

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gadget merupakan salah satu bentuk kecanggihan teknologi yang terjadi saat ini, meskipun bentuknya kecil tetapi memiliki fungsi kerja yang tinggi dapat memudahkan orang dalam mengoperasikannya, termasuk penggunaan oleh anak-anak usia dini yang belum mampu membaca bisa menggunakan fitur *tap to speech* dan masih banyak lagi fitur-fitur yang mudah diakses oleh siapapun. Berdasarkan data statistik telekomunikasi Indonesia persentase penggunaan internet usia 5 tahun keatas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92% pada tahun 2018. Sedangkan di daerah pedesaan pada tahun 2014 sekitar 8,37% meningkat menjadi 22,56% pada tahun 2018.¹

Gadget adalah salah satu alat yang sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia. Bisa dirasakan dari berbagai kebutuhan hidup seperti kebutuhan untuk berbelanja, pekerjaan, transaksi sampai dengan kebutuhan pendidikan. Pengguna *gadget* ini bisa diklasifikasikan mulai dari anak-anak usia dini sampai orang dewasa, bahkan sudah banyak anak usia dini yang sudah diberikan *gadget* tersendiri. Dengan terfasilitasinya *gadget* ini memudahkan anak-anak usia dini untuk mengakses apa yang diinginkannya, serta tersedianya fitur-fitur canggih dalam *gadget* yang lebih memudahkan anak-anak untuk mengakses banyak hal yang ternyata tidak selaras dengan usia mereka dan pada akhirnya dapat mengganggu perkembangannya.

Kecanduan *gadget* tidak hanya dialami oleh orang dewasa, tetapi banyak juga dari kalangan anak-anak. Hal ini selaras dengan pernyataan

¹ Nur Sri Rahayu, "Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini," dalam *Jurnal PAUD Agapedia*. Vol.5 No. 2 (Desember 2021). h. 202-210

Ketua Lembaga Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa sejak 2013 lembaganya menangani kasus anak yang kecanduan gadget. Begitu juga Komisi Nasional Perlindungan Anak yang sejak 2016 sudah menangani 42 kasus anak yang mengalami kecanduan gadget.

Sebuah studi yang berjudul "*Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia*" (keamanan penggunaan media digital pada anak dan remaja di Indonesia) bertujuan untuk menyediakan informasi-informasi penting tentang cara-cara kelompok usia tersebut menggunakan media sosial dan teknologi digital, motivasi mereka menggunakan media komunikasi tersebut, dan potensi risiko yang mereka hadapi dalam dunia digital. Indonesia dengan kepemilikan telepon selular mencapai 84 persen dari total penduduk, mendorong UNICEF untuk bermitra dengan Kementerian Kominfo serta *Berkman Center for Internet and Society*, Harvard University, untuk melakukan survei ekstensif terhadap perilaku digital generasi muda.

Hasil studi ini mengungkapkan bahwa penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet.² Disamping dampak positif yang dirasakan dari adanya *gadget* ini tentunya ada pula dampak negatif yang dirasakan salah satunya adalah kecanduan. Gangguan kecanduan ini bisa terjadi pada orang dewasa bahkan anak usia dini.

Berangkat dari dampak negatif yang terjadi ditengah kecanggihan teknologi tersebut, salah satu aspek yang turut merasakan dampaknya adalah berkurangnya minat belajar pada anak usia dini. Semakin canggih

² Riset kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers diakses pada 05 Mei 2023 pukul 16.17 WIB

teknologi saat ini semakin mudah pula kita dalam mengakses apapun yang diinginkan termasuk penyalahgunaan *gadget* terhadap anak-anak usia dini. Sebagian masalah yang terjadi pada anak-anak usia dini sejauh ini merupakan bentuk kurangnya pendampingan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak.³

Sejak adanya pandemi *Covid-19* yang mengharuskan segala aktivitas dilakukan secara jarak jauh, *gadget* menjadi kawan baik untuk segala kalangan tanpa terkecuali anak usia dini. Segala aktivitas pembelajarannya pun dilakukan secara daring, sehingga anak-anak mulai mengenal dekat dengan kecanggihan *gadget*. Karakteristik anak usia dini yang serba ingin tahu mendukung untuk ia mengeksplor segala sesuatu yang ada disekelilingnya, begitupula dengan mengoperasikan *gadget*. Berbagai fitur yang dapat diakses oleh anak usia dini diantaranya *tiktok*, *youtube*, *game* dan lain sebagainya.

Orangtua mungkin merasa aman dan terbantu dengan adanya *gadget*, namun disisi lain terdapat dampak yang buruk untuk anak usia dini jika sudah ketergantungan. Sehingga ketika dijauhkan dari *gadget* anak akan marah, kesal bahkan menangis dan pada akhirnya orangtua mengeluh karena hal ini. Pada hakikatnya, setiap aktivitas yang dilakukan oleh anak usia dini merupakan proses pembelajaran, termasuk saat bermain. Sebetulnya, ada beberapa permainan dalam *gadget* yang dapat melatih kognitif anak, namun harus tetap ada pendampingan yang signifikan terhadap anak tersebut, karena anak usia dini merupakan usia yang belum mampu mengontrol dirinya secara penuh. Maka dari itu, orang tua merupakan orang terdekat yang harus mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Berkurangnya minat belajar merupakan dampak negatif dari kecanduan penggunaan *gadget*. Biasanya, anak-anak yang sudah mulai

³ Nur Sri Rahayu, "Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini," dalam *Jurnal PAUD Agapedia*. Vol.5 No. 2 (Desember 2021). h. 202-210

kecanduan *gadget* merasa malas untuk belajar. Anak-anak lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk menonton *youtube*, *tiktok* dan bermain *game*. Keadaan seperti ini sangat disayangkan, karena proses perkembangan yang seharusnya bisa berjalan secara optimal, tetapi sedikit terhambat karena kurang dukungan dari orangtua dan orang-orang sekitarnya.⁴

Berkurangnya minat belajar pada anak usia dini yang disebabkan oleh *gadget* diantaranya menimbulkan beberapa perilaku yang merugikan, seperti menurunnya konsentrasi belajar, malas menulis dan membaca, kurang bersosialisasi dengan teman-temannya, menghambat perkembangan kognitif (mengamati, memperhatikan) dan menghambat kemampuan berbahasa.⁵

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, beberapa anak usia dini di lingkungan Belokang Kec. Mancak Kab. Serang lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dan kurang pendampingan dari orangtuanya, sehingga mereka dapat mengakses apapun yang diinginkan melalui platform yang sering digunakan seperti *tiktok*, *youtube* dan bermain *game*. Hal ini menimbulkan minat belajar yang rendah, karena anak usia dini lebih tertarik untuk bermain *gadget* yang menampilkan berbagai macam gambar dan video yang menyenangkan, namun karena tidak adanya pendampingan yang signifikan dari orangtua maka mereka merasa bebas untuk mengakses apapun yang diinginkan tetapi tontonan dan *game* yang dipilih tidak sesuai dengan usia mereka.

Melihat fenomena yang miris tersebut, perlu adanya upaya perubahan untuk meningkatkan potensi pada diri anak usia dini sesuai dengan proses perkembangannya. Konseling behavioral merupakan

⁴ Maya Ferdiana Rozalia, "Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sma N 1 Semarang" dalam Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD. Vol.5 no. 2 (2017). h. 722-731

⁵ Tuti Citra Dewi, "kurangnya minat belajar peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan gadget".

pendekatan yang dapat digunakan untuk mengubah perilaku negatif tersebut. Dimana anak-anak usia dini bisa mengubah perilaku negatifnya dengan perilaku yang positif, namun menggunakan sebuah instrumen yang dapat mendukung proses perubahan perilaku tersebut.

Konseling behavioral yang dimaksud peneliti adalah proses pemberian bantuan yang digunakan untuk mengubah perilaku kecanduan *gadget* pada anak usia dini beralih menjadi penggunaan *gadget* yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia dini dalam menunjang proses pembelajarannya.

Karakteristik anak usia dini yang menyukai hal-hal bersifat menyenangkan, maka pendekatan yang digunakan harus selaras dengan karakteristik tersebut. *Cinematherapy* dianggap cocok untuk membantu meningkatkan minat belajar pada anak usia dini karena ilustrasi yang bersifat audio-visual bisa merangsang anak-anak untuk bersemangat dalam belajar. Namun, perlu digaris bawahi bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini perlu adanya pendampingan yang intens dari orangtua agar tetap terkontrol setiap pengaksesannya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian yang dilakukan ini berjudul “*Konseling Behavioral Dengan Cinematherapy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Anak Usia Dini Studi Di Lingkungan Belokang Kec. Mancak Kab. Serang.*”

Mengingat pentingnya menanamkan minat belajar pada anak mulai dari usia dini dan tentunya dengan metode pembelajaran yang tepat. Peneliti melakukan observasi untuk membuktikan bahwa anak-anak usia dini cenderung menyenangi media pembelajaran yang *have fun*, termasuk menggunakan media yang bersifat audio-visual. Ia akan merasa lebih menikmati setiap proses pembelajarannya dan dapat mendukung untuk mereka lebih cepat dalam menyerap inti pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diambil oleh penulis adalah

1. Bagaimana kondisi minat belajar anak usia dini di lingkungan Belokang Kec. Mancak kab. Serang?
2. Bagaimana proses konseling behavioral dengan *cinematherapy* pada anak usia dini di lingkungan Belokang kec. Mancak kab. Serang?
3. Bagaimana hasil penerapan konseling behavioral dengan *cinematherapy* untuk meningkatkan minat belajar pada anak usia dini di lingkungan Belokang kec. Mancak kab. Serang?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kondisi minat belajar anak usia dini di lingkungan belokang
2. Untuk mengetahui proses konseling behavioral dengan *cinematherapy* pada anak usia dini di lingkungan Belokang kec. Mancak kab. Serang
3. Untuk mengetahui hasil konseling behavioral dengan *cinematherapy* untuk meningkatkan minat belajar pada anak usia dini di lingkungan belokang kec. Mancak kab. Serang.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini saya lakukan sebagai bentuk upaya untuk menambah wawasan dan pengetahuan praktik dari teori yang dipelajari dalam keilmuan bimbingan konseling, yaitu konseling behavioral dengan *cinema therapy* untuk meningkatkan minat belajar.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi mahasiswa Bimbingan Konseling Islam (BKI) penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan edukasi tentang penerapan konseling behavioral dengan media animasi untuk meningkatkan minat belajar pada anak usia dini di Lingkungan Belokang Kec. Mancak Kab. Serang-Banten.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk menunjang penelitian yang dilakukan.

- c. Bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mencari solusi dalam mengatasi permasalahan minat semangat belajar pada anak usia dini.

E. Definisi Operasional

1. Konseling behavioral

Konseling merupakan proses pemberian bantuan dari seorang ahli (konselor) kepada konseli secara *face to face* untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi.⁶ Sebelum membahas konseling behavioral, kita harus memahami teori behaviorisme terlebih dahulu. Mengutip dari buku Gerald Corey, Dede Rahmat Hidayat dkk. Ia mengungkapkan bahwa teori ini berbeda dengan teori psikoanalisis. Teori psikoanalisis lebih menekankan pada kehidupan intrapsikis dan alam bawah sadar/ketidaksadaran. Sedangkan teori behaviorisme lebih menekankan pada perilaku yang dapat dilihat dan dapat diukur, teori inilah yang akan digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini.

Pada mulanya, teori behaviorisme dikemukakan oleh Pavlov yang terkenal dengan teori pengondisian klasik (*classical conditioning*), lalu dikembangkan oleh Watson dan diperluas oleh Skinner. Skinner berpandangan bahwa manusia pada dasarnya tidak berakhlak baik atau buruk, manusia memiliki potensi dasar untuk menjadi baik atau buruk.

Manusia juga mampu untuk merefleksikan tingkah lakunya sendiri dan manusia juga mampu mempengaruhi orang lain dan dirinya dipengaruhi oleh perilaku orang lain. Menurut teori behaviorisme memandang manusia sebagai makhluk yang mekanistik, karena manusia bisa dianalogikan seperti mesin. Konsep yang berkenaan dengan stimulus-respon mengisyaratkan bahwa manusia akan melakukan sesuatu jika ada stimulasi.

⁶ Agus sukirno. *Pengantar bimbingan dan konseling*. (Serang: A empat, 2019), h. 47

Menurut Sulthon konseling behavioral adalah upaya membentuk perilaku kebiasaan yang berulang-ulang melalui stimulus yang dikondisikan sehingga perilaku tersebut dapat berubah dalam waktu yang telah ditentukan..

Dari beberapa pengertian konseling behavioral di atas, teori konseling behavioral yang dimaksud penulis adalah proses pemberian bantuan yang berfokus pada tingkah laku, mengeliminasi perilaku yang maladaptif dan memperkuat serta mempertahankan perilaku yang diharapkan, sehingga dalam perkembangannya seseorang dapat menghilangkan perilaku maladaptif dengan meningkatkan tanggungjawab pada dirinya secara mandiri.

2. *Cinematherapy*

Gary Solomon, terapis film mendefinisikan bahwa *cinematherapy* adalah penggunaan film yang berefek positif pada seseorang kecuali yang memiliki gangguan psikotik. Hesley J.W mengatakan *cinematherapy* merupakan karya video yang ditentukan secara diskusi mengenai tema dan karakter film yang berhubungan dengan isu-isu terapi yang akan diberikan kepada klien.⁷

Cinematherapy yang dimaksud peneliti adalah suatu bentuk penerapan pendekatan atau terapi yang digunakan untuk membantu mengubah perilaku konseli dan menciptakan kebiasaan perilaku positif. Menonton sebuah film merupakan sebuah perilaku yang hampir semua kalangan usia sering melakukannya, mengutip pendapat yang diungkapkan oleh Wedding D Boyd bahwa menonton film adalah bentuk hiburan atau kegiatan di waktu luang yang populer bagi banyak

⁷ J.W, Hesley, *Rent two films and let's talk in the morning: sing popular films in psychotherapy, 2nd edition / J.W. Hesley, J.G. Hesley*, (New York, NY: John Wiley & Sons, Inc., 2001), h. 384

12 Johnson, etc., *Therapeutic filmmaking: An exploratory pilot study*, (Calgary: University of Calgary, 2008), vol. 35, h. 11-19

orang, tentu kegiatan ini bisa digunakan sebagai bentuk terapi yang melampaui hiburan atau pengalihan kegiatan. Mengingat bahwa pada faktanya menonton bisa menimbulkan reaksi menangis, tertawa dan menyentuh hati seseorang untuk membantu seseorang kembali menemukan dirinya sendiri.

Hesley dan Hesley mendefinisikan manfaat praktis dalam penggunaan *cinematherapy*, yaitu biaya yang digunakan terbilang cukup terjangkau, film lebih mudah diakses terlebih sudah banyak platform-platform perfilm-an dan dapat meningkatkan hubungan yang intens antara konselor dengan konseli sehingga masalah yang terjadi bisa dieksplorasi lebih jauh.

Ada beberapa kekurangan dan kelebihan *cinematherapy* dalam konseling behavioral. Kelebihan dalam *cinematherapy* adalah: Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dengan waktu yang singkat, membawa suasana mulai dari negara satu ke negara lain sampai pada masa satu ke masa yang lain, bisa *replay* ketika diperlukan untuk menambah penjelasan atau penegasan, mengembangkan pendapat dan imajinasi anak, menjelaskan hal-hal yang abstrak dengan gambar yang lebih realitas, kuat mempengaruhi emosional anak. Sedangkan, Kekurangan dari *cinematherapy* adalah biaya untuk media audio-visual yang cukup menekan, sehingga di Indonesia sendiri masih cukup terbilang sedikit penggunaan film sebagai media pendukung.

3. Minat belajar anak usia dini

Menurut Mahfudz Salahudin minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat merupakan salah satu aspek afektif yang mendorong manusia untuk meraih tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu cenderung akan memberikan perhatian dan merasa senang terhadap sesuatu tersebut. Tetapi, jika objek minat

tersebut tidak memberikan rasa senang maka orang tersebut tidak memiliki minat terhadap objek tersebut. Oleh karenanya, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang ditentukan oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut.⁸

Menurut Bimo Walgito yang dikutip oleh Ramayuli dalam buku *Metodologi Pengajaran Islam* menjelaskan bahwa minat adalah suatu keadaan seseorang yang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan ingin mengetahui serta mempelajarinya lebih lanjut.⁹

Hilgard memberikan rumusan dalam memaknai minat: "*interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*" yang artinya minat adalah kecenderungan yang stagnan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan tersebut diperhatikan secara terus-menerus yang diikuti rasa senang dan dan memperoleh kepuasan dalam menjalaninya.¹⁰

Secara singkat, Muhibbin Syah mengartikan minat (*interest*) sebagai suatu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi terhadap sesuatu.¹¹ Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang yang mengakibatkan rasa suka, tertarik dalam melakukan suatu hal tanpa ada yang memerintahnya.

Dari beberapa definisi diatas, minat yang dimaksud peneliti adalah minat terhadap belajar bagi seorang anak. Suatu kondisi dimana seorang anak usia dini memiliki dorongan atau motivasi untuk belajar sehingga ia merasa ingin terus menggalinya lebih dalam dan merasakan kesenangan dalam menjalaninya.

⁸ Salahudi Mahfudh, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1990) h. 45

⁹ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2001), h. 91

¹⁰ Hilgard, R, Ernest , *Introduction to psychology*, (New York: Harcourt Jovanovich, 1979), h. 36

¹¹ Syah Muhibbin. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h. 152

Menumbuhkan minat belajar pada anak usia dini merupakan satu hal yang memerlukan penganalisaan yang signifikan. Usia yang terbilang sebagai *golden age* sebetulnya langkah awal untuk bisa menilai hal apa yang digemarinya. Karena proses pembelajaran yang cukup unik dan mendasar namun setiap prosesnya merupakan langkah untuk terus belajar. Seperti saat bermain dengan teman-temannya, ia diajarkan untuk saling mengenal dan menghargai sesama, saling berbagi dan menolong. Minat belajar mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap keberhasilan belajar, karena minat merupakan faktor utama yang mendorong keaktifan seseorang dalam belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.