



Available online at JECE (Journal of Early Childhood Education)
Website: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jece>
Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.15408/jece.v5i1.33993>
JECE, 5 (1), Juni 2023, 68-79

PARENT CONTROL RELATIONSHIP IN USE GADGETS WITH THE RESPONSIBILITY OF LEARNING CHILDREN AT RA MIFTAHUL ANWAR PADEMANGAN NORTH JAKARTA

Syifa Fauziyah Putri*, Yayah Nurmaliyah
UIN Syarif Hidayatullah State Islamic University Jakarta
Corresponding e-mail: syifadjamoeddin@gmail.com

Abstract

*The aim of this study was to examine the relationship between parental supervision of gadget usage and children's learning responsibility. The research was conducted at RA Miftahul Anwar in Pademangan, North Jakarta. The research method used was quantitative, and the study design was correlational. The participants of the study were all the parents of students at RA Miftahul Anwar, totaling 23 individuals, and the sampling technique used was total sampling or saturated sampling. The data collection technique employed was a questionnaire consisting of items related to parental supervision of gadget usage and children's learning responsibility. The data were analyzed using the Pearson product-moment correlation with SPSS 22. The results of the study showed a correlation coefficient of 0.662 and a significance value of $0.001 < 0.05$. Additionally, the calculated *t*-value (4.045) was greater than the tabulated *t*-value (2.080). Therefore, it can be concluded that there is a significant relationship between parental supervision of gadget usage and children's learning responsibility.*

Keywords: Parental Supervision, Children's Learning Responsibility

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya hubungan pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan tanggung jawab belajar anak. Penelitian dilakukan di RA Miftahul Anwar Pademangan Jakarta Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan jenis penelitiannya adalah korelasional. Objek penelitian ini yaitu seluruh wali murid di RA Miftahul Anwar yang berjumlah 23 orang dengan teknik pengambilan sampelnya yaitu total sampling atau sampel jenuh. Sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan kuesioner (angket) pengawasan orang tua dan tanggung jawab belajar anak. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan pearson product moment dengan SPSS 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dari nilai signifikansi dari data yang didapat yaitu $0.001 < 0.05$ yang artinya terdapat hubungan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan tanggung jawab belajar anak. Sementara dari uji koefisien (R) diperoleh nilai 0.662, yang artinya variabel pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget berhubungan variabel tanggung jawab belajar anak sebesar 66.2%. yang menggambarkan bahwa variabel pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget berhubungan variabel tanggung jawab belajar anak sebesar 66.2%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan tanggung jawab belajar anak.

Kata kunci : Pengawasan Orang Tua, Tanggung Jawab Belajar Anak

Pendahuluan

Belakangan ini, *gadget* semakin populer dan marak digunakan, sehingga hal tersebut bukan lagi hal baru termasuk pada anak-anak. Anak-anak sudah mampu menggunakan *gadget* terlebih beberapa sudah memiliki *gadget* miliknya sendiri, karena mereka tertarik dengan fitur-fitur yang ada di dalam *gadget*. Aplikasi di dalam *gadget* yang canggih, modern serta dapat memperlihatkan beragam gambar dan warna menjadi daya tarik bagi anak, sehingga mereka selalu ingin mencari tahu apa saja yang ingin mereka ketahui.

Gadget adalah sebuah istilah bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fitur khusus (Hudaya 2018). Sementara dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut “gawai”. Perbedaan *gadget* dengan perangkat elektronik lain adalah unsur atau elemen bersifat baru yang dimilikinya. Singkatnya, *gadget* selalu memberikan teknologi terkini yang lebih praktis dari hari ke hari (Sunita and Mayasari 2017). Kecanggihan *gadget* menjadikannya familiar di banyak kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, baik di kota maupun di desa.

Pendapat lain juga menyatakan bahwa *Gadget* merupakan seperangkat elektronik berupa handphone, laptop, komputer, dll. yang memiliki fungsi utama yaitu untuk mempermudah aktivitas manusia (Efastri, Putri, and Fadillah 2018). Hasil laporan *We are social* pada tahun 2020, Indonesia disebutkan memiliki pengguna internet sebesar 175,4 juta dan terdapat peningkatan sebanyak 25 juta (17%) pengguna internet di Indonesia dengan usia 16-64 tahun dan beberapa jenis perangkat diantaranya ponsel (21%), *smartphone* (94%), laptop dan komputer (66%), tablet (23%), pengguna konsol *game* (16%) sampai perangkat VR (*virtual reality*) (5,1%). Menurut laporan tersebut, 338,2 juta orang Indonesia saat ini menggunakan ponsel dan 160 juta adalah pengguna media sosial yang aktif (Suryameng 2019).

Dengan fitur canggihnya, masyarakat khususnya anak usia dini menjadi lebih memilih bermain *gadget* daripada melakukan kegiatan lainnya. Penggunaan *gadget* secara berlebihan tersebut akan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, salah satunya menyebabkan kecanduan *gadget*. Sebuah studi oleh Listiana tentang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, penggunaan *gadget* memiliki dampak buruk pada anak-anak yang belum berkembang secara sosial dan emosional. Survei sebelumnya terhadap orang tua dengan anak 4-6 tahun yang menggunakan *gadget* selama pandemi ditemukan bahwa 55.6% orang tua sangat setuju bahwa anak malas dan kurang disiplin ketika belajar online (Putri n.d.).

Penggunaan *gadget* pada anak-anak tentunya bisa menjadi kegiatan yang positif apabila dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Anak-anak bisa memperoleh -materi pembelajaran contohnya belajar mengenal huruf, angka, membaca dan menghitung, mengenal hewan serta tumbuhan, belajar huruf hijaiyyah dan lain-lain.

Selain itu, anak-anak juga dapat memanfaatkan beberapa aplikasi belajar, game pengetahuan, video kartun yang mendidik, seperti film sejarah atau cerita teladan. Namun demikian, penggunaan *gadget* di masyarakat khususnya pada anak usia dini

tidak terlepas dari dampak negatif. Penggunaan teknologi yang besar dapat mengakibatkan timbulnya sejumlah dampak buruk, contohnya dampak radiasi terhadap kesehatan manusia, terutama bagi anak-anak dibawah 12 tahun, yang sangat berbahaya. Data yang ditemukan menunjukkan bahwa 25% radiasi dari perangkat dapat diterima oleh orang dewasa, 50% pada anak-anak usia 12 tahun dan 75% pada anak-anak berusia 5 tahun (Chusna 2017).

Semua efek yang dihasilkan gadget baik positif atau negatif tentunya butuh pengawasan orang tua dengan memberikan anak-anak arahan, bimbingan dan pengawasan untuk mencegah mereka menyalahgunakan teknologi. Sugianto menyatakan pengawasan adalah upaya dan pelaksanaan terencana, untuk memahami atau menilai situasi, mengetahui apa kelemahan dan kesulitan dalam melaksanakan kegiatan agar dapat diperbaiki dan mencapai tujuan (Sugianto 2018).

Adapun pengawasan menurut Sri Murni adalah proses seseorang untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan. Semua orangtua mempunyai tugas kewajiban untuk memberikan pengawasan kepada anak-anaknya (Murni 2017).

Pengawasan orang tua terhadap intensitas penggunaan perangkat elektronik adalah sebuah langkah yang dilakukan orang tua sebagai proses pengendalian penggunaan *gadget* dengan maksud agar aktivitas anak dapat berjalan sesuai rencana dan tidak terjadi hambatan. Orang tua juga merupakan pondasi dasar tumbuh kembang anak. Karena, mereka berperan penting dalam memperhatikan kebutuhan anaknya dalam segala aktivitas, termasuk penggunaan perangkat elektronik. Menurut survei tentang pengawasan orang tua oleh Tri Nugroho, menyatakan 40,5% oran tua tidak mengajarkan anak-anak mereka cara menggunakan internet, sementara 16,2% oran tua memutuskan untuk membatasi akses internet anak (Adi 2017).

Terlebih di masa pandemi peran orang tua dalam mengawasi anaknya sangat penting,—di mana pembelajaran lebih banyak melalui *online* atau menggunakan perangkat *gadget* seperti *laptop*, *handphone* ataupun komputer.. Dalam pembelajaran jarak jauh biasanya guru memberikan materi secara online atau daring serta tugas yang telah diberikan akan dikumpulkan dalam bentuk foto maupun video yang kemudian dikirim melalui aplikasi di dalam gadget. Proses belajar seperti ini jelas membutuhkan pendampingan dari para orang tua. Namun, bagi sebagian orang tua ketika anak megggunakan gadget saat jam pelajaran berarti anak sedang belajar online dan orang tua merasa bahwa anaknya bisa menggunakannya sendiri. Sehingga anak menjadi lepas dari pengawasan orangtuanya dan tidak bertanggung jawab pada tugasnya.

Terkait pentingnya peran pengawasan orang tua terhadap penggunaan sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan Indian Sunita dan Eva, yang menyatakan adanya hubungan signifikan antara pengawasan orang tua dan dampak penggunaan *gadget*. Diketahui bahwa 78,1% dari pengawasan orang tua yang baik memiliki efek positif dan 66,7% dari pengawasan orang tua yang buruk memiliki efek negatif (Aprilia 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Ridwan dan Naelul Fauziyah terkait dengan

Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini menerangkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh negative terhadap perkembangan kognitif anak, hal itu disebabkan oleh salah satunya adalah radiasi yang ditimbulkan saat bermain *gadget*. Selain itu juga perhatian anak hanya terfokus pada *gadget*, anak malas berinteraksi sesama teman, orang tua, dan masyarakat, anak juga malas beraktivitas yang menyebabkan perkembangan kognitif tidak terstimulasi dengan maksimal (Bangsawan, Ridwan, and Fauziyah 2022). Pernyataan di atas didukung oleh teori yang dikemukakan Vygotsky dimana perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya (Khasanah n.d.).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Listiyani Siti Romlah, dkk. dengan mengangkat judul Dampak Penggunaan Gadget pada Anak dimasa Pandemi Covid-19 dalam Dunia Pendidikan menemukan hasil bahwa dimasa pandemic anak perkembangan anak sangat terhambat hal itu disebabkan oleh banyaknya anak yang kecanduan bermain *gadget*, kurangnya kesadaran orang tua dan orang dewasa di sekitarnya akan bahawa bermain *gadget* bagi anak (Romlah et al. 2022).

Kedua penelitian di atas sama-sama membahas terkait bahaya penggunaan gadget pada anak usia dini, bedanya disini peneliti akan mengkaji lebih dalam terkait dengan hubungan pengawasan orang tua terhadap anak yang bermain gadget dengan rasa tanggung jawab belajar anak.

Mengingat banyaknya peneliti yang membahas bahaya gadget tetapi belum ada yang membahas terkait hubungan pengawasan orang tua terhadap anak yang bermain gadget dengan rasa tanggung jawab belajar anak maka peneliti mengangkat masalah ini untuk diteliti lebih dalam. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan refrensi bagi orang tua dalam memberikan pengawasan kepada anak dalam bermain gadget.

Metode

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitiannya adalah deskriptif korelasional, yaitu tujuannya untuk menguji apakah ada hubungan antar dua variabel dalam penelitian. Desain yang digunakan adalah *cross sectional* dengan menggunakan kuesioner. Penelitian ini dilakukan untuk mempelajari korelasi dari faktor resiko terhadap efeknya, atau penelitian yang dilakukan sekali tanpa ada pengulangan.

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang meliputi subjek atau objek yang menunjukkan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti. Populasi bukan hanya sekedar jumlah pada subjek atau objek, tetapi juga semua karakteristik yang ada pada subjek atau objek penelitian (Sugiyono 2015). Populasi yang digunakan pada penelitian ini merupakan orang tua atau wali murid dari siswa-siswi di RA Miftahul Anwar Kecamatan Pademangan Jakarta Utara.

Sampel merupakan bagian atau perwakilan dari suatu populasi yang akan jadi objek penelitian. Peneliti mengambil sampel dengan teknik sampel jenuh atau disebut juga total sampling, yaitu teknik pengambilan sampel bila jumlah keseluruhan

populasi dalam penelitiannya dijadikan sebagai sampel (Sugiyono 2015). Teknik pengambilan sampel ini dipilih karena jumlah populasi dalam penelitian yang sedikit. Sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan 100% dari jumlah populasi atau seluruh populasi yakni orang tua dari 23 siswa RA Miftahul Anwar Kecamatan Pademangan Jakarta Utara Tahun ajaran 2020/2021.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan data dengan kuesioner. Sebelum kuesioner disebar, peneliti melakukan uji validasi dengan *expert judgement*. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan tertulis dengan instrumen yang telah dibuat yang ditujukan kepada responden untuk dijawab. Kuesioner yang diberikan kepada responden berupa pertanyaan terbuka ataupun tertutup yang dikirim dan diisi melalui *google form* (Sugiyono 2015).

Jawaban pada kuesioner menggunakan skala Likert, yang digunakan peneliti untuk mengukur pendapat atau persepsi seseorang terkait kejadian atau fenomena yang sudah ditentukan oleh peneliti atau disebut sebagai *variable* (Sugiyono 2015).

Tabel 1. tabel skala likert

No	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Selalu (SL)	4
2.	Sering (SR)	3
3.	Jarang (JR)	2
4.	Tidak Pernah (TP)	1

Menurut Moh Pabundu Tika sebelum melakukan analisis data, perlu dilakukan pengolahan data terlebih dahulu. Tahap pengolahan data dalam penelitian ini meliputi editing, coding, dan tabulasi. Editing atau pemeriksaan adalah pengecekan atau penelitian kembali data yang telah dikumpulkan untuk mengetahui dan menilai kesesuaian dan relevansi data yang dikumpulkan untuk bisa diproses lebih.

Coding atau pemberian kode adalah pengklasifikasian jawaban yang diberikan responden sesuai dengan macamnya. Dalam tahap koding biasanya dilakukan pemberian skor dan simbol pada jawaban responden agar nantinya bisa lebih mempermudah dalam pengolahan data.

Tabulasi merupakan langkah lanjut setelah pemeriksaan dan pemberian kode. Dalam tahap ini data disusun dalam bentuk tabel agar lebih mempermudah dalam menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian (Tika 2005). Tabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *table frekuensi* yang dinyatakan dalam persen. Pada proses ini peneliti memberikan beberapa kode pada pekerjaan orang tua, pendidikan terakhir orang tua, jawaban variabel *x* dan *y*. Setelah itu *scoring*, dalam menentukan nilai uji prasyarat, uji korelasi dan uji hipotesis peneliti menggunakan SPSS 22.. Berikut rumus skoring yang digunakan

Uji validitas adalah tingkat keakuratan antara data yang dihasilkan dalam

penelitian dan data yang dilaporkan peneliti (Sugiyono 2015). Hasil dari uji validitas pada angket yang dilakukan terhadap total 23 responden. Menggunakan metode korelasi product moment pearson pada software SPSS 22. Jika $n=15$ atau r hitung $> r$ tabel (0,553) dengan taraf signifikansi 5%, maka pernyataan tersebut dianggap valid.

Uji reliabilitas berkaitan dengan tingkat konsistensi atau stabilitas dari data yang ditemukan. Apabila nilai Alpha Cronbach's $> (0,60)$ maka dapat dikatakan kuesioner reliabel. Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini adalah Alpa Cronbach dengan perhitungannya SPSS 22 (Sugiyono 2015).

Hasil dan Pembahasan

Saat ini teknologi semakin canggih dan terus berkembang. Teknologi yang sedang marak digunakan salah satunya *gadget*, yaitu perangkat elektronik kecil yang memiliki banyak fitur canggih di dalamnya. Penggunaan *gadget* sekarang ini bukan lagi hal yang baru. *Gadget* menjadi barang yang penting yang dibutuhkan oleh setiap orang untuk membantu aktivitas sehari-hari, contohnya untuk berkomunikasi, mencari berita, informasi dan bahkan membantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Gadget dikenal dan digunakan oleh berbagai kalangan diperkotaan dan pedesaan, baik orang dewasa maupun anak-anak. Selain memberikan manfaat, penggunaan *gadget* juga dapat menimbulkan dampak buruknya. Dari banyaknya dampak yang dapat ditimbulkan, salah satunya terganggunya perkembangan anak dan kecanduan sehingga anak kurang bereksplorasi dengan lingkungannya dan dapat mengganggu belajar anak. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* pada anak-anak sangat membutuhkan pengawasan dan bimbingan dari orang tua agar tidak menimbulkan dampak negatifnya dari penggunaan *gadget*.

Beberapa penelitian terdahulu terkait pengawasan dan pengaruh gadget pada anak dilakukan oleh;

Yuni Anggraeni, dalam skripsinya yang berjudul 'Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di RA Yapsi sumberjaya Lampung Barat' (Anggraeni 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengawasan orang tua dapat dikatakan sudah baik, karena orang tua sudah mengawasi, memperhatikan konten-konten yang digunakan anak, bahkan membatasi waktu saat menggunakan gadget. Penelitian lain dilakukan oleh Indian Sunita tentang Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. Hasil uji statistik diketahui adanya hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua terhadap dampak pengguna gadget dengan p value 0.05. Pada penelitian ini didapatkan hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dengan dampak penggunaan gadget pada anak di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru (Sunita and Mayasari 2018). Adapun penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji ada tidaknya hubungan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan tanggung jawab belajar anak. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakkan berupa kuesioner. Kuesioner yang sudah disusun kemudian

divalidasi dan dibagikan kepada seluruh responden melalui link *google form* yang telah dibuat oleh peneliti. Sampel yang digunakan adalah seluruh wali murid RA Miftahul Anwar. Berikut data dan tabel hasil penelitian:

Tabel 2. Distribusi frekuensi pekerjaan orang tua, pendidikan terakhir dan usia anak

Karakteristik Responden		Frekuensi	Persentase
Pekerjaan Orang Tua	Karyawan Swasta	5	21.7%
	PNS/ TNI	1	4.3%
	Ibu Rumah Tangga	14	60.9%
	Guru	2	8.7%
	Buruh/Pedagang	1	4.3%
	Total	23	100%
Pendidikan Terakhir	SD	1	4.3%
	SMP	4	17.4%
	SMA/SMK	11	47.8%
	D3	4	17.4%
	S1	3	13%
	Total	23	100%
mUsia Anak	4 Tahun	4	17.4%
	5 Tahun	5	21.7%
	6 Tahun	14	60.9%
	Total	23	100%

Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pekerjaan orang tua paling banyak yaitu ibu rumah tangga dengan jumlah 14 orang (60.9%), pendidikan orang tua terbanyak adalah SMA/SMK dengan jumlah 11 orang (47.8%) dan usia anak paling banyak 6 tahun dengan jumlah 14 orang (60.9%).

Tabel 3. Data Statistik Variabel Pengawasan Orang Tua

Pengawasan Orang tua		
N	Valid	23
	Missing	0
Mean		40.4348
Median		41.0000
Mode		41.00
Std. Deviation		4.34664
Variance		18.893
Range		17.00
Minimum		31.00
Maximum		48.00
Sum		930.00

Dari data pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pengawasan orang tua yaitu 40.4348, median 41.00, modus 41.00, standar deviasi 4.34664, skor minimum 31.00 dan skor maksimum 48.00. Dari nilai mean dan standar deviasi yang

didapatkan, kemudian dihitung kecenderungan variabel dengan hasil pada kategori rendah sebanyak 7.8%, kategori sedang 69.6% dan kategori tinggi 21.7%.

Tabel 4. Kategorisasi Variabel Pengawasan Orang Tua

Kategori	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < (\text{Mean} - 1 \text{SD})$	$X < 36.088$	2	8.7%
Sedang	$(\text{Mean} - 1\text{SD}) < X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$36.088 < X < 44.781$	16	69.6%
Tinggi	$X > (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$X > 44.781$	5	21.7%

Tabel 5. Data Statistik Variabel Tanggung Jawab Belajar Anak

Tanggung Jawab Anak		
N	Valid	23
	Missing	0
Mean		35.0000
Median		34.0000
Mode		32.00
Std. Deviation		4.58258
Variance		21.000
Range		20.00
Minimum		28.00
Maximum		48.00
Sum		805.00

Dari tabel di atas diketahui data statistik variabel tanggung jawab belajar diperoleh nilai rata-rata yaitu 35.00, median 34.00, modus 32.00, standar deviasi 4.58, skor minimum 28.00 dan skor maksimum 48.00. Setelah itu, nilai mean dan standar deviasi dihitung kecenderungan variabelnya dengan hasil yaitu dalam kategori rendah sebanyak 8.7%, sedang 73.9% dan tinggi 17.4%.

Tabel 6. Kategorisasi Variabel Tanggung Jawab Belajar Anak

Kategori	Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	$X < (\text{Mean} - 1 \text{SD})$	$X < 30.418$	2	8.7%
Sedang	$(\text{Mean} - 1\text{SD}) < X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$30.418 < X < 39.582$	17	73.9%
Tinggi	$X > (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$X > 39.582$	4	17.4%

Sementara hasil uji linieritas diperoleh nilai signifikan $0.530 > 0.05$ yang artinya ada hubungan linier antara variabel. Kemudian peneliti melakukan uji korelasi dengan nilai 0.662 dan nilai signifikan $0.001 < 0.05$. Maka dari hasil uji yang dilakukan, dapat dikatakan bahwa, ada korelasi positif yang kuat antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan tanggung jawab belajar anak. Dapat disimpulkan bahwa semakin baik pengawasan orangtua maka akan semakin baik juga tanggung jawab belajar anak.

Setelah uji korelasi, peneliti melakukan uji-t dengan taraf $\alpha=0.05$ dan $df=21$. Dari

hasil yang didapatkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $4.045 > 2.080$ dan nilai signifikannya $0.001 < 0.05$. Jadi disimpulkan bahwa H_a dapat diterima dan H_0 ditolak, berarti ada hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan tanggung jawab belajar anak. Kemudian hasil hitung dari uji-f, didapatkan nilai signifikan dengan angka $0.001 < 0.05$ dan $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $16.363 > 4.30$. Dari hasil uji f yang didapat, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, atau berarti ada hubungan signifikan secara simultan antara pengawasan orang tua dengan tanggung jawab belajar anak. Selain itu, variabel pengawasan orang tua dapat dikatakan berhubungan dengan tanggung jawab belajar anak sebesar 62%, jika melihat nilai koefisien determinasi yang didapatkan yaitu 0.662.

Dari hasil penelitian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* mempunyai hubungan kuat dan positif dengan tanggung jawab belajar anak. Apabila orangtua memberikan pengawasan kepada anaknya, maka anak akan mempunyai rasa tanggung jawab belajar. Oleh karena itu, orang tua harus memberikan pengawasan kepada anaknya ketika menggunakan *gadget* sehingga terhindar dari dampak negatif dan anak dapat berkembang dengan baik salah satunya dalam hal tanggung jawab belajarnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan tanggung jawab belajar anak sebagaimana kesimpulan berikut :

- 1.1 Dari nilai signifikansi dari data yang didapat yaitu $0.001 < 0.05$ dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan tanggung jawab belajar anak. Sementara dari uji koefisien (R) diperoleh nilai 0.662, yang artinya variabel pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget berhubungan variabel tanggung jawab belajar anak sebesar 66.2%.
- 1.2 Dari hasil uji korelasi pearson yaitu didapatkan 0.662 yang berarti bahwa adanya korelasi positif dan kuat antara pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan tanggung jawab belajar anak.
- 1.3 Dari hasil uji t yang diperoleh dengan $\alpha = 0.05$ dan $df = (n-2) = 21$, mendapatkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yakni $4.045 > 2.080$ dengan nilai signifikannya $0.001 < 0.05$. Sementara hasil hitung uji-f yang didapat yakni nilai signifikan $0.001 < 0.05$ dengan $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $16.363 > 4.30$. Maka dari uji-t dan uji-f yang dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti ada hubungan signifikan antara variabel pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dengan variabel tanggung jawab belajar anak.

Referensi

- Anggraeni, Yuni, 'Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di RA Yapsisumberjaya Lampung Barat' (UIN Raden Intan Lampung, 2019)
- Anggraini, Eka, Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak (Serayu Publishing, 2019)
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Cetakan 15 (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014)
- Cahyati, Nika, 'Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Golden Age*, 2.02 (2018), 75 <<https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1033>>
- Chandrawaty, *Pendidikan Anak Usia Dini: Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah*
- Chusna, Puji Asmaul, 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak', *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17.2 (2017), 315-30 <<https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>>
- Fitriana Dewi, Nur, Ayu Asmah, and Siti Muntomimah, 'Efektifitas Meaningful Learning Terhadap Tanggung Jawab Anak Kelompok B Usia 3-4 Tahun Di Playgroup Amanah Bunda Malang', *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), 15-26 <<https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.633>>
- Hamzah, Nur, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, Cetakan 1 (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015)
- Haryani, Retno Ika, Indra Jaya, and Yulsyofriend Yulsyofriend, 'Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Di Taman Kanak-Kanak Islam Budi Mulia Padang', *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4.2 (2019), 105-114 <<https://doi.org/10.33369/jip.4.2.105-114>>
- Hossein Nasr, Seyyed, *The Heart of Islam* (Bandung: Mizan, 2002)
- Huda, Irkham Abdaul, 'Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2.1 (2020), 121-25 <<https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>>
- Husaini, M, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education)', *Jurnal Mikrotik*, 2.1 (2014)
- Ihromi, T, *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga* (Jakarta: Yayasan Obor, 2004)
- Kurniadin dan Imam Machali, Didin, *Manajemen Pendidikan Konsep Dan Prinsip Pengelolaan Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012)
- Marsal, Arif, Fitri Hidayati, Program Studi, Sistem Informasi, and Program Studi Manajemen, 'Pengaruh Smartphon Dengan Interaksi Sosial', 3.1 (2017), 78-84
- Murni, Sri, 'Optimalisasi Pengawasan Orang Tua Terhadap Bahaya Pelecehan Seksual Pada Anak Di Era Digital', *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5.2 (2017), 163-67 <<https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.33>>

- Novitasari, Khikmah, 'Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Menanamkan Karakter Tanggung Jawab Pada Anak Kelompok B Di Tk Nasima Kota Semarang', PG PAUD Universitas PGRI Yogyakarta, 2018, 1-9
- Nurani Sujiono, Yuliani, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: PT Indeks, 2012)
- Nurhaeda, 'Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu', Faktor Presdiposisi Ibu Usia Remaja Terhadap Pemberian ASI Eksklusif Pada Bayi Di Kecamatan Luahagundre Maniamolo Kabupaten Nias Selatan, 1.2 (2018), 70-78
- Nurul Khotimah, Aprilia, 'Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah (3-6 Tahun) TK Al-Hidayah Plus Madiun' (STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun, 2019)
- Pebriana, Putri Hana, 'Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini', Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1.1 (2017), 1 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>>
- Rahmawati, Zuli Dwi, 'Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak', TA" LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam, 3.1 (2020), 97-113
- Ramiyati, 'Peningkatan Tanggung Jawab Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK', Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 4.1 (2011)
- Ratuliu, Mona, Digital Parentthink (Jakarta: Penerbit Noura, 2017)
- Rengganis, Tarma dan Rasha, Iris, 'Pengaruh Pengawasan Orang Tua Dalam Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Prokrastinasi Akademik', Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan, 6.2 (2019)
- Robby Darwis Nasution, 'Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Eksistensi Budaya Lokal', Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik, 21 no. 1 (2017)
- Saputra, Sandi, and Mahkrajani Majid, 'MATA REMAJA BERMAIN GAME ONLINE DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS CEMPAE KOTA PAREPARE Relationship Between Parental Supervision Against the Impact of Adolescent Eye Health Playing Online Games in the Work Area of the Cempae Community Health Center , Parepare Ci', Jurnal Ilmiah Manusia Dan Kesehatan, 1.1 (2020), 79
- Sartono, Y, 'Peningkatkan Tanggungjawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Role Playing', Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 16.2 (2014), 32-37
- Sobur, Alex, Komunikasi Orang Tua Dan Anak, Cetakan 10 (Bandung: PT Angkasa, 1991)
- Sugianto, Sugianto, 'Pengaruh Bimbingan Belajar Dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kawasan Industri Kota Tenggara', SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education), 6.2 (2018), 197-210 <<https://doi.org/10.21093/sy.v6i2.1376>>

- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, Cetakan 2 (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Sunita, Indiana dan Eva Mayasari, Yes or Not Gadget Buat Si Buah Hati (Yogyakarta: Deepublish, 2017)
- Suryameng, 'Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini', DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2.2 (2019), 40-49
- Syafitri, Rodhiyah, 'Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Strategi Giving Question And Getting Answer Pada Siswa', Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 1.2 (2017)
- Trinugroho ADI, 'Pola Pengawasan Orang Tua Terhadap Aktivitas Anak Di Dunia Maya : Studi Kasus Pada Keluarga Dengan Anak Remaja Usia 12 - 19 Tahun Di Purwokerto', Acta Diurna, 13.2 (2017), 1-20
- Vitrianingsih, Sitti Khadijah, and Inayati Ceria, 'Hubungan Peran Orang Tua Dengan Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget', Jurnal Kesehatan Karya Husada, 7.1 (2019), 98-107
- Widyastuti, Ana, 77 Permasalahan Anak Dan Cara Mengatasinya (Jakarta: PT Elex, 2019)
- Wijanarko, Tiok, 'Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Persepsi Pemberian Tugas Guru Dengan Tanggung Jawab Belajar Siswa SD Kelas V' (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015)
- Yaumi, Muhammad, Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar Dan Implementasi, Cetakan 2 (Jakarta: Prenadamedia, 2016)