

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DENGAN BIMBINGAN ORANGTUA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 MI AL-HUDA PLOSO

Yuni Widya Lestari¹, Efi Tri Astuti²
Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan
ynjn354@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu contoh kemajuan teknologi di era society 5.0, yakni adanya sebuah gadget. Gadget memiliki dampak yang cukup berpengaruh terhadap anak. Ketika tidak ada control atau kendali dalam penggunaan gadget, maka anak akan lepas kendali karena gadget sekarang ini sudah bisa dihubungkan dengan internet yang mampu mengakses secara bebas. Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak-dampak penggunaan gadget serta upaya orangtua dalam mengontrol penggunaan gadget terhadap siswa kelas 3 MI Al-Huda, Ploso, Kabupaten Pacitan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yakni penelitian menggunakan data numerik atau statistik untuk menganalisis fenomena yang diamati. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dengan bimbingan orang tua sangat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas 3 MI Al-Huda Ploso, Kabupaten Pacitan. , yakni siswa dapat meningkatkan nilai hasil belajar mereka dan mengurangi tingkat kecanduan dalam bermain gadget.

Kata Kunci: Dampak, Gadget, Bimbingan Orangtua, Hasil Belajar

ABSTRACT

One example of technological advancement in the era of society 5.0 is the existence of a gadget. Gadgets have quite an influential impact on children. When there is no control or control in the use of gadgets, children will be out of control because gadgets can now be connected to the internet which can access freely. Departing from this problem, this study aims to examine the impacts of gadget use and parental efforts to control gadget use on grade 3 students of MI Al-Huda, Ploso, Pacitan Regency. This study uses a quantitative research method, namely research using numerical or statistical data to analyze the observed phenomena. The results of this study indicate that the use of gadgets with parental guidance has a very positive impact on the learning outcomes of grade 3 students of MI Al-Huda Ploso, Pacitan Regency, , namely students can improve their learning outcomes and reduce the level of addiction to playing gadget.

Keywords: Impact, Gadgets, Parental Guidance, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Teknologi yang semakin canggih selalu ada dalam kehidupan manusia seiring berjalannya waktu. Widyagama S & Malang H (2022) menegaskan bahwa perkembangan teknologi dunia kearah serba digital saat ini terbilang tumbuh sangat pesat yang memungkinkan kita menggunakan ilmu pengetahuan yang berbasis modern untuk kebutuhan manusia dengan tujuan agar manusia dapat hidup dengan nyaman. Kemajuan teknologi ini juga mempengaruhi ranah Pendidikan. Marianus Subandowo dalam artikel penelitiannya tahun 2022 yang berjudul "Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0",

menyatakan bahwa dunia Pendidikan di era society 5.0 ini memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Seiring kemajuan teknologi ini, banyak media sekarang dapat diakses secara bebas di internet. Media sosial, adalah jenis media online yang dapat digunakan untuk hiburan dan berinteraksi dengan orang lain. Ada banyak aplikasi dan fitur media social, termasuk Facebook, Twitter, WhatsApp, YouTube, Instagram, TikTok, dan masih banyak lagi. Dalam kasus ini, peneliti akan meneliti salah satu variabel, yaitu TikTok.

Salah satu contoh kemajuan teknologi yakni gadget. Gadget adalah 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. Menurut Mc Fedries dalam bukunya yang berjudul "*The Complete Idiot's Guide to Ga teknologi yang memberikan dgets*" pada tahun 2006, bahwa gadget merupakan alat teknologi yang memberikan banyak manfaat untuk kegiatan manusia.

Perkembangan gadget ini sangat berdampak kepada Anak, dikarenakan anak pada era digital ini sudah sangat akrab dengan smartphone, tablet, komputer dan jenis gadget lainnya. Adanya gadget ini memiliki dampak yang cukup berpengaruh terhadap anak. Ketika tidak ada control atau kendali dalam penggunaan gadget, maka anak akan lepas kendali karena gadget sekarang ini sudah bisa dihubungkan dengan internet yang mampu mengakses secara bebas. Dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, anak lebih mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun dampak negatif yang ditimbulkan dari gadget perkembangan psikologis pada aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, meniru tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri.

Dampak negatif penggunaan gadget dapat menjadi lebih luas dan semakin dalam ketika tidak ada bimbingan ataupun peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak. Upaya bimbingan orang tua sangat berpengaruh dalam Tingkat control dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni memberikan Batasan waktu pada anak untuk bermain gadget. Hal ini diperlukan agar anak tetap dalam kendali dan mengurangi bahkan mencegah Tingkat kecanduan gadget pada anak. Ketika anak menjadi candu akan bermain gadget, anak akan lebih sulit untuk dikendalikan, kurang bersosialisasi dan akan berpengaruh terhadap Pendidikan ataiu hasil belajar anak nantinya.

Penelitian dengan judul "*Analisis Penggunaan Gadget Dalam Perkembangan Sosial Siswa Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Kota Malang*". Hasil dari penelitian ini, pemanfaatan gadget membawa dampak yang merugikan dan menguntungkan. Sisi negatifnya, hal itu menyebabkan berkurangnya keterlibatan dalam interaksi sosial dan berkurangnya aktivitas fisik di antara anak-anak. Sebaliknya, ada hasil positif yang mencakup peningkatan komunikasi, berfungsi sebagai sumber media hiburan anak-anak, meningkatkan kenyamanan belajar, dan menambah perolehan pengetahuan.

Penelitian dengan judul "*Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Siswa di Lingkungan Sekolah SD Negeri 3 Usuku*". Hasil penelitian ini bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak malas belajar dan berdampak pada hasil belajar mereka. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa peran orangtua sangat berpengaruh dalam penggunaan gadget. Namun dalam penelitian ini tidak dijelaskan bagaimana upaya orangtua dalam mencegah ketergantungan anak terhadap



gadget. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti akan menyempurnakan terkait upaya mencegah ketergantungan gadget pada anak menjadi lebih kompleks dari penelitian sebelumnya, mulai dari sisi guru dan sisi orangtua.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Peneliti secara aktif mengubah variabel bebas untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel terikat sambil mengawasi variabel lain yang mungkin memengaruhi hasil.

Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data numerik atau statistik untuk menganalisis fenomena yang diamati. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dalam bentuk angka, diukur secara objektif, dan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, mengidentifikasi pola, serta membuat generalisasi dari sampel ke populasi yang lebih besar.

Untuk Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner. Peneliti merancang lembar kegiatan atau tabel kegiatan yang akan diberikan kepada siswa untuk mendapatkan data tentang variabel bebas dan variabel terikat. Lembar kegiatan yang diberikan berisi hari, lama bermain gadget (45 menit untuk variabel terikat) serta paraf atau tanda tangan dari orangtua dan wali kelas sebagai bukti. Perbedaan kvariabel bebas dengan variabel terikat terdapat pada waktu bermain gadget, jika variabel dibatasi waktu 45 menit untuk bermain bebas maka variabel bebas tidak diberikan batas waktu. Teknik pemilihan sampel menggunakan Teknik random atau secara acak dengan jumlah kelas kontrol 25 siswa dan kelas eksperimen 25 siswa, dan semua merupakan siswa kelas 3 MI Al-Huda Ploso, Kabupaten Pacitan.

Metode analisis data dalam penelitian eksperimen kuantitatif bertujuan untuk menguji hipotesis, mengevaluasi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, serta menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara kelompok yang diuji. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Uji *Independent T-Test*. Metode ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak saling terkait (kelompok bebas dan kelompok eksperimen). Penggunaan metode *Independent T-Test* yang sesuai dengan tujuan penelitian, yakni melihat adanya perbedaan nilai hasil belajar dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat diketahui dampak atau pengaruh gadget dengan bimbingan ataupun tanpa bimbingan orangtua terhadap hasil belajar siswa kelas 3 MI Al-Huda Ploso, Kabupaten Pacitan. Pada penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan spss dan Teknik regresi linear sederhana untuk memahami perbedaan nilai hasil belajar siswa dengan bimbingan dan tanpa bimbingan orangtua dalam bermain gadget dengan mengacu pada prinsip-prinsip yang dijelaskan oleh Montgomery (2021) dan Seber (2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil nilai rata-rata diperoleh dari kedua kelas (kelas kontrol dan kelas eksperimen), baik dari sebelum diberikan perlakuan maupun setelah diberikan perlakuan (diberikan paparan materi dan lembar kuisisioner). Jumlah siswa dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa kelas kontrol dan 20 siswa kelas eksperimen. Pengambilan data dilakukan 2 bulan



sebelum siswa melakukan ujian akhir semester. Berikut tabel informasi nilai rata-rata siswa kelas 3 MI Al-Huda Ploso, Kabupaten Pacitan.

Tabel 1. Nilai rata-rata siswa

Kelas	Nilai sebelumnya	Nilai sesudahnya
Kontrol	72,71	86,16
eksperimen	73	84,66

Uji Normalitas

Kemudian dilakukan uji normalitas terhadap kelas control dengan menggunakan spss setelah semua data didapat dan hasilnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Kelas Kontrol

Kelas	n	sig
Kontrol	28	0,191

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui signifikansi $0,191 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai resi 2 berdistribusi normal.

Tabel 3. Kelas Eksperimen

Kelas	n	sig
Eksperimen	28	0,200

Berdasarkan uji normalitas kelas eksperimen menggunakan spss, diketahui bahwa nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah data ditemukan normal, maka selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas. Hasil dari uji homogenitas dituliskan sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas

Kelas	n	Sig
Eksperimen	28	0,486

Berdasarkan uji homogenitas signifikansi kelas eksperimen yakni $0,486 > 0,05$. Maka disimpulkan bahwa data atau nilai tersebut bersifat homogen. Selanjutnya, pada pengujian linear sederhana, diketahui signifikansi dari nilai kelas eksperimen yakni $0,001 < 0,05$ sehingga variable X berpengaruh pada variable Y. Dari hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai ketika orang tua melakukan pengawasan. Ketika anak bermain gadget dibandingkan orang tua membebaskan anak bermain gadget tanpa kenal waktu. Dengan bimbingan orang tua yang memberikan batas waktu penggunaan gadget, mengurangi tingkat kecanduan anak dalam bermain gadget. Bimbingan orang tua dan pembatasan waktu memberikan anak lebih banyak waktu untuk belajar maupun bermain bersama teman sehingga anak dapat membangun karakternya tanpa ada pengaruh negatif dari gadget. Pemilihan uji statistik pada penelitian ini untuk membandingkan nilai hasil



belajar siswa antara 2 kelompok dengan perlakuan yang berbeda. Berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan p-value kecil (0,05) menunjukkan adanya perbedaan nilai hasil belajar siswa antara 2 kelompok (kontrol dan eksperimen).

Hasil analisis regresi linear sederhana yang digunakan, menunjukkan bahwa variable penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai koefisien regresi sebagai berikut:

Tabel 5. Coefficientsa

Model	B	Std.Error	Beta	t	Sig
Constant	58,058	6,106		9,509	,000
Hasil sebelum	,371	,083	,521	4,489	,000

Berdasarkan nilai signifikansi dari table coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, dan nilai t diketahui sebesar $4,489 < 2,008$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable tX berpengaruh terhadap variable Y. Berdasarkan data yang diperoleh terdapat perbedaan nilai hasil belajar siswa kelas 3 MI Al-Huda Ploso, Kabupaten Pacitan. Siswa dengan bimbingan orang tua dapat meningkatkan hasil belajarnya dan memahami bahkan mampu memmanage waktu penggunaan gadget. Hal ini juga dapat menanamkan karakter anak tentang memilah maupun memilih informasi yang didapat dari gadget.

Beberapa orangtua menggantungkan pembelajaran bahkan pengembangan karakter anak di Sekolah, sedangkan keluarga merupakan tempat pendidikan dasar pertama dan orangtua sebagai guru pertama untuk anak. Ketika orang tua mampu memberikan bimbingan yang tepat, maka akan tumbuh karakter baik pada diri anak. Bimbingan orangtua terhadap penggunaan gadget sangat berdampak terhadap hasil belajar anak. Dengan adanya bimbingan orang tua, anak tetap terkontrol sehingga tidak terjerumus dalam dampak negatif penggunaan gadget dan mampu meningkatkan hasil belajar anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil pengujian diatas, didapatkan bahwa penggunaan *gadget* dengan bimbingan orang tua terhadap hasil belajar kelas 3 memiliki pengaruh yang signifikan. Hal ini dikarenakan penggunaan gadget dengan bimbingan orang tua dapat membantu pembatasan anak dalam bermain gadget dan memfokuskan anak dalam pembelajaran serta mengurangi bahkan menjauhkan anak dari dampak negatif penggunaan gadget. Sehingga penggunaan gadget dengan pendampingan orang tua dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Astiana, Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah SD Negeri 3 Usuku." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2024): 933–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.5537> PROSA.
- Chintami Luciana Watak1, Yesmin Tuwongihide2, Monica Sri Rejeki Suparla. "Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MAPALUS* 1, no. 2 (2023): 43–49.
- Fedries, Mc. *The Complete Idiot's Guide to Ga Teknologi Yang Memberikan Dgets*, 2006.



- Greenfield, Katie, Simone Holley, Daniel E. Schoth, Emily Harrop, Richard F. Howard, Julie Bayliss, Lynda Brook, et al. "A Mixed-Methods Systematic Review, Meta-Analysis of Barriers and Facilitators to Paediatric Symptom Management at End of Life." *Palliative Medicine* 34, no. 6 (2020): 689–707.
- Kurniawati, Dian. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI SISWA." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 80–84. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>.
- Loh, Po-shen. "Flipping the Perspective in Contact Tracing," 2020, 1–21.
- Muriana, Saenom, Felipus Nubatonis Marthen Mau. "Pentingnya Pendampingan Orangtua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dari Rumah Di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Anak Usia 10-12 Tahun Di Dusun Sentagi." *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Aagam Kristen* 6, no. 1 (2024): 95–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/corammundo.v6i1.287>.
- Ningsih, Sulistia, Arsan Shanie. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar." *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2023): 52–61.
- Puspitasari, Vivi, Badruli Martati, Fitroh Setya, Putra Pribowo, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Muhammadiyah Surabaya. "Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian." *Jurnal Review Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2021). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>.
- Qiladah, Puspita Angky, Ika Ratih Sulistiani, and Mohammad Afifulloh. "ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS V MI TAHFIDZ AL ASYHAR KEDUNGKANDANG KOTA MALANG." *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2023): 252–61. <http://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>.
- Suardipa, I Putu. "Proses Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran." *Widyacarya* 4, no. 1 (2020): 79–92.
- Subandowo, Marianus. "Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0." *SAGACIOUS JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN SOSIAL* 9, no. 1 (2022): 24–35.
- Suriani, Nidia, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah
- ., H, A., & Salastri, R. (2018). Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*. Vol 2, (1). 78-81

