ekspektasi yang rendah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian *handphone* pada anak merupakan bagian dari kasih sayang palsu orang tua anak. Anak terbiasa dengan *handphone* nya dan tidak terbiasa dengan belajar ketika di rumah. Sehingga yang terjadi nilai ulangan Dyah menjadi kurang baik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rapor sebagai hasil belajar di sekolah menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan sehari-hari seperti banyak bermain *handphone* dan lain sebagainya di luar pembelajaran mengakibatkan rendahnya nilai hasil belajar. Gutrie (Gredler, 2013) dalam teori belajarnya menjelaskan, bahwa ada kedekatan stimulus dan respon yang diberikan kepada anak yang belajar. Artinya bahwa dalam kasus ini proses belajar yang terjadi di rumah Dyah dan Dina harusnya diberikan proses pembiasaan terhadap anak dalam belajar. Anak tidak dibiarkan terbiasa bermain *handphone*.

Selain itu, orang tua yang tidak memberikan respon dari sikap anak yang acuh tak acuh membuat anak semakin menunjukkan kemunduran moralnya. Padahal menurut Brunner pendidikan bukan sekedar persoalan teknik dan pengolahan informasi, bahkan bukan penerapan teori belajar di kelas atau menggunakan hasil ujian

prestasi yang berpusat pada mata pelajaran. Pendidikan merupakan usaha yang kompleks untuk menyesuaikan kebudayaan dengan kebutuhan anggotanya, dan menyesuaikan anggotanya dengan cara mereka mengetahui kebutuhan kebudayaan (Baharudin & Wahyuni, 2007). Terkait dengan pendapat Brunner harusnya orang tua memberikan pembiasaan untuk dijadikan budaya dalam rumah untuk membentuk karakter anak yang bertanggungjawab, terhadap perilakunya.

Oleh karena itu, pemberian materi berlebihan atau mengizinkan anak bermain dengan *handphone*, pembiaran terhadap perilaku anak yang menyimpang berupa kelonggaran dalam melakukan apapun adalah bagian dari kasih sayang palsu orang tua kepada anak. Kejadian yang nampak dari penelitian ini adalah kesibukan orang tua yang memberikan kasih sayang palsu kepada anak tidak selamanya membuat anak menjadi lebih baik. Justru hal ini perlu ditindak lebih lanjut, karena akibatnya anak menjadi malas belajar dan kurang memperhatikan pembelajaran ketika di kelas. Kasus Dyah yang membeli buku sulap menjelang ulangan merupakan gambaran dari sikap Dyah yang lebih menyukai cara-cara instan dalam menyelesaikan masalah. Terobsesi dengan apa yang dimainkan dan keajaiban-keajaiban *game* yang didapatkan melalui *handphone* membuatnya lupa bahwa belajar adalah sebuah proses. Oleh karena itu, sebagai pemerhati anak katakan “STOP” pada kasih sayang palsu orang tua terhadap anak.

SIMPULAN

Kasih sayang palsu yang diberikan orang tua dilakukan dengan cara memberikan dan menyediakan fasilitas kepada anak berupa *handphone*, menonton televisi, bermain *game* merupakan suatu hal yang keliru karena anak

menjadi orang yang terabaikan. Anak menjadi lebih sering menggunakan *handphone*, cenderung malas belajar, dan menyukai cara-cara yang instan dalam menyelesaikan masalah. Hal ini terlihat dari nilai rapor dan kesukaan dalam membeli buku. Selain itu, tingkat interaksi yang tinggi dengan *handphone* lebih dari tiga jam perhari cenderung membuat anak malas dan tidak memperhatikan pelajaran, sehingga menjadi hal yang wajar jika nilai hasil belajar anak menjadi rendah. Karena *handphone* merupakan salah satu penyebab anak tidak memperhatikan pelajaran ketika di rumah dan sikap ketidakpedulian terhadap pelajaran terbawa sampe di sekolah.

Disarankan sebaiknya guru dan orang tua bekerjasama dalam memperhatikan anak. Utamanya sebagai orang tua yang memiliki banyak kesibukan sebaiknya tidak menggunakan *handphone* saat bersama dengan anak. Minimal orang tua harus berani tidak memegang *handphone* atau meletakkan *handphone* nya untuk tidak dimainkan oleh anak, serta tidak membiarkan anak bermain *game* ataupun *handphone* lebih dari tiga jam. Para orang tua anak harus berhenti memberikan kasih sayang palsu pada anak. Katakan “STOP” pada orang tua yang memberikan kasih sayang palsu pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin & Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Gredler, M.E. 2013. *Learning and Instruction: Teori dan Aplikasi (Edisi keenam)*. (Terjemahan Tri Wiowo). Jakarta: Kencana. (Buku asli diterbitkan tahun 2011)
- Meliala, Andyda. 2004. *Temukan dan Kembangkan Keajaiban Anak Anda Melalui Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Andi.
- Denzin, N.K & Lincoln, Y.S. (2009). *Hanbook of Qualitative Research*. (Terjemahan Dariyatno, Badrus Samsul Fata, Abi, & John Rinaldi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (Buku asli diterbitkan tahun 1997)
- Santrock, John.W. 2012. *Psikologi Pendidikan. Edisi 3 buku 1*. (Terjemahan Diana Angelica). Jakarta Selatan: Salemba Humanika. (Buku asli diterbitkan tahun 2008)
- Schunk, D.H. 2012. *Learning Theories an Educational Perspective*. (Terjemahan Eva Hamdiah & Rahmat Fajar). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education. (Buku asli diterbitkan tahun 2008)
- Slavin. 2011. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jilid I. (Terjemahan Marianto Samosir). Jakarta: PT Indeks. (Buku asli diterbitkan tahun 2009)