



KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA DITINJAU DARI PERAN ORANG TUA DALAM MENGONTROL PENGGUNAAN GADGET

Dewa Ayu Widiyanti¹, I Gusti Agung Ayu Wulandari², I Wayan Wiarta³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding Author: ayu.widiyanti@undiksha.ac.id

Sejarah Artikel:

Diterima : 01/02/2023

Direvisi : 08/02/2023

Disetujui: 09/02/2023

Keywords:

Gadget, Discipline of learning, The role of parents.

Kata Kunci:

Gadget, Kedisiplinan belajar, Peran orang tua

Abstract. *The development of technology makes gadget users not only come from adults but also children, who utilize gadgets in their daily activities. However, the use of gadgets among children without parental supervision has a negative influence on children, thus impacting their discipline, especially on children's learning discipline at school and home. This study aims to determine the discipline of student learning due to the use of gadgets in daily life and the role of parents in controlling the use of gadgets in grade IV students of Elementary School Cluster III, Susut District, Bangli Regency. This research uses a qualitative approach with a descriptive type of research. The subjects in this study were as many as ten parents and grade IV elementary school students in Elementary School Cluster III, Susut District, Bangli Regency. Data collection uses non-test methods through questionnaires, interviews, observations, and documentation. Data analysis techniques use descriptive qualitative and statistical analysis techniques. The results of data analysis in this study showed a percentage of 38.58% in student learning disciplines with low categories. Meanwhile, the results of data analysis on the role of parents in controlling the use of gadgets showed a percentage of 39.37% where these results were categorized as low category.*

Abstrak. Perkembangan teknologi membuat pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan dewasa, namun juga anak-anak dapat memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas setiap hari. Namun, penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak tanpa adanya pengawasan orang tua menimbulkan pengaruh negatif pada diri anak, sehingga berdampak pada kedisiplinan mereka khususnya pada kedisiplinan belajar anak di sekolah maupun di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kedisiplinan belajar siswa akibat penggunaan *gadget* di kehidupan sehari-hari dan peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV SD Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek pada penelitian ini sebanyak sepuluh orang tua dan siswa sekolah dasar kelas IV di Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli. Pengumpulan data menggunakan metode *non-tes* melalui kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif dan statistik deskriptif. Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan persentase sebanyak 38,58% pada kedisiplinan belajar siswa dengan kriteria rendah. Sedangkan hasil analisis data pada peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* menunjukkan persentase 39,37% yang mana hasil tersebut dikategorikan pada kriteria rendah.

How to Cite: Widiyanti, D. A., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2021). KEDISIPLINAN BELAJAR SISWA DITINJAU DARI PERAN ORANG TUA DALAM MENGONTROL PENGGUNAAN GADGET. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 109-117. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i2.2493>

Alamat korespondensi:

Universitas Pendidikan Ganesha, Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja,
Bali ✉ ayu.widiyanti@undiksha.ac.id

Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln.
Samratulangi, Kelurahan Paupire, Ende, Flores.

✉ primagistrauniflor@gmail.com

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi membawakan semua manusia harus dituntut untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka. Untuk mengembangkan potensi tersebut, perlu adanya pendidikan agar manusia dapat berkembang secara optimal pada setiap fase perkembangannya. Pendidikan merupakan salah satu untuk mengukur kualitas diri seorang manusia, artinya semakin baik pendidikan yang dikecap seseorang maka semakin baik pula kualitas diri orang tersebut (Wulandari & Suastika, 2022).

Pendidikan tidak hanya diarahkan dari orang lain, melainkan juga sifatnya dapat terjadi secara otodidak sehingga memungkinkan setiap orang memperoleh pengalaman dalam berpikir, bertindak, dan bertabiat, dengan berjalannya waktu pendidikan akan terus mengalami

perubahan zaman dan waktu sehingga pendidikan bisa dikatakan *long life education*. Di zaman modern ini, manusia dituntut untuk mengikuti kemajuan zaman yang serba efektif dan efisien. Dikarenakan adanya kebutuhan hidup manusia yang semakin meningkat. Sehingga, diciptakan perangkat teknologi yang dapat membantu meringankan pekerjaan manusia. Salah satu perangkat digital yang dapat membantu manusia yaitu *gadget* (Martins et al., 2020).

Gadget merupakan salah satu perangkat media digital komunikasi dua arah yang dapat mengirimkan pesan suara yang dapat dibawa ke mana saja. Menurut Pebriana dalam Saniyyah et al. (2021), *gadget* merupakan media digital modern sebagai alat untuk berkomunikasi. Penggunaan *gadget* tidak hanya digunakan pada kalangan pekerja. Namun, sebagian besar dari semua kalangan baik termasuk anak-anak maupun remaja bahkan balita sudah menggunakan *gadget* pada aktivitas kehidupan sehari-hari.

Penggunaan *gadget* sangat populer dan menjadi barang pokok wajib yang harus dimiliki setiap orang (Saraswati et al., 2021). Sebagian besar orang memiliki *gadget* baik sebagai alat untuk berkomunikasi maupun sebagai hiburan. *Gadget* yang sering digunakan saat ini sudah sangat menyatu di semua kalangan, baik di kalangan dewasa, remaja, maupun anak-anak. Penggunaan *gadget* yang sangat luas menjadikan apa yang diakses di internet semakin tinggi (Sarla, 2020). Menurut Wulandari & Agustika (2020), penggunaan *gadget* dapat memudahkan dalam menggunakan internet untuk dapat mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan teman, konten, instruktur, dan pelajar lainnya serta untuk mendapatkan dukungan selama proses belajar, untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan baru, serta menumbuhkan pengalaman belajar yang baru melalui aplikasi yang edukatif.

Menurut Mujib dalam Kurniawati (2020), *gadget* dapat digunakan untuk belajar, jika siswa cukup menggunakan *gadget*, ketika siswa sering menggunakan internet untuk mencari tambahan materi hasilnya siswa mencapai hasil belajar yang ingin diraih. Di samping itu, menurut Rozalia dalam Saniyyah et al. (2021), menggunakan *gadget* dapat meningkatkan daya imajinasi siswa dan sistem kinerja otak sehingga menaikkan fungsi kecerdasan. Penggunaan *gadget* juga dapat meningkatkan kepercayaan diri, ketika memenangkan sebuah permainan yang ada pada *gadget*.

Selain kemudahan yang didapatkan dalam menggunakan *gadget* jika terus menggunakannya terlalu sering maka menimbulkan permasalahan salah satunya membuat anak menjadi malas dalam melakukan sesuatu. Menurut Pebriana dalam Naibaho & Wulandari (2021), penggunaan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua akan menyebabkan rasa kecanduan dalam menggunakan *gadget* sehingga dapat menyebabkan anak menjadi kehilangan fokus dalam mengikuti pembelajaran serta kurangnya keterampilan interaksi sosial pada anak.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di sekolah dasar Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli, ditemukan permasalahan akibat dari penggunaan *gadget* pada kedisiplinan belajar siswa yang rendah, seperti siswa tidak fokus dalam pembelajaran, melakukan *bullying*, berkata kasar, serta siswa yang terlambat datang ke sekolah. Sekolah merupakan rumah kedua untuk seseorang belajar agar dapat menambah ilmu. Belajar merupakan suatu pengajaran serta pembelajaran untuk dapat membentuk perilaku seseorang menjadi lebih baik melalui meningkatkan pemikiran, sikap serta pengetahuan (Nasution et al., 2022). Di samping sebagai sarana belajar, sekolah juga menjadi tempat untuk membentuk perilaku disiplin pada siswa. Kata disiplin berasal dari bahasa latin "*discipline*" yang berarti pendidikan sopan santun serta kerohanian dalam pembentukan karakter (Dakhi, 2020).

Dalam proses pembelajaran disiplin belajar sangatlah penting dalam menempuh keberhasilan siswa baik di dalam kelas maupun di sekolah. Disiplin belajar merupakan unsur terpenting dalam pembentukan perilaku siswa yang berhubungan dengan mematuhi peraturan maupun norma-norma yang berlaku atas dasar kesadarannya dalam mencapai tujuan pembelajaran (Purbianto & Rustiana, 2018). Kedisiplinan belajar merupakan sikap seseorang yang taat dan patuh dengan aturan maupun tata tertib yang berlaku dalam mengikuti proses pembelajaran (Salam & Anggraini, 2018).

Fungsi dan tujuan dari disiplin belajar yaitu: (1) seseorang akan mampu mencapai tujuan pada mata pelajaran yang dipelajari; (2) seseorang memiliki pengetahuan tentang bagaimana cara belajar yang baik dan efektif sehingga apa yang ditargetkan tercapai; (3) memiliki karakter yang



baik untuk dapat mengatur hidupnya dengan teratur; serta (4) memiliki disiplin kerja yang tinggi. Sementara itu, tujuan dari disiplin belajar adalah agar siswa mampu mengendalikan diri agar dapat belajar disiplin secara terorganisir, sehingga mampu mencetak siswa yang berprestasi dan tenaga yang profesional (Setiawati et al., 2020).

Orang tua merupakan individu yang terdiri dari bapak dan ibu yang bertanggung jawab dalam mendidik, mengasuh, memberikan kasih sayang, serta membimbing seorang anak. Peran orang tua merupakan gabungan dari kata “peran” dan “orang tua”. Kata “peran” mengacu pada pola perilaku tertentu yang spesifik pada pekerjaan atau posisi tertentu. Sedangkan kata “orang tua” merupakan seorang pendidik terpenting dan utama bagi anak-anaknya (Efendi, 2020). Orang tua memberikan *gadget* kepada anaknya karena dirasa mudah digunakan dalam membaca, menulis, dan berhitung. Dalam keluarga, terutama dalam peran orang tua merupakan pendidik yang utama dan pertama dalam memegang peranan penting dalam membentuk perkembangan anak. Selain membentuk tumbuh kembang anak, peran orang tua juga membimbing anak serta membantu dalam membentuk karakter dan kepribadian agar menjadi individu yang selalu patuh dalam menerapkan norma-norma (Hero & Sni, 2018).

Hal yang tidak diketahui orang tua adalah kebanyakan anak sering berkumpul dengan teman-temannya untuk bermain *game*, *tik-tok* tanpa henti. Anak-anak di zaman sekarang memang lebih menyenangkan menggunakan *gadget* sebagai sarana hiburan, tetapi di sisi lain jika dibiarkan akan membuat tindakan yang agresif, tidak sopan dan mudah marah, serta ditambah kurangnya rasa empati atau kepekaan terhadap orang lain (Iwuoha & Jude-Iwuoha, 2020). Penggunaan *gadget* dilakukan secara berlebihan dapat memengaruhi kesehatan mata, anak tidak banyak bergerak dan menjadi malas dalam melakukan aktivitas sehari-hari serta lebih senang bermain dengan *gadget*nya daripada bermain dengan temannya (Fosch-Villaronga et al., 2021). Orang tua sebagai tempat pendidikan pertama yang berperan dalam proses perkembangan anak sejak lahir hingga menjadi dewasa (Koşkulu-Sancar et al., 2023). Dalam hal ini, orang tua harus tegas dan tidak membiarkan anaknya untuk menggunakan *gadget* terus menerus karena memberikan *gadget* kepada anak menimbulkan dampak negatif dalam diri anak. Orang tua memiliki peran dalam bertanggung jawab untuk mengasuh, mendidik, dan membimbing anak-anaknya melalui tahapan-tahapan tertentu untuk mempersiapkan anak menghadapi di kehidupan bermasyarakat (Ruli, 2020).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Saraswati et al., (2021), menunjukkan bahwa orang tua berperan penting dalam mengendalikan melalui pengontrolan pada kecanduan *gadget* pada anak dikarenakan penggunaan pada *smartphone* sangat mempengaruhi pada perilaku anak, termasuk pada perilaku emosional anak dimana menjadi mudah marah dan sering berteriak, pada perilaku sosial anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungannya. Selanjutnya, penelitian dari Marzuki et al. (2021), menunjukkan terdapat signifikansi dari penggunaan *gadget* terhadap kedisiplinan siswa dalam pelaksanaan shalat. Di mana semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka semakin rendah kedisiplinan shalat siswa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (*mixed methods*), serta jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kuantitatif (*mixed methods*) merupakan suatu pendekatan dalam mengumpulkan data, menganalisis data yang bersifat kuantitatif dan kualitatif dalam menjawab suatu tujuan penelitian (Nadirah et al., 2022). Pada lokasi penelitian ini dilakukan, di SD Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli. Instrumen pengumpulan data yang digunakan menggunakan metode *non-tes* berupa kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada data kuantitatif menggunakan instrumen berupa kuesioner. Kuesioner merupakan kumpulan atau daftar pertanyaan yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi data dari objek penelitian secara langsung (Muchlis et al., 2019). Pada kuesioner penelitian ini menggunakan *skala likert*.

Pada instrumen kuesioner alternatif pilihan jawaban yang digunakan yaitu, SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Kisi-kisi instrumen kuesioner disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.



Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Disiplin Belajar

Dimensi	Indikator
Kepatuhan mengikuti proses belajar mengajar	- Memperhatikan guru pada proses pembelajaran - Aktif dalam mengikuti pembelajaran
Kepatuhan tata tertib sekolah	- Melaksanakan tugas piket
Kepatuhan pada waktu belajar	- Memakai seragam sesuai aturan - Mengumpulkan tugas tepat waktu

Sumber: Tu'u dalam [Admelia et al. \(2021\)](#).

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget*

Dimensi	Indikator
Pendidik	Memberikan informasi terkait <i>gadget</i>
Fasilitator	Menyediakan <i>gadget</i> dengan spesifikasi tertentu
Motivator	Memotivasi dalam disiplin penggunaan <i>gadget</i> anak.

Sumber: [Lumbantobing & Purnasari \(2021\)](#)

Selain itu, untuk data yang bersifat kualitatif instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara merupakan salah satu metode untuk dengan cara berkomunikasi antara kedua belah pihak atau lebih melalui pertemuan secara tatap muka untuk dapat mengumpulkan informasi ([Fadhallah, 2021](#)). Observasi adalah cara melakukan pengamatan secara langsung dan sistematis ([Wulandari, 2020](#)). Dokumentasi merupakan metode yang dapat dilakukan dengan mencari data mencari informasi melalui mengenai hal-hal yang berupa agenda, catatan, kegiatan, notulen maupun sebagainya ([Ahsanulhaq, 2019](#)).

Setelah semua instrumen telah dipersiapkan, selanjutnya dilakukan uji validitas isi yang diuji oleh para ahli yang berkompeten yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari instrumen yang disusun agar nantinya instrumen kuesioner disiplin belajar serta kuesioner peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* tersebut layak digunakan untuk mengambil data-data pada responden atau subjek penelitian.

Kemudian, hasil perhitungan validitas dihitung menggunakan rumus *Gregory* didapatkan dari pernyataan kuesioner disiplin belajar didapatkan koefisien validitas isi 1,00 dengan keterangan validitas isi sangat tinggi. Sedangkan, pada pernyataan kuesioner peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* diperoleh koefisien validitas isi 1,00 dengan keterangan validitas isi sangat tinggi.

Setelah semua data telah dikumpulkan, kemudian dianalisis dengan metode atau teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan analisis Miles dan Huberman dan triangulasi serta deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Dari hasil persentase yang diperoleh, kemudian interpretasi skor berdasarkan interval seperti pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor Persentase

Persentase	Kategori
$75\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$50\% \leq P < 75\%$	Tinggi
$25\% \leq P < 50\%$	Rendah
$0\% \leq P < 25\%$	Sangat rendah

Sumber: [Rahmatika & Ratnasari \(2018\)](#)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada data yang telah didapatkan melalui teknik pengumpulan data dilakukan analisis data dengan menyerderhanakan data agar lebih mudah diinterpretasikan yang sering digunakan pada deskriptif kualitatif. Teknik triangulasi yang digunakan yaitu: 1). Triangulasi Sumber, yang mana menggunakan orang tua siswa sebanyak 10 orang, serta informan pendukung yaitu guru wali kelas IV sebanyak satu orang dan siswa kelas IV sebanyak 10 orang. Pelaksanaan wawancara, dilakukan pengunjungan ke rumah informan sesuai jadwal yang telah dilakukan bersama. Sebelum melaksanakan wawancara, dilakukan pendekatan terlebih dahulu dengan informan agar merasa nyaman dan terbuka dalam melaksanakan wawancara. Setelah itu, juga dilakukan pelaksanaan wawancara tambahan pada informan (siswa) melalui lembar wawancara yang telah disusun secara terstruktur. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru wali kelas IV



SD Gugus III, Kabupaten Bangli, disampaikan oleh Ibu Marta selaku wali kelas IV di SD Negeri 2 Sulahan, terdapat 2 siswa yang tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, diantaranya sering bercanda dan berbicara pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya, disampaikan oleh Ibu Sri selaku wali kelas IV di SD Negeri 3 Sulahan, terdapat 1 siswa yang sering melamun dan sering tidak mendengarkan penjelasan materi pelajaran di depan kelas. Selanjutnya, disampaikan oleh Bapak Jaya selaku wali kelas IV di SD Negeri 4 Sulahan, terdapat 3 siswa yang sering melakukan *bullying*, berkata kasar serta sering berbicara dan bercanda saat berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas. Bapak Jaya juga menyampaikan terdapat 1 siswa yang tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, disampaikan oleh Bapak Yoga selaku wali kelas IV di SD Negeri 1 Susut, terdapat 2 siswa yang sering berbicara saat proses pembelajaran berlangsung dan 1 siswa yang sering terlambat datang ke sekolah serta tidak pernah mencermati penjelasan materi yang diberikan guru di depan kelas. Selain dilakukan wawancara dengan guru wali, juga dilakukan wawancara siswa dan orang tua siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa, dimana saat ditanyakan mengenai hal yang dilakukan saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Berdasarkan pertanyaan tersebut, disampaikan oleh beberapa siswa, salah satunya siswa SR dan siswa GJ menjawab jujur memang tidak mendengarkan dengan sungguh-sungguh disaat guru menjelaskan materi di depan kelas, mereka lebih memilih bercanda dan berbicara dikarenakan guru yang mengajar terlalu membosankan serta mencari perhatian di dalam kelas. Selain itu, saat ditanyakan alasan sering mengganggu teman serta melakukan *bullying* di kelas, siswa SR dan siswa GJ menjawab agar mendapatkan perhatian dari teman-temannya, mereka menyampaikan sering menirukan apapun dari tayangan *youtube* maupun *game online* pada *gadgetnya*. Selanjutnya, wawancara yang dilakukan dari salah satu siswa yang berinisial siswa AA, ketika ditanyakan alasan sering terlambat datang ke sekolah serta tidak mencermati penjelasan dari guru, yang disampaikan oleh siswa AA yaitu hal tersebut dikarenakan sering begadang akibat bermain *game online* hingga larut malam sehingga di dalam kelas sering mengantuk dan tidak konsentrasi saat guru menjelaskan materi.

Wawancara juga dilakukan pada orang tua siswa, diantaranya Ibu WK (orang tua dari siswa SR) yang menyampaikan bahwa beliau sudah berusaha untuk memberikan penjelasan kepada SR dalam menggunakan *gadget*, namun SR justru susah untuk dikontrol dalam menggunakan *gadget* di rumah, maka dari itu Ibu WK memutuskan untuk membiarkan dan membebaskan anaknya dalam menggunakan *gadget*. Selanjutnya, disampaikan oleh Ibu NS (orang tua dari siswa GJ) dan Ibu KM (orang tua dari siswa AA) yang menyampaikan bahwa kedua orang tua tersebut dikarenakan sibuk bekerja sebagai pedagang, sehingga kurang mengawasi anak mereka dalam menggunakan *gadget* di rumah, serta sudah mempercayakan anak mereka dalam menggunakan *gadgetnya*. Dengan demikian, rendahnya kedisiplinan belajar siswa dikarenakan kurangnya kesadaran dari dalam diri siswa yang belum mengerti arti dan maksud dari disiplin, ditambah kurangnya pendampingan orang tua di rumah terutama dalam pengontrolan menggunakan *gadget*, menjadikan anak lebih leluasa dalam apa yang dicari pada *gadgetnya* tanpa adanya pengawasan dari orang tua.

Dalam mengumpulkan data dilakukan penyesuaian dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan observasi yang dilakukan pada tempat tinggal informan dengan mengamati peran orang tua dalam mengawasi melalui pengontrolan *gadget* dengan anaknya di rumah. Selain itu, observasi juga dilakukan di SD Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli yang terdiri dari SD Negeri 2 Sulahan, SD Negeri 3 Sulahan, SD Negeri 4 Sulahan, dan SD Negeri 1 Susut dengan mengamati secara langsung saat siswa baru datang ke sekolah hingga dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan di setiap tempat tinggal informan (orang tua), diantaranya saat melakukan kunjungan pada rumah Ibu WK, terlihat Ibu WK sudah menegur SR untuk melepas seragamnya terlebih dahulu di saat anaknya pulang dari sekolah (SR). Namun, hal tersebut tidak dihiraukan oleh SR, dikarenakan sibuk bermain dengan *gadget*. Sehingga, Ibu WK hanya membiarkan SR bermain *gadget* walaupun masih dengan seragam sekolah yang dikenakan.



Selanjutnya, kunjungan observasi yang dilakukan di tempat tinggal Ibu NS selaku orang tua siswa GJ dan Ibu KM selaku orang tua siswa AA. Pada observasi yang dilakukan oleh Ibu NS, ditemukan ketika GJ menonton tayangan yang berisikan konten kekerasan yang seharusnya belum ditonton oleh anak seusianya. Terlihat bahwa Ibu NS tidak menegur GJ dan hanya membiarkan anak tersebut menonton konten kekerasan. Selanjutnya, kunjungan observasi yang dilakukan pada tempat tinggal Ibu KM. Ketika ditemukan di rumah, bahwa AA sedang bermain *game online* yang seharusnya belum dimainkan oleh anak seusianya, namun terlihat Ibu KM mengabaikan dan cenderung tidak peduli terkait aplikasi apa saja yang diakses oleh anak pada *gadgetnya*.

Analisis data juga dilakukan pada perolehan persentase yang didapatkan pada keseluruhan subjek. Hasil penelitian ini dipaparkan perolehan persentase yang didapatkan dari hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada subjek. Pada penelitian ini memberikan dua kuesioner yaitu kuesioner disiplin belajar dan kuesioner peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* terkait kedisiplinan belajar. Data hasil penelitian ini diperoleh dari jawaban yang telah diberikan oleh responden melalui pengisian kuesioner yang telah diberikan. Pada penelitian ini menggunakan responden sebanyak 10 orang tua dan 10 siswa yang bersekolah di SD Gugus III, Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli. Berdasarkan hasil analisis dari 10 responden sebanyak 10 orang tua dan 10 siswa, didapatkan hasil dari persentase mengenai kedisiplinan belajar dan peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* yang disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Skor Persentase

Variabel	Skor	Persentase	Kategori
Kedisiplinan Belajar	463	38,58%	Rendah
Peran Orang Tua dalam Mengontrol <i>Gadget</i>	315	39,37%	Rendah

Sumber: Olah data statistik deskriptif

Pelaksanaan penelitian yang berlokasi di Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli yang dimana untuk mengetahui kedisiplinan belajar siswa yang ditinjau dari peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget*. Didasari mengenai penggunaan *gadget* anak yang berdampak pada kedisiplinan belajar siswa melalui pengontrolan orang tua dalam mengontrol anaknya menggunakan *gadget*. Sehingga dalam penelitian ini ingin mengetahui kedisiplinan belajar siswa yang ditinjau dari peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* di Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli.

Berdasarkan hasil analisis dan penyajian data yang telah dipaparkan mengenai kedisiplinan belajar dari tiga dimensi yaitu yang terdiri dari: (1) dimensi kepatuhan mengikuti proses belajar mengajar dengan indikator: memperhatikan guru pada proses pembelajaran, aktif dalam mengikuti pembelajaran, aktif dalam kerja kelompok; (2) dimensi kepatuhan tata tertib sekolah dengan indikator: melaksanakan tugas piket, memakai seragam sesuai aturan, membawa perlengkapan sekolah; serta (3) dimensi kepatuhan pada waktu belajar dengan indikator yang terdiri dari: membuat jadwal belajar, mengumpulkan tugas tepat waktu, menggunakan waktu belajar di rumah. Berdasarkan perhitungan dari seluruh indikator pada dimensi kedisiplinan belajar mendapatkan hasil persentase skor sebesar 38,58% setelah dikonversi ke tabel kriteria persentase untuk memberikan makna pada hasil persentase rerata tersebut, hasil tersebut berada pada rentangan $25\% \leq P < 50\%$ dengan kriteria rendah, yang berarti kedisiplinan belajar siswa kelas IV di SD Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli masih rendah.

Sedangkan, hasil mengenai peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* terdapat 3 dimensi yang terdiri dari (1) orang tua sebagai pendidik dengan indikator terdiri dari: memberikan informasi terkait *gadget*, mengajarkan anak dalam menggunakan *gadget*, membantu terkait *gadget* untuk belajar anak, waktu penggunaan *gadget* anak, serta situs yang diakses oleh anak; (2) orang tua sebagai fasilitator dengan indikator terdiri dari: menyediakan *gadget* dengan spesifikasi tertentu dan mengakomodasi *software* untuk pembelajaran; serta (3) orang tua sebagai motivator beserta indikatornya terdiri dari: memotivasi anak dalam memberikan *gadget* untuk mengerjakan tugas dan memotivasi dalam disiplin penggunaan *gadget* anak. Hasil pada peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* terkait disiplin belajar diperoleh skor sebesar



39,37%, setelah dikonversi pada tabel kriteria persentase untuk memberikan makna pada hasil persentase rerata tersebut, hasil tersebut berada di rentangan $25\% \leq P < 50\%$ dengan kriteria rendah, yang berarti masih rendah adanya peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* terkait disiplin belajar di SD Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli.

Hasil ini juga diperkuat dengan penelitian oleh Hidayatuladkia et al. (2021), bahwa orang tua yang kurang berperan dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada kalangan anak dikarenakan tuntutan pekerjaan sehingga sibuk dalam bekerja. Walaupun sibuk dengan pekerjaan, alangkah baiknya apabila orang tua tetap berusaha mengingatkan batasan waktu agar anak bisa disiplin dalam memanfaatkan *gadget*. Sejalan oleh penelitian dari Sari et al. (2022), bahwa kecanduan atau penyalahgunaan terhadap *gadget* biasanya terjadi karena orang tua kurang mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Orang tua harus memberlakukan aturan yang tegas kepada anak, tanpa harus bersikap otoriter. Serta tidak lupa, orang tua harus menerapkan *reward and punishment*. Jika berhasil dilakukan, maka anak akan mampu melakukannya dengan bertanggung jawab dan terhindar dari kecanduan *gadget*. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ariston & Frahasini (2018) menunjukkan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* yakni anak rentan kecanduan pada *gadget* dan mengalami kehilangan konsentrasi saat belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa rendahnya kedisiplinan belajar dan peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* yang rendah dapat dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan persentase rerata kedisiplinan belajar siswa adalah sebesar 38,58% yang dikategorikan rendah. Sedangkan, peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* menunjukkan persentase rerata sebesar 39,37% dengan kategori rendah. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan belajar yang ditinjau dari peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* di Gugus III Kecamatan Susut, Kabupaten Bangli dikatakan rendah, di mana peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* masih belum maksimal dalam mendampingi anak menggunakan *gadget*.

Berdasarkan kesimpulan di atas disarankan lebih bijaksana dalam menggunakan *gadget*, gunakanlah *gadget* untuk mencari hal-hal yang positif dan juga mencari ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran yang disesuaikan seusianya. Sebagai orang tua harus mampu memaksimalkan perannya dalam keluarga terutama dalam memperhatikan penggunaan *gadget* yang berlebihan untuk diluar pembelajaran akan berpengaruh negatif terhadap diri anak. Selain itu, guru harus memperhatikan kedisiplinan siswa di kelas, agar meningkatkan pembelajaran di kelas. Ketika guru mampu mendisiplinkan siswa di dalam kelas, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, sehingga siswa dapat belajar di dalam kelas lebih nyaman dan tenang.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Nurmalia, L., & Koyimah, K. (2021). Analisis Keterlibatan Orang Tua Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1654. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8555>
- Ahsanulhaq, M. (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.4312>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Dakhi, A. S. (2020). *Kiat Sukses Meningkatkan Disiplin Siswa*. Yogyakarta: Deepublish. [Google Scholar](https://scholar.google.com/citations?user=...)
- Efendi, D. (2020). Peran Orang Tua Dalam Pembelajaran Model Distance Learning Di Sekolah Dasar Kota Jayapura. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 54. <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.400>
- Fadhallah, R. (2021). *Wawancara*. Jakarta: UNJ PRESS. [Google Scholar](https://scholar.google.com/citations?user=...)
- Fosch-Villaronga, E., van der Hof, S., Lutz, C., & Tamò-Larrieux, A. (2021). Toy story or



- children story? Putting children and their rights at the forefront of the artificial intelligence revolution. *AI and Society*. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01295-w>
- Hero, H., & Sni, M. E. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Inpres Iligetang. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 129–139. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1568>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Iwuoha, J. C., & Jude-Iwuoha, A. U. (2020). COVID-19: Challenge to SDG and globalization. *Electronic Research Journal of Social Sciences and Humanities*, 2. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3670330
- Koşkulu-Sancar, S., van de Weijer-Bergsma, E., Mulder, H., & Blom, E. (2023). Examining the role of parents and teachers in executive function development in early and middle childhood: A systematic review. *Developmental Review*, 67(April 2022). <https://doi.org/10.1016/j.dr.2022.101063>
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Prestasi Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.78>
- Lumbantobing, W. L., & Purnasari, P. D. (2021). Pengaruh Peran Orang Tua Terhadap Motivasi Dan Disiplin Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Selama Pandemi Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 25(2), 555–561. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1653>
- Martins, M. V., Formiga, A., Santos, C., Sousa, D., Resende, C., Campos, R., Nogueira, N., Carvalho, P., & Ferreira, S. (2020). Adolescent internet addiction – role of parental control and adolescent behaviours. *International Journal of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 7(3), 116–120. <https://doi.org/10.1016/j.ijpam.2019.12.003>
- Marzuki, S., Kistoro, H. C. A., & Ru'iyah, S. (2021). Kedisiplinan Sholat Siswa Di Smk Muhammadiyah 2 Sleman Ditinjau Dari Pengaruh Penggunaan Gadget. *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 5(1), 027. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v5i1.378>
- Muchlis, M., Christian, A., & Sari, M. P. (2019). Kuesioner Online Sebagai Media Feedback Terhadap Pelayanan Akademik pada STMIK Prabumulih. *Eksplora Informatika*, 8(2), 149–157. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v8i2.215>
- Nadirah, S. P., Pramana, A. D. R., & Zari, N. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN Kualitatif, Kuantitatif, Mix Method (Mengelola Penelitian Dengan Mendeley dan Nvivo)*. CV. Azka Pustaka. [Google Scholar](#)
- Naibaho, C. D. U., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Kontribusi Intensitas Pemakaian Gadget dan Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.31834>
- Nasution, Y. A., Saprida, Yulianda, A., Susilo, E. F., Nasution, A. S., & Sari, M. N. (2022). *Konsep Belajar dan Pembelajaran di Era 4.0*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia. [Google Scholar](#)
- Purbiyanto, R., & Rustiana, A. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar, Lingkungan Keluarga, dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Economic Education Journal*, 7(1), 341–361. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 385–393. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3061>
- Ruli, E. (2020). Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 143–146. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/428>
- Salam, M., & Anggraini, I. (2018). Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V Di SDN 55/I Sridadi. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 127–144. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i1.6777>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–



2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Saraswati, S. W. E., Setiawan, D., & Hilyana, F. S. (2021). Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 96–102. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i2.6432>
- Sari, D. T. L., Khamdun, & Fardani, M. A. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia SD di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. *Al-Irsyad*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Sarla, G. S. (2020). Excessive use of electronic gadgets: health effects. *The Egyptian Journal of Internal Medicine 2020 31:4*, 31(4), 408–411. <https://doi.org/10.4103/ejim.ejim>
- Setiawati, S., Candra, I., & Fikri, H. T. (2020). Hubungan Disiplin Belajar dengan Prestasi Belajar pada Siswa Kelas VIII. *Psyche 165 Journal*, 6(2), 10–17. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v13i1.12>
- Wulandari, A. (2020). Implementation of the 2013 Curriculum Based on a Scientific Approach (Case Study at SD Cluster II Kintamani). *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 422. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28172>
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2020). Dramatik Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Persepsi Mahasiswa PGSD Undiksha). *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 515–526. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.29259>
- Wulandari, I. G. A. A., & Suastika, I. N. (2022). Bisnis Waralaba Bidang Pendidikan Ditinjau Dari Perspektif Tri Hita Karana: Studi Literasi. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 116-127. <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i2.1525>

