

JURNAL CITRA RANAH MEDIKA CRM

Available Online <http://ejournal.stikes-ranahminang.ac.id>

FAKTOR-FAKTOR YANG BERKAITAN DENGAN TERJADINYA KESULITAN BELAJAR PADA ANAK USIA 6-12 TAHUN DIPOLI ANAK DAN REMAJA RUMAH SAKIT JIWA HB SAANIN PADANG

Aida Yulia^{1*}, Siti Khamisa²

Prodi Ilmu Keperawatan STIKes Ranah Minang Padang
aidayulia18@yahoo.co.id

ABSTRAK

Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi dalam proses belajar yang ditandai oleh adanya hambatan – hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar dan mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan belajarnya. Seseorang dapat diduga mengalami kesulitan belajar jika yang bersangkutan tidak berhasil mencapai taraf kualifikasi belajar tertentu dalam batas waktu tertentu. Kesulitan belajar yang terjadi pada seorang siswa pada umumnya disebabkan karena faktor tertentu, yaitu faktor yang berkontribusi yaitu berasal dari dalam diri siswa sendiri yang meliputi motivasi belajar, lingkungan keluarga dan teknologi (*gadget*). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui faktor – faktor yang berkaitan dengan terjadinya kesulitan belajar pada anak usia 6 – 12 tahun di Poli Anak dan Remaja Rumah Sakit Jiwa HB. Saanin Padang. Jenis penelitian yang digunakan adalah *deskriptif*, dengan jumlah populasi 105 orang yang merupakan anak yang mengalami gangguan belajar yang berobat dipoliklinik Rumah Sakit Jiwa HB Saanin Padang, dengan jumlah sampel 51 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terpimpin dengan instrumen penelitian berupa kuesioner. Teknik analisa data dengan analisa univariat, selanjutnya data diolah dengan manual dan komputerisasi Berdasarkan hasil penelitian ini, 45% anak memiliki tingkat motivasi belajar yang kurang baik, 33% anak memiliki tingkat lingkungan keluarga yang kurang baik, 73% anak memiliki tingkat pemakaian *gadget* yang tidak normal. Penelitian ini dapat menjadi gambaran bagi tenaga kesehatan dan orang tua bahwa motivasi belajar, lingkungan keluarga serta pemakaian *gadget* sangat berkaitan dengan terjadinya kesulitan belajar pada anak. Oleh sebab itu, diharapkan kepada peran serta orang tua untuk memberikan perhatian kepada anak dan menekankan serta memantau pemakaian *gadget* pada anak agar terhindar dari berkesulitan belajar.

KATA KUNCI : Kesulitan Belajar, Motivasi Belajar, Lingkungan Keluarga, Gadget

ABSTRACT

Learning difficulties is a condition in the learning process that is characterized by the existence of certain obstacles to achieving learning outcomes and experiencing failure in achieving learning goals. Someone can be suspected of having learning difficulties if the person concerned fails to reach a certain level of study qualification within a certain time limit. Learning difficulties that occur in a student are generally caused by certain factors, namely contributing factors that come from within the students themselves which includes learning motivation, family environment and technology (gadgets). This study aims to determine the description of the factors associated with the occurrence of learning difficulties in children aged 6-12 years at the Child and Adolescent Poly Psychiatric Hospital of HB. Saanin Padang. The type of research used is descriptive. The total sample of this study was 51 people. Accidental sampling technique. Data collection was carried out by guided interviews with a research instrument in the form of a questionnaire. Data analysis techniques with univariate analysis. Data is processed manually and computerized. Based on the results of this study, 45% of children have poor learning motivation levels, 33% of children have unfavorable family environment levels, 73% of children have abnormal gadget usage levels. This research can be a picture for health workers and parents that learning motivation, family environment and the use of gadgets are very related to the occurrence of learning difficulties in children. Therefore, it is expected that parents participate to emphasize and continue to monitor the use of gadgets in children to avoid learning difficulties.

KEY WORDS : *Learning Difficulties, Learning Motivation, Family Environment, Gadgets*

PENDAHULUAN

Anak adalah investasi dan harapan masa depan bangsa serta sebagai penerus generasi di masa mendatang dan dalam siklus kehidupan, masa anak – anak merupakan fase dimana anak mengalami tumbuh kembang yang menentukan masa depannya. Perlu adanya optimalisasi perkembangan anak, karena selain krusial juga pada masa itu anak membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua atau keluarga sehingga secara mendasar hak dan kebutuhan anak dapat terpenuhi secara baik (Gunarsa, 2012).

Upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam mengembangkan generasi penerus bangsa salah satunya mulai dari program wajib belajar dua belas tahun yang berusia enam sampai dengan delapan belas tahun. Hal ini terdapat di dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003, pasal 6 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional.

Proses pembelajaran kegiatan belajar secara keseluruhan merupakan yang paling pokok dalam proses pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh anak sebagai anak didik (Slameto, 2003).

Para ahli pada bidang belajar pada umumnya sependapat, bahwa perubahan belajar itu adalah bersifat kompleks, karena merupakan suatu proses yang mempengaruhi atau ditentukan oleh banyak faktor dan meliputi berbagai aspek baik yang bersumber dari dalam diri maupun yang bersumber dari luar diri anak (Hamalik, 2005).

Kesulitan belajar diduga terjadi apabila seorang murid diduga mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan belajarnya. Seseorang dapat diduga mengalami kesulitan belajar jika yang bersangkutan tidak berhasil mencapai taraf kualifikasi belajar tertentu dalam batas waktu tertentu (Mulyadi, 2010).

Kesulitan belajar pada seseorang dapat diidentifikasi melalui menghimpun,

menganalisis dan menafsirkan data hasil belajar. Nilai yang rendah yang diperoleh oleh siswa menandakan siswa belum berhasil menguasai materi atau mengalami kesulitan belajarnya (Muhammad Irham, 2014).

Menurut Abudrrahman, M (2014), meningkatnya angka anak yang kesulitan belajar akan berdampak bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hasil penelitian di Indonesia pun menunjukkan bahwa dari 3.215 murid kelas satu hingga kelas enam SD di DKI Jakarta, terdapat 16,52% siswa yang dinyatakan sebagai murid berkesulitan belajar oleh guru.

Masalah kesulitan belajar yang dihadapi siswa meliputi banyak hal, hasil penelitian Tarmansyah tahun 2013 terdapat 11, 28 anak yang mengalami kesulitan belajar di SD sekecamatan Pauh Padang, dengan bentuk gangguan meliputi 76,6% mengalami kesulitan membaca, 75,3% mengalami gejala lambat belajar, 66,4% mengalami kelemahan dalam mata pelajaran ebtanaskan, 61,3 % mengalami kesulitan dalam menulis dan 48,6% mengalami kesulitan dalam berhitung (Tarmansyah, 2013).

Anak yang mempunyai masalah berkesulitan belajar mempunyai berbagai dampak baik dampak bagi diri sendiri, keluarga maupun berdampak di lingkungan tempat tinggalnya. Dampak yang ditimbulkan anak yang berkesulitan belajar ada tiga yaitu dampak fisiologis, dampak psikologis dan dampak sosiologis. Anak dengan kesulitan belajar ini tentu saja akan mengalami dampak buruk juga terhadap prestasinya disekolah, karena anak malas belajar, malas bersekolah jadi nilai dan rangking (prestasi) akan jauh merosot dibawah nilai rata – rata (standar) (Harwel, 2011).

Jika penanganannya terlambat, maka beresiko akan muncul masalah secara bersamaan, yaitu kesulitan belajar ditambah dengan masalah perilaku dan gangguan

emosi. Rasa percaya diri pada anak akan merosot, dan konsep dirinya akan diwarnai dengan konsep diri yang negatif. Anak akan cenderung menghindari tugas misalnya tidak mau pekerjaan rumah (PR) yang banyak dan diikuti dengan meningkatnya perilaku bolos sekolah (Nunez Smith, 2012).

Bila seorang anak menyandang kesulitan belajar (*Learning Problem*), ia akan menyandangnya terus – menerus jika tidak cepat ditangani. Kesulitan ini sering muncul pada area spesifik misalnya membaca, berhitung, atau menulis. Anak dengan kesulitan belajar mempunyai resiko depresi, takut gagal dan perilaku menyimpang (Coccaro, 2012).

Kesulitan belajar yang terjadi pada seorang siswa pada umumnya disebabkan karena faktor tertentu, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang meliputi kesehatan, intelegensi, motivasi ,dan minat. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan siswa meliputi lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah dan teknologi (Slameto, 2003).

Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam proses pembelajaran sehingga akan menunjang prestasi belajar yang baik. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) siswa adalah motivasi belajar. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai (Sardiman, 2004).

Motivasi yang kuat dari dalam diri siswa akan mendorong siswa lebih semangat dalam belajar dan meraih prestasi belajar yang optimal. Siswa yang memilki motivasi belajar yang tinggi akan memilki banyak energy yang positif dan kosentrasi yang kuat

saat proses pembelajaran disekolah (Sardiman, 2012).

Berdasarkan hasil penelitian Dita Ningtyas (2017) mengemukakan bahwa jumlah rata – rata siswa yang tingkat motivasi belajarnya terganggu terdapat sebanyak 43 % siswa Kelas V SD GUGUS 1 Kecamatan Kalirejo Lampung Tengah. Sejalan dengan hasil penelitian Wenda Novarita (2011) mengemukakan bahwa jumlah rata – rata siswa yang tingkat motivasi belajarnya terganggu terdapat sebanyak 29 % siswa kelas IV SDN 1 Kotabumi Lampung Utara Tahun Pelajaran 2011- 2012.

Faktor lain yang berkaitan dengan kesulitan belajar pada siswa dalah yang berasal dari luar diri siswa yaitu lingkungan keluarga. Keluarga memiliki peranan penting atas pengajaran dan perlindungan anak dari mulai anak lahir sampai dengan remaja. Fungsi keluarga adalah memberikan rasa memiliki, rasa aman, kasih sayang dan mengembangkan hubungan yang baik diantara anggota keluarga. Keluarga memiliki peranan penting dalam pendidikan anak, karena keluarga lingkungan serta orang yang pertama kali dikenal oleh anak, sehingga pendidikan dasar merupakan tanggung jawab orang tua (Chainsyah, 2009).

Lingkungan keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat sebagai lembaga pendidikan yang pertama dan utama paling berpengaruh terhadap belajar seorang anak. Di dalam keluarga, anak pertama-tama mendapatkan didikan dan bimbingan sehingga pendidikan yang banyak di terima oleh anak adalah dalam keluarga (Kristika, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian Asti Noor di SMK Negeri Purworejo Angkatan 2012/2013” mengemukakan bahwa jumlah rata-rata siswa yang merasa terganggu akibat berbagai kendala faktor lingkungan keluarga sebanyak 15%. Sejalan dengan hasil penelitian Rahayu Safitri (2011) bahwa

lingkungan keluarga mempengaruhi anak dalam belajar dan berinteraksi sosial, karena lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang dijalani oleh anak. Hubungan antara lingkungan keluarga dengan belajar anak tidak dapat dipisahkan. Kondisi keluarga yang baik, rukun dan kondisi sosial yang baik pun dapat memengaruhi siswa untuk dapat termotivasi dalam belajar, akan memicu motivasi siswa untuk meningkatkan minat dan belajarnya.

Selanjutnya faktor eksternal lainnya yang berkaitan dengan kesulitan belajar adalah teknologi, dalam hal ini adalah kecanduan teknologi atau *gadget*. Bentuk perkembangan teknologi saat ini melalui *gadget* dengan berbagai aplikasi yang dapat disesuaikan dengan keinginan penggunanya atau diistilahkan dengan *smartphone*.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan atau kecanduan menimbulkan sejumlah kerugian dan dampak negative terhadap pemakainya terutama pada anak, sehingga menimbulkan gejala seperti perubahan sikap dan tingkah laku, mudah depresi, insomnia, kehilangan percaya diri, dan yang paling mencolok adalah anak mengalami kesulitan dalam proses belajarnya (Nikmah, 2015).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rideout (2013) diketahui bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring berkembangnya teknologi, maka *gadget* tampil dengan sistem *touch screen* yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak – anak. Novitasari dan Khotimah (2014) mengemukakan dari hasil penelitiannya bahwa pengenalan *gadget* pada anak – anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak.

Anak akan cenderung asyik dengan dunianya sendiri, fokus bermain *gadget*, sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitar yang mungkin menyapa atau mengajaknya berbicara. Sisi negatif tersebut seperti kecanduan *games* yang dapat menurunkan minat dan prestasi belajar anak, kegemaran berinternet mengakses video *youtube* yang dapat membuat anak asyik dengan dirinya sehingga kurang bersosialisasi dengan orang tua ataupun teman sebayanya.

Hasil survey awal yang dilakukan, di bagian rekam medis RSJ. Prof HB, Sa'anin Padang didapatkan data bahwa jumlah anak dengan gangguan belajar yang terdata dari tahun 2015 sampai dengan 2022 sejumlah 6.315 anak. Selanjutnya hasil wawancara pada petugas kesehatan di Poli Anak dan Remaja Rumah Sakit Jiwa HB. Saanin Padang dikatakan bahwa banyak terdapat kasus kesulitan belajar pada anak. Kasus gangguan belajar pada tahun 2018 didapat 3.308 orang anak penderita, pada tahun 2020 didapat 3.698 orang anak penderita dan pada tahun 2021 meningkat lagi menjadi 6.315 orang anak penderita. Penulis juga melakukan wawancara dengan 12 orang dari orang tua anak tersebut bahwa terdiri dari 8 orang anak laki – laki dan 4 orang anak perempuan menderita kesulitan belajar.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif, dengan jumlah populasi berjumlah 105 orang yang merupakan anak usia sekolah yang berusia 6-12 tahun yang mengalami kesulitan belajar dan sedang menjalani pengobatan di rumah sakit Jiwa HB Saanin Padang. Setelah dilakukan perhitungan terkait jumlah sampel didapatkan 51 orang. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner untuk dengan cara wawancara terpimpin. Pengumpulan data dilakukan melalui pengumpulan data primer dan sekunder. Data

primer didapatkan langsung dari responden berdasarkan isian kuesioner dan wawancara, sementara data sekunder didapatkan dari data rekam medis di RSJ HB Saanin Padang. Selanjutnya data dilakukan pengolahan secara univariat, dianalisa dan disajikan dalam tabel distribusi frekwensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada responden tentang faktor-faktor yang berkaitan dengan terjadinya kesulitan belajar pada anak usia 6-12 tahun di poli anak dan remaja RSJ HB Saanin Padang, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di Poli Anak dan Remaja RSJ HB. Saanin Padang Tahun 2022

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Perempuan	17	33,3
Laki-Laki	34	66,7
Total	51	100

Dari tabel 1 terlihat 66,7% responden berjenis kelamin laki-laki

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Motivasi Belajar Pada Anak di Poli Anak dan Remaja RSJ HB. Saanin Padang Tahun 2022

Motivasi Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	28	55,0
KurangBaik	23	45,0
Total	51	100

Dari tabel 2 terlihat bahwa 45 % responden memiliki motivasi belajar kurang baik

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Lingkungan Keluarga Pada Anak di Poli Anak dan Remaja RSJ HB. Saanin Padang Tahun 2022

Lingkungan Keluarga	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	34	66,7
KurangBaik	17	33,3
Total	51	100

Dari tabel 3 terlihat bahwa 66,7% responden memiliki lingkungan keluarga yang baik

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pemakaian Gadget Pada Anak di Poli Anak dan Remaja RSJ HB. Saanin Padang Tahun 2022

Aplikasi Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
Main Game	17	38,6
Nonton Youtube	17	38,6
Sosmed (FB, IG, WA)	10	22,8
Total	44	100

Tabel 4 terlihat bahwa 38,6% aplikasi gadget yang banyak di tonton atau dilihat oleh responden adalah bermain game dan menonton youtube.

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pemakaian Gadget Pada Anak di Poli Anak dan Remaja RSJ HB. Saanin Padang Tahun 2022

Pemakaian Gadget	Frekuensi	Persentase (%)
Normal	12	26,7
Tidak Normal	33	73,3
Total	45	100

Berdasarkan tabel terlihat 73,3% durasi pemakaian gadget oleh responden berada pada kategori tidak normal.

Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 55% anak memiliki tingkat motivasi belajar yang baik dan sebanyak 45% anak memiliki tingkat motivasi belajar yang kurang baik. Menurut Koeswara (2009) motivasi belajar diartikan sebagai kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar. Kekuatan mental tersebut berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Siswa yang memiliki keinginan atau cita-cita, maka akan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan dari guru, dan ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya (Sumantri,2015).

Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar seseorang. Motivasi

belajar merupakan faktor pendukung yang dapat mengoptimalkan kecerdasan anak dan membawanya untuk dapat meraih prestasi, karena tanpa adanya motivasi kemungkinan kecil seorang siswa dapat berhasil dalam belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2016).

Hal ini sependapat dengan Dalyono (2005) seseorang yang belajar dengan motivasi kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah atau semangat. Sebaliknya, belajar dengan motivasi yang lemah, maka akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran.

Lemahnya motivasi atau tidak adanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan belajar, yang nantinya akan berdampak pada mutu hasil belajar yang akan menjadi rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat secara terus menerus.

Anak yang mengalami tingkat motivasi belajar yang sudah baik disebabkan karena anak yang memiliki keinginan dan kemauan dari dalam dirinya sendiri untuk mengerjakan latihan atau tugas dan belajar. Sedangkan anak yang masih mengalami tingkat motivasi belajar yang kurang baik disebabkan karena tidak adanya dorongan yang datang dari hati atau kesadaran akan pentingnya belajar bagi anak tersebut.

Menurut teori Dalyono (2007) motivasi terbagi menjadi dua bagian yaitu motivasi *instrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Motivasi *instrinsik* yaitu dorongan yang datang dari hati, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu, atau karena dorongan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari. Motivasi *ekstrinsik* yaitu dorongan yang datang dari luar diri (lingkungan), misalnya dari orang tua, guru, teman-teman, dan anggota masyarakat

Lingkungan Keluarga

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 66,7% anak memiliki tingkat lingkungan keluarga yang baik dan sebanyak 33,3% anak memiliki tingkat lingkungan keluarga yang kurang baik.

Kondisi keluarga yang baik, rukun dan kondisi sosial yang baik pun dapat mempengaruhi siswa untuk dapat termotivasi dalam belajar, akan memicu motivasi siswa untuk meningkatkan minat dan belajarnya.

Menurut Slameto (2013) faktor keluarga yang mempengaruhi belajar antara lain cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua.

Menurut asumsi peneliti anak yang mengalami tingkat lingkungan keluarga yang

sudah baik disebabkan karena anak yang memiliki dukungan yang penuh dan kuat dari orang tua, kasih sayang yang terlihat dari orang tua, serta orang tua yang penuh perhatian dan pengertian kepada anaknya sehingga dapat mengantarkan anak untuk ke poli anak RSJ HB. Saanin Padang. Sedangkan anak yang masih mengalami tingkat lingkungan keluarga yang kurang baik disebabkan karena tidak adanya dorongan yang datang dari hati atau kesadaran orang tua akan pentingnya perhatian yang penuh kasih sayang, dukungan yang kuat bagi anak, serta orang tua yang masih banyak memberi tekanan kepada anak tersebut misalnya, memarahi, mencaci maki, bahkan mencubit anak tersebut.

Anak yang mengalami tingkat lingkungan keluarga yang masih kurang baik disebabkan juga karena cara orang tua mendidik, perhatian orang tua terhadap anak dan suasana dirumah hal ini terbukti dari analisa kuesioner sebanyak 33,3% yang terdapat bahwa anak masih belum mendapatkan tingkat lingkungan keluarga yang kurang baik.

Menurut Slameto (2013) lingkungan keluarga adalah jumlah semua benda hidup dan mati serta seluruh kondisi yang ada didalam kelompok sosial kecil tersebut, yang terdiri atas ayah, ibu dan anak yang mempunyai hubungan sosial karena adanya ikatan darah, perkawinan dan atau adopsi dan merupakan lembaga pendidikan tertua, bersifat informal dan kodrati.

Pemakaian Gadget

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 73,3% anak memiliki tingkat pemakaian *gadget* yang tidak normal dan sebanyak 26,7% anak memiliki tingkat pemakaian *gadget* yang normal. Artinya, sebagian besar anak memiliki tingkat pemakaian *gadget* yang tidak normal di Poli Anak dan Remaja RSJ HB. Saanin Padang.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa didapatkan 38,6% responden menggunakan aplikasi *gadget* bermain *game* dan menonton *youtube*. Menurut teori Wijaya (2015) *game* merupakan kata dalam Bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah suatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. *Game* juga salah satu kebutuhan sekaligus masalah besar bagi para penggunanya hal tersebut dikarenakan bahwa *game* merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian anak maupun orang tua. *Game* bagi anak – anak dinilai mampu merangsang kemampuan berfikir sekaligus mengasah kemampuan kecerdasan anak itu sendiri, karena didalam *game* biasanya dibuat berbagai permasalahan yang harus diselesaikan oleh sipemainnya. Namun kita perlu tahu *game* apa yang bagus untuk perkembangan anak, karena tidak semua *game* pantas untuk dimainkan oleh anak – anak. Maka disinilah peran orang tua sangat penting dalam memantau anak – anak mereka, serta orang tua pun berkewajiban untuk mencegah agar anak tidak kecanduan dalam bermain *game*.

Kecanduan *game* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game*. Orang kecanduan *game* akan ketagihan bermain *game*, berpikir bahwa dirinya selalu membutuhkan *game*, sulit untuk meninggalkan kebiasaan bermain *game*, dan bahkan merasa hidupnya tidak enak jika tidak bermain *game* (Jinan, 2011). Kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan (Peele, 2007). Hal ini didukung dengan teori yang dikemukakan

oleh (Ghufron & Risnawati, 2010) mengatakan bahwa kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya. Selain itu, juga kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengendalikan perilaku.

Youtube adalah suatu situs web berbagi video yang dibuat oleh sipembuat video, situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video dalam jumlah tidak terbatas (Wikipedia, 2008). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mariam Sondaqh (2016) tentang pengaruh konten *vlog* dalam *youtube* terhadap pembentukan sikap anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmad (2015) tentang “Dampak Positif dan Dampak Negatif Pemain *Game* Dikalangan Anak dan Remaja” menyimpulkan bahwa dampak positif dari anak dan remaja pemain *game* adalah dapat menghilangkan *stress* akibat rutinitas sekolah dan dampak negatif dari anak dan remaja pemain *game* adalah bolos sekolah agar bisa bermain *game* dirumah, boros dalam keuangan dan prestasi akademik yang rendah.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sriyetti Widadi (2016) tentang gambaran motivasi belajar pada anak pengguna *smarthphone* disekolah. Menurut Uno (2009) motivasi adalah suatu dorongan untuk berbuat sesuatu yang dapat dipengaruhi diri sendiri maupun faktor dari luar atau dalam.

Rideout (2013) menyatakan bahwa terjadi peningkatan penggunaan media dan *gadget* pada anak yaitu 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013. Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya persentase anak yang menggunakan *gadget* yaitu karena semakin berkembangnya teknologi. Seiring

berkembangnya teknologi, maka *gadget* tampil dengan sistem *touchscreen* yang membuat siapapun lebih mudah untuk menggunakannya, terutama anak – anak.

Novitasari dan Khotimah (2014) mengemukakan dari hasil penelitiannya bahwa pengenalan *gadget* pada anak – anak dapat mempengaruhi interaksi social anak. Anak akan cenderung asyik dengan dunianya sendiri, fokus bermain *gadget*, sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitar yang mungkin menyapa atau mengajaknya berbicara. Sisi negatif tersebut seperti kecanduan *games* yang dapat menurunkan minat dan prestasi belajar anak, kegemaran berinternet mengakses video *youtube* yang dapat membuat anak asyik dengan dirinya sehingga kurang bersosialisasi dengan orang tua ataupun teman sebayanya.

Menurut Manumpil (2015) *gadget* merupakan suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi – teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu laptop, *smartphone*, *ipad*, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.

Menurut asumsi peneliti anak yang mengalami tingkat pemakaian *gadget* yang normal disebabkan karena anak yang memiliki keinginan dan kemauan dari dalam dirinya sendiri serta dukungan penuh dari orang tua untuk membatasi pemakaian *gadget* atau untuk tidak memainkan permainan yang ada didalam *gadget* lagi. Sedangkan anak yang mengalami tingkat pemakaian *gadget* yang tidak normal disebabkan karena tidak adanya dorongan yang datang dari hati atau kesadaran akan timbulnya dampak pada penggunaan *gadget* yang tidak normal (berlebihan) bagi anak tersebut.

Anak yang mengalami tingkat pemakaian *gadget* yang tidak normal disebabkan juga karena adanya faktor – faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*. Ada dua faktor antara lain, faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain, mempengaruhi tahap tumbuh kembang anak (usia 6 – 12 tahun), pengaruh radiasi *gadget* terhadap saraf otak anak, mengganggu perkembangan system saraf otak anak, lemah otak dan mengancam kesehatan mata anak. Faktor eksternal antara lain, *gadget* yang menampilkan fitur – fitur yang menarik, kecanggihan dari *gadget* (*game online* dan sosial media), keterjangkauan harga *gadget*, faktor lingkungan (teman sebaya dan masyarakat), faktor budaya, faktor sosial dan faktor pribadi. Hal ini terbukti dari analisa kuesioner sebanyak 73,3% yang terdapat bahwa anak masih belum dapat mengatur waktu dalam penggunaan *gadget* dengan benar (Novitasari, 2014).

Menurut Roslina Verauli Psikolog Anak (2015) ikatan anak di Amerika Serikat membatasi anak – anak usia 2 – 10 tahun untuk bermain *gadget*. Mereka hanya boleh bermain *gadget* 1 sampai 2 jam maksimal per hari. Bermain *gadget* terlalu lama dapat menghambat perkembangan EQ (kecerdasan emosional), terutama bisa menghambat kemampuan berinteraksi dan bersosialisasi. Saat bermain *gadget*, anak tidak banyak belajar dan banyak hal seperti ketika sedang bermain eksplorasi atau interaksi langsung dengan teman karena hanya bermain satu arah.

SIMPULAN

Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian tentang gambaran faktor – faktor yang berkaitan dengan terjadinya kesulitan belajar pada anak usia 6 – 12 tahun di poli anak dan remaja RSJ. HB. Saanin Padang maka

peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebanyak 55,0% anak memiliki tingkat motivasi belajar yang baik di Poli Anak dan Remaja RSJ HB. Saanin Padang.
2. Sebanyak 66,7% anak memiliki tingkat lingkungan keluarga yang baik di Poli Anak dan Remaja RSJ HB. Saanin Padang.
3. Sebanyak 73,3% anak memiliki tingkat pemakaian *gadget* yang tidak normal di Poli Anak dan Remaja RSJ HB. Saanin Padang

SARAN

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi kepada semua pihak terutama kepada orang tua dan instansi pelayanan kesehatan dimasyarakat untuk dapat mengedukasi orang tua terkait deteksi dini gangguan belajar yang ditemui pada anak serta menetapkan waktu pemakaian *gadget* disertai dengan pengawasan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdurrahman, M. (2010) Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta. Abdurrahman, M. (2012) Anak Berkesulitan Belajar, Teori, Diagnosis, dan Remediasinya. Jakarta: Rineka Cipta.
2. A.M, Sardiman (2016). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Raja Grafindo
3. Fitri Yeni, Yarmis Hasan dan Tarmansyah, 2013, Efektifitas Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Kesulitan Belajar Di Min Koto Luar, Kecamatan Pauh,

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/download/2093/1764>

4. Ghufron & Risnawita. (2011). Teori-Teori Psikologi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Madia.
5. Gunarsa, Yulia Singgih D. & Singgih D Gunarsa.(2012).Psikologi Untuk Keluarga.Jakarta ; Penerbit Libri.
6. Mulyadi. (2010) Diagnosis Kesulitan Belajar dan Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus. Yogyakarta: Nuha Litera
7. Mukhtar. (2013). Metode Praktis Penelitian Deskriptif Penelitian. Jakarta Selatan: GP Press Group
8. Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
9. Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Pustaka Indonesia
10. Sumantri, Mohammad Syarif. 2015. Strategi Pembelajaran Teori & Praktik di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.