

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
DENGAN PERAN KONTROL ORANG TUA SEBAGAI MODERATOR**

Tesis

OLEH  
ADE MUKHLIS SUPANDI  
NIM 18761004



**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2020**

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *GADGET*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
DENGAN PERAN KONTROL ORANG TUA SEBAGAI MODERATOR**

Tesis  
Diajukan kepada  
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim  
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan Program Magister  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

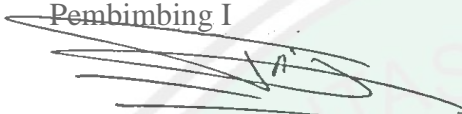
OLEH  
ADE MUKHLIS SUPANDI  
NIM 18761004

**MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2020**

Tesis dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Peran Kontrol Orang Tua Sebagai Moderator ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

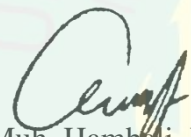
Malang, 28, Oktober 2020

Pembimbing I

  
Dr. Triyo Supriyatno, M.Ag., Ph.D  
NIP.19700427200003 1 001

Malang, 28, Oktober 2020

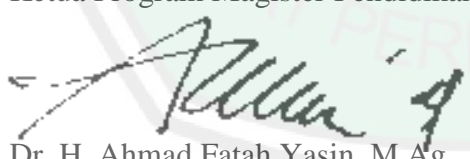
Pembimbing II

  
Dr. Muh. Hambali, M.Ag  
NIP.1973040427201411 1 003

Malang, 28, Oktober 2020

Mengetahui,


Ketua Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

  
Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag  
NIP.19671220199803 1 002

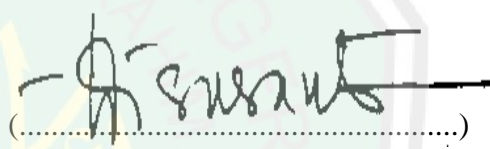
Tesis dengan judul Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Peran Kontrol Orang Tua Sebagai Moderator ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 19 November 2020.

Dewan Penguji,


Dr. Imam Muslimin M.,Ag  
NIP.19660311 199403 1 007

  
(.....)  
Ketua

Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D  
NIP. 19670529 200003 1 001

  
(.....)  
Penguji Utama

Dr. Triyo Supriyatno, M.Ag., Ph.D  
NIP.19700427200003 1 001

  
(.....)  
Anggota

Dr. Muh. Hambali., M.Ag  
NIP.1973040427201411 1 003

  
(.....)  
Anggota

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag

NIP. 19710826 199803 2 002

**SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ADE MUKHLIS SUPANDI

NIM : 18761004

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Peran Kontrol Orang Tua Sebagai Moderator.

Menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya tulis orang lain baik sebagian atau pun keseluruhan. Pendapat atau temuan penelitian orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari dalam tesis ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, 27 Oktober 2020

Hormat saya



ADE MUKHLIS SUPANDI

NIM. 18761004

## MOTTO

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ فَإِنَّهُمْ مَخْلُوقُونَ لِزَمَانٍ غَيْرِ زَمَانِكُمْ

Artinya:

“Persiapkanlah anak-anak kalian, karena mereka diciptakan untuk menghadapi jaman yang berbeda dengan jaman kalian”.





## PERSEMBAHAN

Sujud sukur kusembahkan kepadaMu ya Allah, Engkaulah Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi, Engkaulah yang maha menguasai segala yang ada di bumi, langit dan diantara keduanya. Engkaulah Yang Maha Rahman dan Rahim yang selalu mengasihi semua hambaMu, atas rahman dan rahimmulah kini saya bisa berkesempatan belajar, guna menjadi hambamu yang sejati. Sholawat bertagkaikan salam, senantiasa kucurahkan kepada baginda alam, Nabiyuna Muhamad SAW, kepada keluarga serta sahabat dan para pengikutnya.

Dengan ini saya persembahkan karya ilmiah ini untuk, almarhum Ayahahda serta ibumda tercinta, terima kaksih saya ucapkan atas segala kasih sayang yang begitu tulus yang tak pernah habis serta tas segala kucuran keringat dan doa yang senantiasa menaungi disetiap langkah dan gerakku selama ini. Terimakasih juga kepada kepada seluruh kakak – kakak tercinta yang senantias memberikan bantuan moril maupun materil yang membuat saya semangat dan tetap menatap kedepan tanpa rasa takut.

Terimakasih yang tidak terhingga kepada para dosen pembimbing bapak Dr. Triyo Supriyatno M. Ag., serta bapak Dr. Muh. Hambali, M.Ag yang telah iklas dan sabar memberikan bimbingannya, sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir saya. Tidak lupa pula kepada rekan-rekan seperjuangan, mahasiswa MPGMI A 2018-2019. Kalian adalah teman seperjuangku yang takan kulupakan, trimakasih saya ucapkan karena kalian telah mau menerima saya sebagi bagian dari pada teman perjuangan kalin, trimakasih sekali lagi, sukses untuk kita semu.

## ABSTRAK

Supandi, Ade, Mukhlis. 2020. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Peran Kontrol Orang Tua Sebagai Moderator*. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (1) Dr. Triyo Supriyatno, M, Ag., (2) Dr. Muh. Hambali, M. Ag.

**Kata Kunci:** Intensitas penggunaan *gadget*, peran kontrol orang tua, hasil belajar.

Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, serta banyak memberikan pengaruh perubahan dalam kehidupan sosial. Tidak ketinggalan perubahan tersebut turut dirasakan oleh dunia pendidikan, yang banyak terbantu dengan adanya perkembangan tersebut. Salah satunya penggunaan *gadget*, yang kini menjadi tren dalam dunia pendidikan. Tetapi penggunaan *gedget* dalam dunia pendidikan harus disertai dengan adanya kontrol yang baik oleh orang tua, guru, serta orang dewasa lainnya, sehingga dapat memberikan dampak yang positif. Kontrol yang baik akan membantu untuk menciptakan penggunaan yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) menganalisis pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Islamiah Ciwaru Kota Serang Banten, (2) menganalisis pengaruh dan hubungan variabel moderator terhadap variabel prediktor. (3) untuk menganalisis pengaruh peran kontrol orang tua dalam penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru Kota Serang Banten.

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan metode *ex-post facto correlationl study*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial meliputi penyusunan persamaan linear, uji keberartian, uji linearitas dan uji hipotesis regresi linear sederhana dan regresi linear berjenjang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) adanya hubungan negatif intensitas penggunaan *gadget* sebagai variabel X, dengan pengaruh sebesar 41,7 % kepada hasil belajar sebagai variabel Y, dengan nilai R sebesar 0,467 dan dari out put tersebut didapat nilai koefisien determinasi atau R Squer sebesar 0,417, serta nilai signifikansi (Sig) sebesar  $0,002 < 0,05$ . (2) adanya hubungan negatif anatar variabel moderator dengan variabel independen, serta dari hasil analisis didapatkan nilai  $R = 0,467$  dan koefisien determinasi atau R Square sebesar 0,278 yang berarti memberikan pengaruh sebesar 27,8% dengan nilai signifikansi sebesar 0,003 lebih kecil dari 0,05.(3) adanya penurunan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dan perubahan arah hubungan setelah melakukan uji regresi berjenjang, dengan nilai R sebesar 0,591 dan R Square sebesar 0,342, yang artinya arah hubungan menjadi positif dengan besaran pengaruh yang diberikan sebesar 34,2 %.



## ABSTRACT

Supandi, Ade, Mukhlis. 2020. *The Impacts of Gadget Use on the Students' Learning Outcomes and Parents' Control as the Moderators*. Thesis. Islamic Primary School Teachers Education Study Program. Postgraduate School. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Advisors: (1) Dr. Triyo Supriyatno, M, Ag., (2) Dr. Muh. Hambali, M. Ag.

**Keywords:** Intensity of Gadget Use, Parents' Control, Learning Outcomes.

Technology has rapidly developed and gives great impacts on the social life changes. These changes can also be seen in the education world, which is greatly helped by these changes. One of these changes is gadget use that has now become a trend in the education world. However, the use of gadget in the education world must be controlled by parents, teachers and other adults so that it can only give positive impacts on the students. A good control can help to create an effective use of gadget as what is needed.

This research aims to: (1) analyze the impacts of the intensity of gadget use on the learning outcomes of the sixth graders who study at Madrasah Ibtidaiyah Islamiah Ciwaru, Serang City, Banten. (2) analyze the impacts and the relation of moderator variable on the predictor variable. (3) analyze the impact and controls of parents in the use of gadget on the sixth graders who study at Madrasah Ibtidaiyah Islamiah Ciwaru, Serang City, Banten.

The approach employed in this research is a quantitative approach using ex-post facto correlational study method. The data collection is performed through questionnaire and tests. The data analysis techniques are descriptive and inferential analysis techniques that comprise the making of linear equation, significance test, linearity test, simple linear regression hypothesis test and multiple linear regression test.

The results of the research indicate that: (1) there is a negative impact of the gadget use intensity as the X variable, with the percentage of 41.7%, on the learning outcomes as the Y variable, in which the R value is 646. From the output, the coefficient of determination value or R squared is obtained, which is 0.417, and the significance value (Sig) is  $0.002 < 0.05$ . (2) the moderator variable and the independent variable have a negative relation that is shown by the result of the analysis, in which the R value is 0.467 and the coefficient of determination or R squared is 0.278 indicating that it has 27.8% of impacts and has a significance value of 0.003 that is smaller than 0.05 (3) there is a decreasing impact of independent variable on the dependent variable and changes of direction in the relation after performing a multiple regression test that has 591 as the R value and 0.342 as the R squared value indicating that the direction of the relation becomes positive as shown by the amount of impact percentage that is 34.2%.

## مستخلص البحث

سوفاندي، أدي، مخلص. ٢٠٢٠. أثر كثرة استخدام جادجيت على الحصيلة التعليمية لدى الطلبة مع دور الرقابة الأبوية كمشرف لهم. رسالة الماجستير، قسم تربية معلمي المدرسة الابتدائية، كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف الأول: د. تريو سوفريانطو، الماجستير. المشرف الثاني: د. محمد حنبلي، الماجستير.

**الكلمات الرئيسية:** كثرة استخدام جادجيت، دور الرقابة الأبوية، الحصيلة التعليمية.

وتشهد التكنولوجيا تطورا سريعا، كما تؤثر كثيرا على التغيرات في الحياة الاجتماعية. ويشعر عالم التعليم بذلك التغير، وقد ساعدت تلك التطورات مجالا تعليميا. منها استخدام جادجيت الذي يكون اتجاها في التعليم الآن. ولكن استخدامه في عالم التعليم يجب أن يكون مصحوباً بمراقبة جيدة من قبل الآباء والمعلمين وغيرهم من البالغين، حتى يكون له أثر إيجابي. وسوف تساعد المراقبة الجيدة لجعل الاستخدام الفعال والمناسب بالحاجيات.

الهدف من هذا البحث هو: (١) تحليل أثر كثرة استخدام جادجيت على الحصيلة التعليمية لدى الطلبة في الصف السادس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية جوارو مدينة سيرانج بانتن، (٢) تحليل الأثر والعلاقة بين متغير وسيط و متغير تنبؤ. (٣) تحليل أثر دور الرقابة الأبوية في استخدام جادجيت على الحصيلة التعليمية لدى الطلبة في الصف السادس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية جوارو مدينة سيرانج.

استخدم الباحث منهج البحث الكمي، بنوع دراسة ارتباطية. يتم جمع البيانات باستخدام الاستبانة والاختبارات. وتشمل تقنيات تحليل البيانات تحليلا وصفيا وتحليلا استدلاليا مما يتكون من تصميم المعادلات الخطية، واختبار المتوسط، واختبار الخطية، واختبار الفرضيات البسيطة للتراجع الخطي، وفرضيات الانحدار الخطي المتدرجة.

أظهرت نتائج البحث أن: (١) وجود العلاقة السلبية بين كثرة استخدام جادجيت كمتغير X، مع قيمة الأثر ٤١,٧% على الحصيلة التعليمية كمتغير Y، مع قيمة R ٦٤٦ ومن ذلك الوضع تم الحصول على قيمة معامل التحديد (R Squer) من ٠,٤١٧، فضلا عن قيمة أهمية (سيج) من ٠,٠٠٢ > ٠,٠٥. (٢) وجود العلاقة السلبية بين متغير الوسيط والمتغير المستقل، وكذلك من نتائج التحليل التي حصلت على قيمة R ٠,٤٦٧ ومعامل التحديد (R Squer) من ٠,٢٧٨ مما يعني أنه يعطي أثرا بقيمة ٢٧,٨% بقيمة أهمية (سيج) من ٠,٠٠٣ > ٠,٠٥. (٣) وجود انخفاض أثر المتغير المستقل على المتغير التابع وتغير اتجاه العلاقة بعد إجراء اختبار الانحدار المتدرج، بقيمة R من ٥٩١ ومعامل التحديد (R Squer) من ٠,٣٤٢، مما يعني أن اتجاه العلاقة يصبح إيجابياً مع قدر معين من الآثار بقيمة ٣٤,٢%.

## KATA PENGANTAR

Ucapan sukur yang mendalam penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah menganugerahkan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini. Hanya dengan karunia dan pertolongan-Nya, karya sederhana ini dapat terwujud. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kita jalan kebenaran dan kebaikan.

Banyak pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih dengan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. Abdul Hari, M.Ag. dan para Wakil Rektor, atas kesempatan yang diberikan sehingga penulis dapat belajar di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Direktur Pascasarjana, Prof. Dr. Hj. Umi Sumbulah, M.Ag, atas semua layanan dan fasilitas yang baik, yang telah diberikan selama penulis menempuh setudi.
3. Ketua dan sekertaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Dr, H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag dan Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd, atas motivasi dan kemudahan layanan selama setudi.
4. Dosen pembimbing I, Dr. Triyo Supriatno, M.Ag., Ph. D serta pembimbing II, Dr. Muh. Hambali, M.Ag, atas bimbingan, saran, keritik dan koreksiannya selama penulisan tesis.

5. Semua dosen Pascasarjana yang telah mencurahkan ilmu pengetahuan, wawasan dan inspirasi bagi penulis untuk meningkatkan kualitas akademik.
6. Semua staf dan tenaga kependidikan Pascasarjana yang telah banyak memberikan kemudahan baik layanan akademik dan administratif selama penulis menempuh studi hingga selesai.
7. Semua sivitas akademik Madrasah Ibtidaiyah Islamiah Ciwaru Kota Serang khususnya kepala madrasah, Bapak Anwar Malik, M.Pd; dan Ibu Siti Illa Maysaroh S.Pd selaku walikelas kelas VI, kepala TU serta seluruh dewan guru yang telah membantu penulis dalam melaksanakan proses penelitian.
8. Kedua orang tua, ayahanda Madrusdi Alm semoga senantiasa mendapatkan curahan rahmat dan magfirah dari Allah serta ibunda Junariah yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan doa kepada penulis.
9. Semua kakak-kakak: Junedi Ahmad, Siti Romlah, Roni Faslah, Siti Masrurah, Lahudin, Siti Masitoh, Ahmad Jajuli, Siti Jubaedah serta adik tercinta Muhammad Badrudin atas segala motivasi dan segala bantuannya selama penulis menempuh studi.

Segala kebaikan yang telah mereka semua berikan tidak mampu penulis balas, selain dengan ucapan terimakasih dan doa semoga semua kebaikan mereka dicatat sebagai amal salih dan dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang berlipat ganda, amin.

Batu, 22 Oktober 2020

Penulis,



ADE MUKHLIS SUPANDI



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Bahasa Arab kedalam Bahasa Indonesia yang digunakan dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 tanggal 22 Januari 1998. Secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf Konsonan

ا = Tidak dilambangkan	ض = ḍ
ب = B	ط = ṭ
ت = T	ظ = ḏ
ث = ṡ	ع = ‘
ج = J	غ = G
ح = ḥ	ف = F
خ = Kh	ق = Q
د = D	ك = K
ذ = ḏ	ل = L
ر = R	م = M
ز = Z	ن = N
س = S	و = W
ش = sy	ه = H
ص = ṣ	ي = Y

### B. Huruf Vokal

Vokal Pendek		Vokal Panjang		Diftong	
ا	A	آ	ā	أى	Ay
إ	I	إى	ī	أو	Aw
و	U	أو	ū	أب	ba’



## Daftar Isi

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>ANSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Ruang Lingkup Penelitian .....	11
F. Penelitian Terdahulu .....	12
G. Definisi Oprassional .....	16
<b>BABII KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	18
1.Intensitas penggunaan <i>Gadget</i> .....	18
a.Pengertian Intensitas .....	18
b.Indikator Intensitas Penggunaan <i>Gadge t</i> .....	19
c.Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> .....	23

2. Peran Kontrol Orang Tua .....	25
a. Pengertian Kontrol Orang Tua .....	25
b. Indikator Kontrol Orang Tua .....	27
3. Hasil Belajar Peserta Didik .....	31
a. Pengertian Hasil Belajar Peserta Didik .....	31
b. Macam-Macam Hasil Belajar .....	31
c. Indikator Prestasi peserta Didik .....	33
B. Kerangka Berpikir .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	37
B. Variabel Penelitian .....	38
C. Populasi dan Sampel .....	40
D. Pengumpulan Data .....	42
E. Instrumen Penelitian .....	44
F. Uji Validitas dan Reabilitas .....	50
G. Analisis Data .....	58
<b>BAB IV ANALISIS DATA</b>	
A. Analisis Deskriptif .....	67
1. Paparan Data Hasil Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	67
2. Paparan Data Peran Kontrol Orang Tua .....	75
3. Paparan Data Hasil Belajar Peserta Didik .....	79
B. Analisis Inferensial .....	88
1. uji Regresi Sederhana .....	88
2. Uji Regresi Berjenjang .....	95
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Pengaruh Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik .....	98
B. Peran Kontrol Orang Tua Sebagai Variabel Moderator .....	99

**BABVI PENUTUP**

A.Kesimpulan .....	106
B.Implikasi Teori .....	107
C. Saran .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>114</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	15
Tabel 2.1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar .....	34
Tabel 3.1 Jumlah Sampel .....	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Intensitas penggunaan <i>Gadget</i> .....	46
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket peran Kontrol Orangtua .....	46
Tabel 3.4 Nilai Gradasi Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	48
Tabel 3.5 Nilai Gradasi Angket Perang Kontrol Orangtua .....	48
Tabel 3.6 Validitas Angket Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	51
Tabel 3.7 Validitas Angket Perang Kontrol Orangtua .....	53
Tabel 3.8 Nilai alfa <i>Conbach</i> .....	57
Tabel 3.9 Hasil Uji Realibilitas .....	57
Tabel 4.1 Tabel Nilai Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> .....	68
Tabel 4.2 1Tabel Distribusi Frekuensi Tingkat Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Peserat Didik .....	69
Tabel 4.3 Tabel Distribusi Frekuensi Tingkat Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Peserat Didik Berdasarkan Jenis Kelamin .....	71
Tabel 4.4 Tabel Distribusi Frekuensi Kontrol Orang Tua .....	76

Tabel 4.5 Riwayat Pendidikan Orang Tua Peserta Didik .....	78
Tabel 4.6 Daftar Pekerjaan Orang Tua Peserta Didik .....	79
Tabel 4. 7Daftar Mata Pelajaran Yang Diujikan .....	80
Tabel 4.8 Jadwal Penilaian Tengah Semester .....	80
Tabel 4.9 Perolehan Nilai Penilaian Tengah Semester .....	8
Tabel 4.10Tingkat Pencapaian Peserta Didik .....	83
Tabel 4.11 Koefisien Regresi Variabel X Terhadap Variabel Y .....	89
Tabel 4.12 Koefisien Regresi Variabel M Terhadap Variabel X .....	90
Tabel 4.13 Anova Lineariti Variabel X Terhadap Variabel Y .....	91
Tabel 4.14 Anova Lineariti Variabel M Terhadap Variabel X .....	92
Tabel 4.15 Model Summary Linear I .....	96
Tabel 4.16 Model Summary Linear II .....	96



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar2.1 Bagan Krangka Berpikir .....	36
Gambar4.1 Diagram Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Peserta Didik .....	70
Gambar4.2 Diagram Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Peserat Didik Berdasarkan jenis kelamin .....	73
Gambar4.3 Diagram Pemanfaatan <i>Gadget</i> Peserta Didik .....	74
Gambar4.4 Diagram Peran Kontrol Orang Tua .....	75
Gambar4.5 Diagram Riwayat Pendidikan Orang Tua Peserta Didik .....	78
Gambar4.6 Diagram Pencapaian Hasil Belajar Peserta Didik .....	84
Gambar4.7 Diagram Tingkat Kelulusan Peserat Didik .....	86
Gambar4.8 Diagram Nilai Rata-Rata Mata Pelajaran .....	87

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Setiap orang tua menginginkan anak-anaknya mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang baik seorang anak menjadi kebanggaan tersendiri bagi orang tuanya. Men capai hasil belajar yang baik seperti yang diinginkan setiap orang tua tidaklah mudah, karena terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar seorang anak.

Faktor-faktor tersebut dapat bersumber dari dalam maupun luar diri anak<sup>1</sup> dan bahkan sampai kepada faktor pendekatan belajar yang digunakan oleh peserta didik itu sendiri<sup>2</sup>. Dukungan besar yang didapatkan seorang anak dan diiringi dengan kerja keras akan sangat membantu dalam pencapaiannya yang tinggi .

Hasil belajar adalah hal yang mengakibatkan perubahan sikap dan tingkah laku manusia<sup>3</sup>. Hasil belajar terdiri dari tiga aspek yakni hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotorik<sup>4</sup>.

Hasil belajar merupakan salah satu masalah yang akan hidup secara terus menerus sepanjang sejarah kehidupan manusia, dimana selama kehidupannya manusia selalu mengejar hasil sesuai kemampuan yang dimiliki. Hasil belajar ( *achievement*) sangat penting untuk diukur dan diuji, karena

---

<sup>1</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2018), 6.

<sup>2</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 145.

<sup>3</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2016), 44.

<sup>4</sup> Muhibbin Syah, *Psikolog*, 224.

hasil belajar memiliki beberapa fungsi penting didalam dunia pendidikan diantaranya<sup>5</sup>:

1. Parameter dari kualitas dan kuantitas penguasaan suatu pengetahuan oleh peserta didik.
2. Ciri pemuas hasrat ingin tahu, disebut juga sebagai “tendensi keingintahuan (*couriosity*) oleh para ilmuwan psikologi dan merupakan kebutuhan khusus manusia.
3. Data dalam pengembangan pendidikan.
4. Parameter interen dan eksteren lembaga pendidikan.
5. Parameter daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Pencapaian hasil belajar seorang peserta didik tentunya sesuai dengan seberapa besar motivasi untuk mencapainya, daya dukung yang ia miliki dan kemampuannya dalam menejemen diri. Semakin besar motivasi yang ia miliki maka semakin kuat usaha yang ia lakukan untuk dapat mencapai hasil belajar yang terbaik. Semakin baik menejemen diri yang anak lakukan maka semakin sedikit anak terdampak hal-hal yang dapat menghambat pencapaiannya. Semakin baik dukungan yang anak miliki semakin besar kesempatan seorang anak untuk dapat mencapai prestasi terbaik yang diinginkan<sup>6</sup>. Unsur-unsur tersebut menjadi satu kesatuan yang akan menentukan seberapa besar pencapaian terbaik seorang anak dapat dicapai.

Unsur-unsur diatas tidak dapat dipisahkan dalam usaha mencapai hasil belajar yang baik, hal ini senada dengan teori belajar yang di ungkapkan

---

<sup>5</sup> Zainal Ariffin, *Evaluasi*, 12.

<sup>6</sup> Muhibbin Syah, *Psikolog*, 153.

oleh salah seorang tokoh aliran psikologi kognitif sosial Albert Bandura, ia mengungkapkan bahwa respon terhadap situasi yang sedang dihadapi seorang anak merupakan akibat interaksi dan pengaruh dari kepribadian dan perilaku bersama dengan lingkungannya<sup>7</sup>.

Melihat dari pernyataan Albert Bandura di atas lingkungan menjadi salah satu daya dukung yang harus dimiliki dan diperoleh seorang peserta didik. Lingkungan yang paling mendasar adalah lingkungan keluarga, karena keluarga merupakan madrasah pertama atau tempat pertama bagi setiap manusia untuk mendapatkan pembelajaran.

Peranan orang tua dalam keluarga sangatlah penting, karena orang tua merupakan orang yang pertama dan sangat berperan dalam perkembangan anak-anaknya<sup>8</sup>. Clark, menegaskan bahwa orang tua dan keluarga memainkan bagian yang sangat berarti dalam setiap fase pertumbuhan dan perkembangan anak dan berpengaruh terhadap hasil dari setiap keputusan pendidikan<sup>9</sup>.

Sesuai dengan hakikat perkembangan yang selalu membutuhkan peranan orang lain yang ada disekitarnya. Orang tua adalah orang yang paling dekat dengan anak, maka anak merasa senang dan merasa terbuka jika segala hal dilakukan oleh orang tuanya. Keterbukaan anak akan membentuk kedekatan emosional yang kuat diantara mereka dan dengan ikatan ini akan

---

<sup>7</sup> J. Feist & G. J Faist, *Theories of Personaliti* dalam Jurnal Pendidikan Khusus, Vol. 9 No. 2 (Novemembr.2012), 6.

<sup>8</sup> Singgih D. Gunarsa dan Yulia singgig D. Gunarsa, *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*, (Jakarta: Gunung Mulia, 2004) 114.

<sup>9</sup> Rochmat Wahab, *Peranan Orangtua Dan Pendidik Dalam Mengoptimalkan Potensi Anak Berbakat Akademik*. 3.

membangaun hubungan yang harmonis dengan saling berbagi informasi dan kasih sayang.

Peranan orang tua dalam mendidik menjadi penentu bagi masa depan anak-anaknya, dengan kata lain anak akan menjadi seperti apa dimasa depannya terletak pada tangan orang tuanya<sup>10</sup>. Pemberian pendidikan dan penanaman sikap anak oleh orang tua menjadi salah satu faktor pemebentuk kepribadian anak<sup>11</sup>.

Seorang anak terlahir dalam keadaan fitrah, artinya seorang anak terlahir dalam keadaan suci atau bersih, dalam dunia pendidikan disebut sebagai barang mentah atau *raw input* dalam bahasa Inggris<sup>12</sup>. Anak akan diproses, dirubah dari yang mentah menjadi matang. Selama proses pengolahan ini tentunya membutuhkan juga berbagai masukan sebagai aspek penmbantu. Salah satu masukan yang menjadi penpendukung atau pembatu pemerosesan adalah lingkungan keluarga yang termasuk kedalam *environmental input*<sup>13</sup>.

Lingkungan keluarga juga menajdi tempat pertama pendidikan anak. Seorang anak belajar dari lingkunganya kemudian diproduksi dalam dinamika kepribadian dan prilaku keluarga, maka lingkungan keluarga harus dapat memberikan pembelajaran yang baik sebagai bekal bagi anggotanya untuk menghadapi tantangan diluar.

---

<sup>10</sup> As-Sayid Ahmad Hasim Baqi, *Mukhtar Al-hadts an-Nabawiyyaah*, (Surabaya: Hidayah, t.t),130

<sup>11</sup> Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 57

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar*, 6.

<sup>13</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar*, 11.



Fenomena di era moderen seperti saat ini anak sangat dimanjakan oleh alat-alat teknologi dalam berbagi kegiatannya, seperti komunikasi anak-anak sudah menggunakan *gadget*, *gadget* mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Jutaan orang telah menggunakannya disetiap neggara belahan dunia seperti, Brasil dengan 47 juta penjualan dan 38,2 juta pengguna baru, Indonesia dengan 46 juta penjualan dan 39,8 juta pengguna baru, serta Rusia dengan 31 juta penjualan dan 21,4 juta pengguna baru. Disusul Jepang dengan 30 juta penjualan dan 22,9 juta pengguna baru, Meksiko dengan 23 juta penjualan dan 16,3 juta pengguna baru, Jerman dengan 22 juta penjualan dan 12,2 juta pengguna baru, Prancis dengan 18,7 juta penjualan dan 11,21 juta pengguna baru, dan terakhir adalah Inggris dengan 17,7 juta penjualan dan 8,24 juta pengguna baru<sup>14</sup>.

Dilihat dari tujuan awalnya, *gadget* diperuntukan untuk mempermudah kegiatan usaha para pembisnis, namun fakta yang terjadi dilapangan kini sudah merebak kedunia sosial. Tidak sedikit anak-anak yang tertarik untuk menggunakan *gadget*, karena didalamnya terdapat berbagai tawaran aplikasi dan fitur canggih.

Bahkan banyak anak yang sudah ketergantungan terhadap *gadget*. Sifat ketergantungan ini membuat anak-anak sulit terlepas dari *gadget*. Pemakaian yang intens pada kalangan anak-anak dapat merubah pola interaksi dikalangan mereka, hal ini sudah terjadi pada peserta didik di Madrasah

---

<sup>14</sup> Iskandar, 2014. 10-negara-denganpenjualan-smartphone-terbanyakindonesia. Diakses dari <http://teknoliputan6.com/read/800204/ini10-negara-dengan-penjualan-smartphoneterbanyak-indonesia> pada tanggal 18 Juni 2020.

Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru Kota. Serang Banten. Menurut penuturan walikelas kelas VI, bahwa banyak orang tua yang mengatakan kepadanya, bahwa kini anak-anak mereka lebih banyak mengabdikan waktu libur dan senggang untuk bermain didalam rumah dengan *gadgetnya*.

Hal di atas menandakan bahwa tantangan yang dihadapi anak semakin hari semakin beragam. Apa lagi berada dizaman moderen seperti saat ini, zaman teknologi 4.0, dimana teknologi berkembang dengan pesat, hal ini dibuktikan dengan kehadiran *gadget* dan alat teknologi informasi komunikasi (TIK) yang semakin canggih yang kian dianggap penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Dampak dan efek dari perkembangan teknologi ini terlihat disetiap individu pada lapisan masyarakat dan kelompok umur tertentu. Tidak menuntut kemungkinan dampak ini dapat berimbas pada anak-anak.

*Gadget* merupakan alat komunikasi yang memiliki ukuran kecil atau di Indonesia dikenal dengan sebutan telepon genggam, *handphone* (HP) atau telepon seluler merupakan jenis dari barang elektronik yang memiliki fungsi utama yang sama dengan telepon pada umumnya pada generasi awal atau telepon konvensional. Namun *gadget* memiliki keunggulan dari telepon konvensional pada generasi awal dimana *gadget* bersifat *portable mobile* yang tidak memerlukan sambungan kabel (*wireless*)<sup>15</sup>.

Pengguna dari *Gadget* ini tidak hanya golongan anak muda saja bahkan sudah pada golongan anak-anak usia sekolah dasar dan bahkan golongan

---

<sup>15</sup> Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi dan Gadget*, (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2005), hal.41

orang tua pun menyenangi penggunaan *gedget* atau disebut dengan kelompok *gadget Freak*.<sup>16</sup> Kebiasaan yang ada pada lingkungan disadari atau tidak akan mempengaruhi perkembangan anak. Saat ini perkembangan teknologi sudah mempengaruhi pada anak-anak, diantaranya penggunaan *gadget*, hal tersebut sejalan dengan ungkapan Yaumi, dimana anak-anak lebih sering berintraksi dengan alat-alat elektronik dibandingkan berbicara dengan orang tuanya<sup>17</sup>.

Hal senada diungkapkan oleh Akmal yang dikutip oleh Hambali dan Mu'alimin bahwasanya anak pada jaman global industri memiliki karakteristik; dekat dengan teknologi, bagian dari warga dunia, autentik, liberal, progresif, percaya diri, cenderung berkelompok<sup>18</sup>.

*Gadget* pada zaman sekarang memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan *gadget* pada masa sebelumnya.<sup>19</sup> Hal ini tidak dapat dipungkiri karena *gadget* sekarang sudah dilengkapi dengan berbagai fitur canggih. *Gadget* bukan lah benda terlarang yang tidak boleh utuk digunakan anak usia sekolah terutama usia sekolah dasar. *Gadget* tidak ubahnya seperti alat-alat eklektronik lainnya yang memeiliki dampak positif dan negatif, seperti penggunaan *gadget* dalam pembelajaran ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik<sup>20</sup> dan berdampak secara parsial terhadap

<sup>16</sup>Rina Kusuma Wardani, “*Pengaruh gedget terhadap perkembangan psikologis bagi anak usia dini*”, JPP PAUD, Vol.3, No.2, (November ,2016)136.

<sup>17</sup> Muhamad Yaumi, *Pend Landasan, Pidikan Karakter Landasan, Pilar, dan Implementasi*, (Jakarta: Kencana, 2014), 155.

<sup>18</sup> Muh. Hambali dan Mu'alimin, *Menejemen pendidikan Islam Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2020), 308.

<sup>19</sup> Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi dan Gadget*. 156.

<sup>20</sup> Mira Adila Mat Saruji, Noor Hafizah Hassan, & Sulfeeza Md, “*Impact of ICT and electronic gadget among young children in education: a conceptual model*”, No. 165 (April, 2017), 1.

motivasi<sup>21</sup>. Kelalaian yang dilakukan oleh orang tua atau pendidik terhadap penggunaan *gadget* bisa memberikan dampak negatif, akibat penggunaan yang berlebihan yang mengakibatkan terjadinya kecanduan atau *addicted*<sup>22</sup>.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dengan Peran Kontrol Orang Tua Sebagai Moderator”**



---

<sup>21</sup> Kartika Marikhana, “*Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar*”, No.16, Vol.1 (Maret, 2018), 67.

<sup>22</sup> Kartika Marikhana, “*Dampak*”, 67.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan rumusan masahan penelitian sebagai berikut:

1. Adakah hubungan intensitas penggunaan *gedget* dan hasil belajar peserta didik?
2. Bagaimana bentuk hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* hasil belajar peserta didik?
3. Berapa besar hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* hasil belajar peserta didik?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan peneliti memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis hubungan intensitas penggunaan *gedget* dan hasil belajar peserta didik?
2. Untuk menganalisis bagaimana bentuk hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* hasil belajar peserta didik?
3. Untuk menganalisis seberapa besar hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dan hasil belajar peserta didik?.



#### 4. Manfaat Penelitian

Segala kemampuan peneliti curahkan semaksimal mungkin, sehingga penelitian yang dilakukan bisa mendapatkan hasil yang maksimal dan dapat memberikan manfaat bagi diri pribadi peneliti khususnya dan umumnya bagi orang lain. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dari berbagai aspek diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap capaian prestasi peserta didik.
- b. Diharapkan informasi dari hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan *gadget* oleh peserta didik.
- c. Kemudian hasil penelitian ini dapat memicu para peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam, mengenai hal-hal yang belum terungkap dalam penelitian ini.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peserta didik, pendidik, dan orang tua, dan untuk lebih jelas akan diuraikan sebagai berikut:

##### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap pencapaian prestasi peserta didik sehingga diharapkan

dapat membantu peserta didik dalam membangun manajemen diri dalam penggunaan *gadget*.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan saran kepada para pendidik di sekolah mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pencapaian prestasi peserta didik, sehingga dapat menjadi pertimbangan bagi para guru ketika menggunakan *gedget* dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan saran bagi orang tua mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pencapaian prestasi anaknya, sehingga dapat memotivasi para orang tua untuk meningkatkan peranannya dalam mengawasi dan membimbing perkembangan anak-anaknya.

## 5. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi 3 (tiga) buah variabel, terdiri dari; (1) variabel bebas yakni, tingkat intensitas penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh peserta didik sekolah dasar kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Islamiah Ciwaru Kota Serang Banten, (2) variabel moderator yakni peranan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* anak, dan (3) variable terikat, yakni pencapaian prestasi dari setiap peserta didik kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Islamiah Ciwaru Kota Serang Banten.

Peserta didik yang menjadi ruang lingkup penelitian ini merupakan peserta didik kelas 6 di Madrasah Ibtidaiyah Islamiah Ciwaru Kota Serang Banten, sedangkan variabel moderator adalah kegiatan orang tua dalam rangka mengontrol kegiatan yang dilakukan peserta didik di rumah. Variabel terikat merupakan hasil belajar peserta didik selama 3 bulan pertama pada tahun ajaran 2020-2021.

## 6. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dipaparkan sebagai pendukung keaslian dari penelitian ini, yang terkait dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti.

Hasil penelitian Rr. Dina Kusuma Wardani. Yang diterbitkan dalam Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini (JJP PAUD UNTIRTA) dengan judul Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis dalam vol.3 nomor.2 pada bulan November 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan psikologi anak usia dini yang terpengaruh penggunaan *gadget*. Dari hasil penelitian ini ditemukan perkembangan psikologi anak terganggu, karena anak tersebut terpapar penggunaan *gadget* yang berlebihan diantaranya perkembangan fisik-motorik yang diakibatkan kekurangan gerak yang dilakukan anak, kognitif anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan sekitar, bahkan yang sangat terdampak adalah perkembangan sosial emosional dan kemampuan berbahasa, karena

anak lebih sering berinteraksi dengan *gadget* dibandingkan dengan teman sebayanya<sup>23</sup>.

Penelitian yang dilakukan oleh Kartika Mariskhana dengan judul Dampak Media Sosial (Facebook) dan *Gadget* Terhadap Motivasi Belajar yang diterbitkan pada jurnal Vol. XVI, No. 1 Maret 2018. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak Media Sosial (*facebook*) dan *Gadget* Terhadap Motivasi belajar anak. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak variabel media sosial (*facebook*) dan *gadget* terhadap motivasi belajar dengan menggunakan regresi linear berganda, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1. Media Sosial (*facebook*) berdampak secara parsial terhadap motivasi belajar siswa di MTs AL-Makmur Parungpanjang. 2. *Gadget* berdampak secara parsial terhadap motivasi belajar siswa di MTs- Al-Makmur Parungpanjang. 3. Media Sosial dan *gadget* berdampak secara simultan terhadap motivasi belajar siswa di MTs- Al-Makmur Parungpanjang.

Puji Asmaul Chusna melakukan penelitian dengan judul, Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak diterbitkan dalam Vol. 17, No. 2, November 2017. Dari hasil penelitiannya Puji Asmaul Chusna mendapat kesimpulan bahwa kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Anak lebih sering berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya yang mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu di luar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak jika

---

<sup>23</sup> Rr. Dina Kusuma Wardani, "Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis", JJP PAUD UNTIRTA, vol.3 nomor.2 (November 2016), 139.

pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya. Mereka tahu bagaimana caranya memanfaatkan teknologi untuk memuaskan hasrat bermain mereka. Sebaiknya orang tua mengawasi ketika anak-anaknya bermain gadget agar mereka tidak terlalu tergantung dengan *gadget* sehingga tidak melupakan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Mira Adila Mat Saruji, Noor Hafizah Hassan, Sulfeeza Md. Drus dari Universitas Tenaga Nasional Malaysia melakukan penelitian dengan judul *Impact Of Ict And Electronic Gadget Among Young Children In Education: A Conceptual Model* (Dampak Tik Dan *Gadget* Elektronik Di Antara Anak-Anak Muda Dalam Pendidikan: Model Konseptual). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketika dilakukan investigasi awal, ada empat faktor utama yang ditemukan memiliki dampak signifikan dari TIK dan *gadget* elektronik di kalangan anak-anak<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> Mira Adila Mat Saruji, Noor Hafizah Hassan, Sulfeeza Md. Drus, *Impact Of Ict And Electronic Gadget Among Young Children In Education: A Conceptual Mode*, International Conference on Computing and Informatics, ICOCI Nomor 167 (25-27April, 2017).481



Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1	Rr. Dina Kusuma Wardani. 2018	Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis	Meneliti pengaruh penggunaan <i>gadget</i>	Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap perkembangan psikologis anak usia dini	Penelitian dilakukan untuk mengetahui tingkat Intensitas penggunaan <i>gadget</i> peserta didik terhadap prestasi peserta didik dengan dan peran kontrol orang tua sebagai moderator
2	Kartika Mariskhana. 2018	Dampak Media Sosial (Facebook) dan <i>Gadget</i> Terhadap Motivasi Belajar	Meneliti pengaruh penggunaan <i>gadget</i>	Menggunakan media <i>facebook</i> sebagai variabel X kedua, dan dilakukan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar	
3	Puji Asmaul Chusna, 2017	Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak	Meneliti pengaruh penggunaan <i>gadget</i>	Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap Perkembangan Karakter Anak	
4	Mira Adila Mat Saruji, Noor Hafizah Hassan, Sulfeeza Md. Drus, 2017.	Impact Of Ict And Electronic Gadget Among Young Children In Education: A Conceptual Model	Meneliti pengaruh penggunaan <i>gadget</i>	Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh gadget dalam pendidikan	

## 7. Definisi Oprasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini, maka peneliti menjabarkan istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

### 1. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Kata intensitas berasal dari Bahasa Inggris yaitu, *intense* yang memiliki arti kuat, hebat, dan bersemangat<sup>25</sup>. Secara Bahasa intensitas berarti keadaan tingkat ukuran intensitasnya (Kamus Besar Bahasa Indonesia)<sup>26</sup>. Namun kata intensitas yang digunakan peneliti mengandung arti tingkat keseringan atau lamanya peserta didik menggunakan *gadget* dalam sehari.

### 2. Peran Kontrol Penggunaan *Gadget* Oleh Orang Tua

Peranan orang tua yang dimaksud oleh peneliti adalah andil atau keturut sertaan orang tua dalam mengawasi dan membatasi atau mengontrol penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak-anak mereka. Orang tua yang dimaksud adalah orang tua nasab yakni ayah dan ibu.

### 3. Pencapaian Prestasi Peserta Didik

Tingkat keberhasilan yang didapat dari usaha peserta didik setelah melakukan proses kegiatan belajar. Hasil tersebut ditentukan melalui Penilaian Tengah Semester (PTS) atau UTS (Ujian Tengah Semester) yang

---

<sup>25</sup> Jhon M. Echoles & Hasan Sadily, kamus Inggris Indonesia (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996), 362.

<sup>26</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 438.

dilakukan oleh pihak sekolah, itulah istilah yang dimaksud dengan Hasil belajar peserta didik oleh peneliti dalam kegiatan penelitian ini.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Intensitas Penggunaan *Gadget*

###### a. Pengertian Intensitas Penggunaan *Gadget*

Kata intensitas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *intense* yang berarti hebat, kuat, bersemangat<sup>27</sup>. Secara bahasa intensitas berarti keadaan tingkat ukuran Intensnya (Kamus Besar Bahasa Indonesia)<sup>28</sup>. Sedangkan menurut Hazim intensitas adalah kebulatan tenaga yang dikerahkan untuk suatu usaha. Jadi intensitas secara sederhana dapat dirumuskan sebagai suatu usaha yang diluahkan oleh seseorang dengan penuh semangat untuk mencapai tujuan.<sup>29</sup>

Hal di atas senada dengan yang diungkapkan oleh *Tubbs & Moss*, dimana intensitas merupakan peristiwa atau aktivitas yang dipengaruhi oleh waktu. Dari beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan Intensitas adalah kualitas dari tingkat kedalaman yang meliputi kemampuan, daya konsentrasi terhadap sesuatu, tingkat keseringan dan kedalaman cara atau sikap seseorang pada objek tertentu.

---

<sup>27</sup>John M. Echols & Hassan Shadily, Kamus Inggris Indonesia, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996), 326.

<sup>28</sup>Depertemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 438.

<sup>29</sup>Scribd, "Pengertian intensitas". Dari <https://www.scribd.com/doc/316536693/Pengertian-Intensitas>, diakses tanggal 23 November 2019, pukul 9:35.

## b. Indikator Intensitas Penggunaan Gadget

Horigan mengungkapkan intensitas penggunaan *gadget* dapat diukur berdasarkan unsur frekuensi dan durasi<sup>30</sup>. Frekuensi merupakan intensitas keseringan penggunaan *gadget* pada jarak waktu tertentu. Durasi adalah jumlah berapa lama waktu dihabiskan oleh seseorang untuk menggunakan *gadget*<sup>31</sup>.

Alexander Otario mengemukakan intensitas penggunaan *gadget* pada anak-anak di kelompokan sebagai berikut<sup>32</sup>:

- 1) Pagi sebelum sekolah, ketika anak bangun dari tidurnya anak lebih dulu mencari *gadget*-nya, serta meluangkan waktunya bermain *gadget* sebelum berangkat sekolah.
- 2) Setelah sekolah, ketika waktu di sekolah anak akan lebih memikirkan/melamun tentang *gadget* yang telah dia mainkan, sehingga ketika dia pulang dari sekolahnya anak akan mencari *gadget*-nya langsung.
- 3) Sore hari, pada sore hari saat waktu istirahat, dan sering berkumpul bersama teman-temennya, anak lebih sering bermain *gadget*.
- 4) Malam hari sebelum/sesudah belajar, anak lebih sering meluangkan waktunya pada malam hari untuk bermain *gadget*, bahkan anak

---

<sup>30</sup> Jhon B. Horigan, *New Internet userr: Don't Implications for the Net's Futur*. dari [http://www.pewinternet.org/pdfs/New\\_User\\_Report.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/New_User_Report.pdf). Diakses pada tanggal 02- September 2020. Pukul 13.43.

<sup>31</sup> Alexander Otario, *Hubungan antara Intensitas Penggunaan Smartphone dan Motivasi Berprestasi pada Mahasiswa*, (Yogyakarta: Skripsi Universitas Sanata Dharma, 2017). 16.

<sup>32</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kecana, 2004), 421.



bisa mengabaikan waktu belajarnya, karena rasa penasaran dengan permainan yang ada di *gadgetnya*.

- 5) Pagi, siang, sore, malam pada saat libur sekolah, jadi pada saat libur sekolah anak lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* dari pada kumpul/liburan bersama teman/keluarganya.

Hasil penelitian Christiany Judhita dengan sedikit penyesuaian, mengemukakan durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Durasi penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- b. Durasi penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- c. Durasi penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Melengkapi pernyataan yang dikemukakan Horigan, I. Ajzen menyatakan selain kedua faktor tersebut ada dua faktor lain yang mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget*. Faktor lain yang dapat mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget* adalah faktor Perhatian (*attention*) dan Penghayatan (*comperhention*)<sup>33</sup>.

---

<sup>33</sup>I. Ajzen, *Attitudes, personaliti, and behavior*, (New york: Open Universiti Press, 2005), 137.

Perhatian diartikan secara literal bisa dimaknai sebagai kapabilitas seseorang untuk fokus pada satu topik tertentu<sup>34</sup>. Suryabrata mengungkapkan “perhatian merupakan penggunaan daya psikis untuk pemfokusan kepada objek tertentu”<sup>35</sup>.

Hal yang senada dikatakan oleh Slameto dimana ia berpendapat bahwa “aktivitas yang di kerjakan oleh seorang individu yang berhubungan dengan pencarian rangsangan yang timbul dari lingkungannya itulah yang dinamakan perhatian”.<sup>36</sup>

Berdasarkan pengertian diatas perhatian dapat ditinjau dari aspek kemunculan, banyaknya objek serta perubahan<sup>37</sup>. Walgito mengungkapkan jika ditinjau dari segi kemunculannya, maka perhatian dapat dibedakan menjadi: 1) Perhatian spontan, dimana perhatian datang tanpa disengaja, nampak secara spontan dan erat hubungannya dengan minat seseorang. 2) Perhatian tidak spontan, perhatian ini ditimbulkan secara sengaja, dikarenakan adanya keharus untuk menenampkannya.

Dilihat dari segi banyaknya objek dibedakan menjadi: 1) Perhatian sempit, yakni dimana seseorang hanya mampu memperhatikan sedikit objek pada rentan waktu tertentu. 2) Perhatian

---

<sup>34</sup>Rita Ningsih dan Danarfatin Nurrahmah, “Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Matematika”, *Jurnal Formatif*, 6 (2016), 76.

<sup>35</sup>Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), 14.

<sup>36</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 105.

<sup>37</sup>Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset. 2002), 79-80.

luas, dimana seseorang mampu memperhatikan banyak objek secara sekaligus pada rentan waktu tertentu.

Dilihat dari segi perubahannya, perhatian dibedakan menjadi:

- 1) Perhatian secara statis, dimana perhatian individu dalam rentan waktu tertentu hanya mampu tertuju pada satu objek tertentu,
- 2) Perhatian secara dinamis, perhatian dinamis merupakan kemampuan individu untuk dapat memindahkan perhatiannya secara lincah dari satu objek ke objek yang lain.

Sedikit berbeda, dewanti dkk mengemukakan indikator intensitas penggunaan *gadget* dapat di lihat dari:

a. Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *Gadget*

- 1) Mengerti fungsi dari *Gadget*
- 2) Mengetahui aplikasi internet dan fungsinya

b. Mampu mengoperasikan *Gadget*

- 1) Mampu mengoperasikan *Gadget* untuk mengumpulkan informasi

c. Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *Gadget*

- 1) Keuntungan pemanfaatan *Gadget*
- 2) Memanfaatkan fungsi *Gadget*

d. Frekuensi penggunaan *Gadget*

### c. Dampak Pemakaian *Gadget*.

Penggunaan *gedget* tidak ubahnya seperti penggunaan alat elektronik atau teknologi lainnya, dimana dari penggunaanya memiliki dampak berdasarkan penelitian yang dilakukan Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia menyebutkan bahwa penggunaan *gdget* memiliki dampak positif dan negatif sekaligus<sup>38</sup>.

#### 1) Dampak Positif

- a) Mempermudah komunikasi, pada hal ini *gadget* dapat mempermudah komunikasi kita dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang ada dalam *gadget*.
- b) Menambah pengetahuan, dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan mengunjungi alamat *digoogle* atau langsung menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita contohnya aplikasi: Detik. Kompas.com, dll.
- c) Menambah teman, dengan banyaknya jejaring social seperti: *facebook, instagram, line, twitter*, dll, yang kini banyak bermunculan akhir-akhir ini. Melalui jejaring sosial yang ada pada *gadget* yang kita milki, maka kita dapat dengan mudah menambah pertemanan.

---

<sup>38</sup> Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak*, PROFESI, Volume 13, Nomor 2, Surakarta, Maret 2016.77

d) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, dengan adanya metode pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat kongkrit.

## 2) Dampak Negatif

- a) Anak sulit berkomunikasi dengan orang yang belum dikenal, tidak suka bermain dengan teman sebaya, dimana anak-anak lebih memilih bermain dengan *gadget*, suka meniru adegan kekerasan pada *game*, jika sudah memegang *gadget* anak bersikap acuh terhadap keadaan sekitar, dan lain-lain<sup>39</sup>.
- b) Merusak mata. Jika anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel. Tidak mengherankan sebenarnya, karena ketika mata diajak terusmenerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi.
- c) Mengakibatkan kecanduan atau disebut dengan *screen dependency disorder* (SDD). *Screen dependency disorder* (SDD) menyebabkan kerusakan otak, dimana dapat menyusutnya jaringan lobus frontal serta striatum yang

---

<sup>39</sup> Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia. *Pengaruh*, 77.



berfungsi sebagai pengatur perencanaan dan pengorganisasian<sup>40</sup>.

- d) Dapat menghilangkan rasa empati anak terhadap lingkungannya, sebagaimana yang diungkapkan oleh Psikolog Anna Surti Ariani yang dikutip oleh Anonym<sup>41</sup>.
- e) Mengganggu pendengaran. Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan *headphonenya* untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan, apalagi dengan volume yang terlalu besar.
- f) Mengganggu saat istirahat, komputer, laptop, tablet, dan ponsel mengganggu hormon melatonin yang turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent atau jauhkan dari tempat tidur.

## 2. Peranan Kontrol Orang Tua dalam penggunaan *Gadget*

### a. Peranan Orang Tua

Clark, menegaskan bahwa orang tua dan keluarga memainkan bagian yang sangat berarti dalam setiap fase

<sup>40</sup> Ajeng Putri Pradevi, *Hubungan Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Berempati Anak Kelompok B*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 3 Tahun ke-8 2019, 270.

<sup>41</sup> Anonym, *Anak kecanduan gadget, ada dampak fisik dan psikis*. Diakses tanggal 4 Juni 2020 dari <https://gaya.tempo.co/read/610417/anakkecanduan-gadget-ada-dampak-fisik-danpsikis>

pertumbuhan dan perkembangan anak dan berpengaruh terhadap hasil dari setiap keputusan pendidikan<sup>42</sup>. Atas dasar itulah diyakini bahwa keluarga merupakan suatu tempat kelahiran yang sesungguhnya dari suatu keunggulan. Artinya bahwa pengasuhan dalam keluarga merupakan tempat awal dari setiap usaha melakukan bimbingan dan pendidikan bagi optimalisasi perkembangan.

Lebih jauh lagi diakui bahwa kehadiran orang tua sungguh berpengaruh terhadap kemampuan fisik, emosi, sosial, intuisi, dan kognitif anak. Sesuatu yang nampak dari perilaku seorang individu seringkali mengikuti secara langsung yang telah dilakukan orang tua sebelumnya. Selama orang tua tetap konsisten dengan perilakunya, keadaan masyarakat dan pengaruh luar yang begitu kerasnya tidak mampu mengkontaminasi perilaku anak secara langsung.

Selama orang tua itu peduli dan penuh perhatian terhadap keberbakatan anaknya, maka keberbakatan itu mengalami perkembangan yang berarti. Demikian perhatian orang tua sedini mungkin, sangatlah berarti bagi pengembangan suatu keberbakatan. Untuk dapat memberikan perhatian yang memadai, setiap orang tua yang anaknya berpotensi unggul perlu mengetahui semua jenis karakteristik lebih detail. Orang tua yang kurang peduli

---

<sup>42</sup> Rochmat Wahab, *Peranan Orangtua Dan Pendidik Dalam Mengoptimalkan Potensi Anak Berbakat Akademik*. 3.

terhadap pendidikan anaknya akan menyebabkan kurang berhasilnya anak dalam belajar<sup>43</sup>.

Kehadiran anak berbakat di tengah-tengah keluarga adalah suatu anugerah yang tidak selalu diberikan oleh Tuhan kepada setiap orang, sehingga sangat patut disyukuri, bukan dikufuri. Wujud mensyukurinya, orang tua berkewajiban menerima kehadirannya secara positif dengan memberikan lingkungan yang kondusif dan bermakna bagi pertumbuhan dan perkembangan keberbakatan anaknya.

#### **b. Indikator Kontrol Penggunaan Gadget**

Kontrol penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh orang tua merupakan kontrol terhadap perilaku anak. Perilaku anak menjadi salah satu yang harus dikontrol oleh orang tua, selain budaya dan prestasi anak<sup>44</sup>.

Melihat untung ruginya mengenalkan gadget pada anak sangat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*, karena itu diharapkan kepada semua orang tua untuk dapat memerankan peran penting mereka dalam pemanfaatan *gadget* pada anak.

---

<sup>43</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 62.

<sup>44</sup> Faiz Noormiyanto, "Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak Sd Kelas Tinggi Di Sd 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah", *Elementary School*, 5 (2018), 144.

Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anaknya dalam menggunakan *gadget*, untuk memanfaatkan *gadget* dengan efektif sebagai orang tua diharuskan bisa memahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*. Tanpa adanya pendampingan dari orang tua dalam penggunaan *gadget* biasanya menyebabkan penggunaan yang kurang bermanfaat.

Beberapa hal yang dapat dilakukan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* anak<sup>45</sup>:

- 1) Pemberian kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan *gadget* dan berinteraksi sejak dini, hal ini dilakukan karena penggunaan *gadget* pada saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari dan pada masa yang datang. Sudah jelas bahwa *gadget* mempunyai efek-efek tertentu terhadap penggunanya, termasuk efek fisik pada seseorang. Kemudian memberikan arahan kepada anak bagaimana menggunakan *gadget*, dengan memperhatikan posisi duduk serta cahaya dan jarak pandang mata dengan *gadget*, karena jarak pandang yang terlalu dekat dapat mengganggu penglihatan anak.
- 2) Pemilihan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan serta sesuai dengan usia dan kemampuan anak. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orang tua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau

---

<sup>45</sup> Faiz Noormiyanto, "Pengaruh Intensitas, 145-148.

mudah didapatkan pada konten tersebut. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada *gadget*. Anak-anak bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan *gadget* nya. Anak-anak mampu memahami bahwa dengan *gadget* kita bisa berinteraksi baik dengan sesama anggota keluarga ataupun dengan warga sekitar lingkungan. Semua komunikasi tersebut bisa menggunakan sosial media yang selama ini digunakan. Orang tua harus memberikan secara jelas dan rinci tentang penggunaan setiap *software*. Orang tua harus lebih tau tentang semua konten yang ada pada *gadget* anak-anaknya dibandingkan dengan anaknya sendiri.

- 3) Penempatan *gadget* di ruang umum. Orang tua terkadang merasa bangga dengan meletakkan *gadget* di dalam kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan, karena mengakibatkan orang tua tidak dapat memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan *gadget*.
- 4) Pengaturan posisi, pilihkanlah kursi atau meja yang nyaman untuk bermain *gadget*, karena kebiasaan bermain *gadget* dengan posisi tidur tidak baik untuk kesehatan mata.
- 5) Mengatur durasi penggunaan *gadget*. Jangan biarkan anak-anak asik dengan *gadget*. Semua sarana *gadget* memang mengasikkan hingga anak-anak lupa waktu. Untuk itu orang tua harus bisa menegaskan batas waktu penggunaan *gadget*



pada anak-anaknya. Kemudian orang tua selalu membangun interaksi yang baik dengan anaknya.

- 6) Pemberian contoh, orang tua memberikan contoh penggunaan *gadget* secara positif. Karena setiap anak yang hingga kini mahir menggunakan *gadget* pada awalnya mencontoh pada orang tua. Untuk itu, orang tua bisa memberikan contoh yang baik dalam penggunaan *gadget* sejak awal.
- 7) Pemberian bantuan pada anak agar anak-anak dapat membuat keputusan sendiri. Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Di sini orang tua harus selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada di pikirannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap Tuhan sehingga jika tidak ada orang tua dia tahu bahwa Tuhan memperhatikan dan melihat yang dilakukannya dan hal ini bisa membuat dapat membuat keputusan sendiri tanpa berfikir yang tidak baik.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa ada tiga aspek yang harus dilakukan oleh orang tua untuk mengontrol penggunaan *gadget* anak-anaknya:

1. Aspek pengenalan dan bimbingan penggunaan *gadget*
2. Aspek pengaturan penggunaan *gadget*
3. Aspek pembatasan penggunaan *gadget*

### 3. Hasil Belajar Peserta Didik

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Pada dasarnya belajar dilakukan untuk memberikan perubahan perilaku ke arah positif yang dialami siswa, perubahan tersebutlah yang disebut dengan prestasi atau hasil belajar. Sebagaimana yang dikatakan oleh Winkel yang dikutip Purwanto, hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya<sup>46</sup>. Secara sederhana hasil belajar adalah capaian yang didapat setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar yang dicapai berdasarkan dengan ketetapan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Siswa yang mendapat hasil belajar baik adalah siswa yang mampu memiliki atau menguasai kompetensi yang telah ditentukan dalam tujuan pembelajaran.

#### b. Macam-macam hasil belajar

Kompetensi menurut W. Gulo, merupakan kemampuan berupa *performance* (kemampuan yang nampak) berupa perubahan tingkah laku serta kemampuan rasional (kemampuan yang tidak nampak) kemampuan rasional tersebut seperti yang dikenal dalam taksonomi Bloom<sup>47</sup>.

---

<sup>46</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016), 44.

<sup>47</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), 59.

Berdasarkan hal tersebut, maka menurut Muhibbin Syah secara ideal hasil belajar harus diungkapkan dengan meliputi seluruh aspek psikologis yang mengalami perubahan sebagai dampak dari proses pengalaman belajar siswa<sup>48</sup>. Hal senada diungkapkan oleh Kingsley sebagaimana yang dikutip oleh sujana dalam Kurniawan, menurut Kingsley hasil belajar digolongkan kedalam tiga jenis 1) Keterampilan dan kebiasaan, 2) Pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita<sup>49</sup> atau dalam bahasa Bloom mengungkapakapkn ketiga jenis tersebut adalah kognitif, afektif, psikomotorik<sup>50</sup>. Suharsimi arikunto menjabarkan ketiga ranah tersebut sebagi berikut<sup>51</sup>:

### 1. Ranah Kognitif (*cognitive domain*)

Ranah kognitif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan pengetahuan peserta didik. Ranah kognitif secara keseluruhan memiliki 6 (enam) aspek pengukuran meliputi; mengenal (*recognition*), pemahaman (*comperhension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

---

<sup>48</sup> Muhibbin Syah, *Psikolog*, 216.

<sup>49</sup> Deni Kurniawan, *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik, Dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 9.

<sup>50</sup> Deni Kurniawan, *Pembelajaran*, 10.

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, *Evaluasi*, 131-135.

## 2. Afektif (*affective domain*)

Ranah afektif merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan sikap peserta didik. Penilaian ranah ini meliputi 2 (dua) aspek yakni; pandangan atau pendapat (*opinion*) dan sikap atau nilai (*attitude atau value*).

## 3. Psikomotorik (*psychomotor domain*)

Ranah psikomotor berhubungan erat dengan kerja otot yang menyebabkan bergerakinya tubuh atau bagian-bagiannya. penilaian ranah ini meliputi; aspek gerak refleks (*reflex movement*), gerakan dasar (*basic fundamental movement*), *perceptual abilities, phsical abilities, skilled movements, nondiscursive communication*.

### c. Indikator Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik ditentukan dengan nilai ketuntasan belajar yang ia dapatkan. Ketuntasan belajar terbagi kedalam ketuntasan subtransi dan kurun waktu<sup>52</sup>. Acuan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria, artinya patokan nilai telah dibuat jauh hari sebelum tes dilakukan<sup>53</sup>. PAK ini berbeda dengan penilaian acuan norma (PAN) dimana PAN ditentukan setelah tes dilakukan.

Penilaian PAK juga sering dikenal dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM), nilai acuan KKM ini yang nantinya

<sup>52</sup> Wahid Murni, Metodologi Pembelajaran IPS, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 213.

<sup>53</sup> Wahid Murni, Metodologi, 210.

akan dijadikan patokan minimal ketuntasan. Nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang digunakan peneliti adalah hasil perhitungan yang dilakukan oleh pihak sekolah. Nilai kriterian ketuntasan minimal yang di terapkan untuk peserta didik kelas VI di sekolah MI Islamian Ciwarua dalah Kota Serang Banten Adalah 70.00<sup>54</sup>.

**Tabel 2.1 Kriteria ketuntasan Belajar**

<b>Sekor</b>	<b>Keterangan</b>
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
50-69	Kurang
0-40	Sanagt Kurang

## **B. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan sintesa yang dilakukan oleh peneliti dari berbagai macam teori bersamaan dengan hasil penelitian yang memperlihatkan variabel terkait yang terdiri dari satu atau lebih. Perbandingan nilai suatu variabel atau lebih pada sempel atau waktu yang berbeda, hubungan

<sup>54</sup> Siti Illa Maysaroh, *wawancara*, (Banten, 14 Juni 2020).



dua variabel atau lebih, perbandingan pengaruh antar variabel pada variabel yang berbeda dan bentuk hubungan struktural<sup>55</sup>.

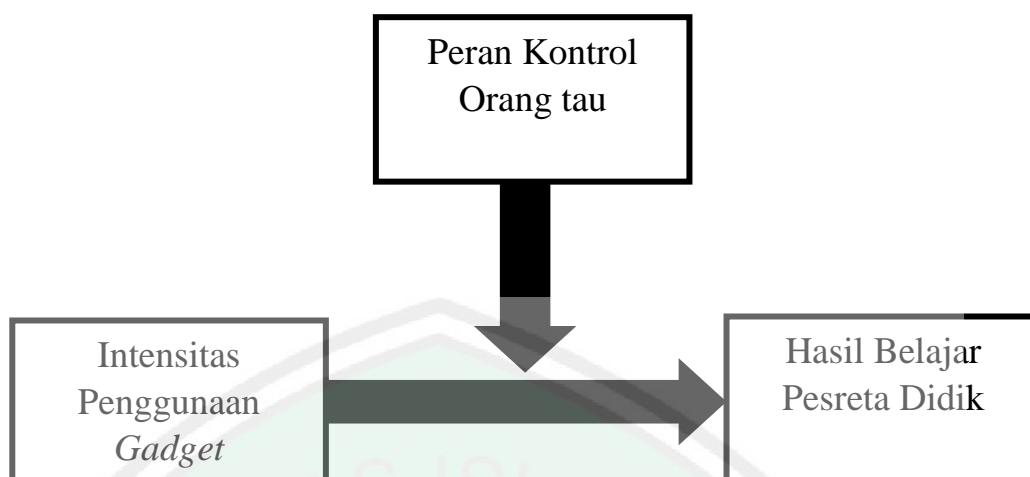
Hal senada diungkapkan oleh Darmawan, dimana kerangka berpikir adalah sebuah representasi konsep mengenai keterhubungan teori dengan faktor-faktor yang dianalisis sebagai suatu permasalahan yang penting<sup>56</sup>. Penelitian ini, dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* dan peranan orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada capaian akademik peserta didik. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yakni intensitas penggunaan *gadget* (X), peranan kontrol orang tua sebagai variabel M/Z atau moderator dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Y).

Kerangka berpikir dalam penelitian ini, dapat dijelaskan sebagai berikut; berapa besar intensitas penggunaan *gadget* yang dapat mempengaruhi pencapaian prestasi peserta didik dan bagaimana peranan orang tua terhadap pengawasan penggunaan *gadget* sehingga mempengaruhi pencapaian prestasi peserta didik. Berdasarkan penjelasan di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

---

<sup>55</sup>Sugiono, *Cara Mudah Menyusun: Sekeripsi, Tesis Dan Desertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 58.

<sup>56</sup>Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013) 117.



Gambar2.1 Bagan Krangka Berpikir

Melihat model hubungan diatas maka orang tua memiliki peran sebagai kontrol bagi perkembangan anaknya, X sebagai kebiasaan yang ada pada diri personal anak akan terus mempengaruhi capaian prestasinya. hubungan kausal seperti ini sudah dijelaskan oleh tokoh teori Belajar A. Bandura dimana Pengetahuan seseorang akan mempenaruhi kepribadianya dan akan mempengaruhi juga lingkungan sekitarnya begitu sebaliknya lingkungan memengaruhi personal seseorang dan prestasinya ketiga hal tersebut saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya<sup>57</sup>.

Oleh karena itu tanggung jawab pendidikan harus ada gandengan tangan anatara sekolah dan orang tua, jika orang tua hanya menyerahkan tanggung jawab pendidikannya kepada sekolah tanpa melakukan tugasnya sebagai pendidik dirumah hal tersebut mengakibatkan ketimpangan dalam pendidikan anak<sup>58</sup>.

<sup>57</sup> J. Feist & G. J Faist, *Theories of Personaliti*, 6.

<sup>58</sup> Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar pendidikan*, 90.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan angka- angka sebagai data untuk di analisis. Karakteristik ini sesuai dengan pendekatan kuantitatif, dimana pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan angka-angka sebagai datanya<sup>59</sup>, maka peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini.

Jenis metode penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah jenis *ex-postfacto* korelasi, hal ini dikarenakan sebelum peneliti melakukan pengamatan atau penelitian dilapangan variabel bebas sudah terjadi secara alami<sup>60</sup>. Nilai kesesuaian ini yang melatar belakangi peneliti untuk memilih dan menggunakan jenis penelitian *ex-postfakto*.

Selain itu pertimbangan peneliti dalam menggunakan jenis penelitian *ex-postfacto* korelasi, karena peneliti akan menggunakan data yang terkumpul untuk menganalisis hubungan diantara dua variabel yakni variabel dependen dan independen atau bahkan lebih<sup>61</sup>. Hal senada di kemukakan oleh Creswell,

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 13.

<sup>60</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 165.

<sup>61</sup> Sukardi, *Metodologi*, 166.

dimana penelitian korelasi adalah penelitian yang menggunakan statistik untuk pengukuran dan menggambarkan hubungan dua variabel atau bahkan lebih<sup>62</sup>.

## B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor yang berperan dalam suatu gejala atau peristiwa yang diteliti<sup>63</sup> atau dapat dikatakan variabel merupakan segala sesuatu yang telah ditentukan untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya oleh peneliti<sup>64</sup>. Variable dalam penelitian ini diantaranya: 1) variabel bebas dan 2) variable terikat 3) variable moderator, variable tersebut dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas atau disebut juga dengan variabel stimulus, prediktor, atau *antecedent*<sup>65</sup> yang berkedudukan sebagai variable X. Variabel X pada sebuah penelitian, merupakan variabel yang mempengaruhi terjadinya perubahan pada variabel terikat (dependen).

Variabel bebas dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah intensitas penggunaan *gadget*. Indikator variabel X yang digunakan pada penelitian ini adalah penyesuaian dari indikator yang dikemukakan oleh Dwiyanti, dkk dan Horigan. Indikator tersebut terdiri dari, perhatian, penghayatan, frekuensi, dan durasi.

<sup>62</sup>Jhon w. Creswell, *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, terj. Ahmad Fawaid dan Rianayati Kusmini pancasari, *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan campuran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 17.

<sup>63</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Kuntitatif, kualitatif dan Pengembangan*, (Jakarta: kencana, 2012), 126.

<sup>64</sup> Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 2.

<sup>65</sup> Sugiono, *Statistik*, 4.

## 2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variable yang dipengaruhi oleh variabel bebas (*independent variable*) yang disebut variable terikat dalam penelitian adalah gejala yang timbul karena aktiviatas dari variabel bebas (x) sebagai *independent variable* yang kemudian disebut dengan *dependent variable* atau variabel terikat dalam bahasa Indonesia, atau sering disebut dengan variabel kriteria, konsekuen<sup>66</sup> yang berkedudukan sebagai variabel Y dalam penelitian.

Variabel terikat pada penelitian ini merupakan pencapaian prestasi peserta didik. Indikator pencapaian hasil belajar peserta didik adalah 70<sup>67</sup>. Dimana hasil belajar pesreta didik dikatakan cukup jika nilai pencapaian mereka mencapai angka 70.

## 3. Variabel Moderator

Variable moderator merupakan variabel yang dapat menaikkan atau menurunkan hubungan relasi anantara variabel IV dan variable DV<sup>68</sup>. Variabel moderator menurut Sugiono disebut juga sebagai variabel independen ke dua<sup>69</sup>. Suatu variabel dapat berposisi sebagi variabel moderator jika ia tida dipengaruhi oleh variabel prediktor dan tidak mempengaruhi variabel kriteria secara langsung<sup>70</sup>.

<sup>66</sup> Sugiono, *Statistik*, 4.

<sup>67</sup> Siti Illa Maysaroh, *Wawancara*, (Banten, 14 Juni 2020).

<sup>68</sup> Ayu Dwi Nindyati dan Tb. Zulrizka Iskandar, *Penempatan Model Mediator dan Moderator pada Penelitian Psikologi Kepribadian*, (Universitas Padjajaran, 2018). 6.

<sup>69</sup> Sugiono, *Statistik*, 4.

<sup>70</sup>Mugi Harsono, "prosedur pengujian variabel kontrol dan moderator dalam penelitian prilaku dengan menggunakan SPSS 10", *Makalah*, disampaikan pada Seminar bulanan Jurusan



Variabel yang berperan sebagai moderator dalam penelitian ini adalah “peranan kontrol orangtua”. Indikator dari variabel ini adalah, aspek pengenalan dan bimbingan dalam penggunaan *gadget*, aspek pengaturan penggunaan *gadget* dan aspek pembatasan penggunaan *gadget*<sup>71</sup>.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan<sup>72</sup>. Populasi bisa berupa manusia, tumbuhan, hewan, produk, bahkan dokumen<sup>73</sup>.

Populasi pada penelitian ini adalah populasi yang berbentuk manusia. Populasi pada penelitian ini merupakan keseluruhan peserta didik kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru Kota Serang Banten yang berjumlah 21 dan salah satu dari orang tua mereka.

---

Manajemen Fakultas Ekonomi Syariah, tanggal 22 Juli, (Solo; Universitas Sebelas Maret, 2012), 2.

<sup>71</sup> Faiz Noormiyanto, “Pengaruh Intensitas, 145-148.

<sup>72</sup> Sugiono, *Metode*.80.

<sup>73</sup> Etta Mamang Sangadji & Sopiah, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*, (Yogyakarta: Andy, 2010), 185.

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi<sup>74</sup>. Menurut Furqon, sampel terdiri atas jumlah satuan analisis yang merupakan bagian dari keseluruhan anggota populasi<sup>75</sup>. Sedangkan menurut Sangadji dan Sopiah, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi<sup>76</sup>.

Secara sederhana sampel dapat definisikan sebagi bagian kecil dari populasi. Sampel dari penelitian ini merupakan sampel *nonprobability sampling* dengan jenis yang digunakan adalah sampel jenuh dengan menjadikan semua populasi sebagai sampel. Jumlah sampel sebanyak 22 dan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.1 Jumlah Sampel**

Sampel	Jumlah
Peserta didik laki-laki	10
Peserat didik perempuan	11
Orang tua siswa	21
Jumlah	42

<sup>74</sup> Sugiono, *Metode*.81.

<sup>75</sup> Furqon, *Statistik Terapan Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 146.

<sup>76</sup> Etta Mamang Sangadji & Sopiah, *Metodelogi*. 186.

#### D. Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data dalam penelitian adalah suatu rangkaian kegiatan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk kepentingan penelitian. Data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini meliputi data primer yang diambil langsung oleh peneliti, yakni data intensitas penggunaan *gadget* dan data kontrol orang tua, sedangkan untuk data hasil belajar peserta didik menggunakan data sekunder dimana peneliti hanya mengambil data dari guru kelas. Kegiatan pengumpulan data ini dijabarkan sebagai berikut:

##### 1. Langkah-Langkah Pengumpulan Data

###### a. Permohonan Izin Kepada Pihak Sekolah

Kegiatan ini adalah kegiatan untuk mendapatkan izin melakukan penelitian di sekolah yang dipilih peneliti, dengan menyerahkan surat penelitian dari kampus peneliti. Surat ijin penelitian yang peneliti gunakan adalah surat permohonan ijin penelitian dengan Nomor B-086/Ps/HM.01/92020 yang diterbitkan pada 28 September 2020, yang ditanda tangai oleh Direktur Pasca UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

###### b. Penyebaran Angket Penelitian

Kegiatan penyebaran angket atau kuesioner dilakukan secara *online* dengan menyebarkan alamat web ke siswa dan para wali murid di grup *whatsapp*. Angket intensitas penggunaan *gadget* dengan alamat web <https://forms.gle/wPfJojsZjiSptsut7> dan alamat web

<https://forms.gle/w2XU7msEbe7YDuQc8> untuk angket atau kuesioner peranan kontrol orang tua.

c. Pengolahan Data

Kegiatan pengolahan data merupakan kegiatan perekapan jawaban-jawaban pada kuesioner yang telah diberikan peserta didik dan para orang tua. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis pada tahapan selanjutnya.

d. Analisi data

Kegiatan analisis data adalah kegiatan pengukuran yang dilakukan peneliti untuk mengetahui peran dari setiap data dalam penelitian dan untuk menjawab semua pertanyaan pada rumusan masalah.

2. Petugas Pengambilan Data

Kegiatan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan langsung oleh peneliti sendiri dan dibantu oleh guru kelas IV untuk penyebaran alamat tautan kuesioner online ke grup whatsapp kelas VI (enam) serta pengambilan data Penilaian Tengah Semester (PTS), karena PTS dilakukan oleh pihak sekolah. Peneliti hanya menggunakan data yang terkumpul diwalikelas.

3. Jadwal Pengambilan Data

Pengambilan data dibagi kedalam 2 (dua) tahapan yakni tahapan pengambilan data intensitas penggunaan *gadget* dan peran kontrol orang tua, dan tahapan berikutnya pengambilan data hasil belajar yang

disesuaikan dengan jadwal kegiatan PTS di sekolah. Adapun kegiatan jadwal kegiatan pengambilan data sebagai berikut:

- a. Tahapan pengambilan data intensitas penggunaan *gadget* dan peran kontrol orang tua akan dilakukan pada:

Hari/Tanggal : Kamis 1 Oktober 2020

Tempat : Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru Kota Serang Banten

Jam : 10.00 Wib

- b. Tahapan pengambilan data hasil belajar peserta didik

Kegiatan pengambilan data dilakukan melalui penilaian tengah semester (PTS) yang dilakukan secara daring yang akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Kamis 5-9 Oktober 2020

Tempat : Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru Kota Serang Banten

Jam : 08.00- 11.00

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian meliputi:

### **1. Angket/ Kuesioner**

Kuesioner yang digunakan adalah Kuesioner tertutup, dalam kuesioner ini peneliti sudah menyediakan jawaban untuk dipilih oleh responden. Angket digunakan untuk mengumpulkan data intensitas penggunaan *gadget* dan peranan orang tua dalam pengawasan penggunaan



*gedget* sehingga dapat dihitung menggunakan rumus statistik. Langkah pengembangan angket sebagai berikut:

a. Penentuan indikator variabel penelitian

Indikator yang ditentukan berdasarkan teori yang mendukung.

Adapun indikator variabel penelitian sebagai berikut:

1) Indikator Intensitas Penggunaan *Gadget*

- a) Perhatian
- b) Penghayatan,
- c) Frekuensi, dan
- d) Durasi.

2) Indikator Peran Orang Tua

- a) Pengenalan dan bimbingan penggunaan *gadget*
- b) Pengaturan penggunaan *gadget*
- c) Pembatasan penggunaan *gadget*

b. Penyusunan Kisi-Kisi

Kisi-kisi disusun berdasarkan indikator yang telah ditentukan pada tahap awal. Adapun kisi-kisi angket atau kuesioner penelitian sebagai berikut:

1) Kisi-Kisi Angket Intensitas Penggunaan *Gadget***Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Intensitas Penggunaan *Gadget***

Variabel	No	Aspek	Indikaor	Pernyataan
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	1	Perhatian	Ketertarikan terhadap aplikasi atau situs yang ada pada <i>gadget</i>	1, 2, 3,4
			Menikmati aktivitas bersama <i>gadget</i>	5, 6, 7, 8,9
	2	Penghayatan	Mengaplikasikan informasi yang didapat dari <i>gadget</i> pada kehidupan sehari-hari	10,11
			Pemahaman terhadap manfaat <i>gadget</i>	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
	3	Frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	Seberapa sering mengoprasikan <i>gadget</i>	19, 20, 21, 22, 23
	4	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	Seberapa lama mengoprasikan <i>gadget</i>	24, 25, 25, 27, 28, 29, 30

## Kisi-Kisi Angket Peran Kontrol Orang Tua

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Peran Kontrol Orang Tua**

Variabel	No	Aspek	Indikator	Pernyataan
Kontrol penggunaan <i>gadget</i>	1	Pemberian bimbingan	Mengenalkan <i>gadget</i> pada anak	1
			Penanaman sifat taqwa kepada Allah (takut kepada Allah atas apa yang ia kerjakan)	2, 3, 4, 5, 6, 7,8

Variabel	No	Aspek	Indikator	Pernyataan
			Memberikan contoh penggunaan <i>gadget</i> yang baik	9, 10
	2	Pengaturan	Mengatur tata letak <i>gadget</i> dan cara penggunaannya.	19, 20, 21
	3	Pembatasan	Menentukan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan, usia dan kemampuan anak	11, 12, 13, 14, 15
Menggunakan kunci pengaman pada <i>gadget</i>			16, 17, 18	
Membatasi frekuensi penggunaan <i>gadget</i>			22, 23, 24, 25, 26, 27	
			Membatasi durasi penggunaan <i>gadget</i> anak	28, 29, 30

c. Penentuan Sekala Pengukuran

Penentuan sekala dilakukan supaya nilai variabel dapat diukur dengan menggunakan angka<sup>77</sup>. Sekala yang digunakan pada kuesioner intensitas adalah sekala likert yang terdiri dari 4 gradasi jawaban yakni selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah. Rentang angka setiap gradasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel3.4 Nilai Gradasi Kuesioner Intensitas Penggunaan Gdget**

Gradasi Jawaban	Nilai Garadasi	
	<i>Favorabel</i>	<i>Unfavorabel</i>
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

Sekala untuk kuesioner kontrol penggunaan *gadget* oleh orang tua menggunakan sekala *guttman* dengan dua gradasi jawaban yakni iya dan tidak. Penggunaan sekala *guttman* diharapkan untuk mendapatkan jawaban yang lebih jelas. Rentang akangka yang di gunakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

<sup>77</sup> Sugiono, *Metode*.134.

**Tabel 3.5 Gradasi Nilai Kuesionel Peran kontrol OrangTua**

Gradasi Jawaban	Nilai
Iya	1
Tidak	0

- d. Menuliskan daftar pertanyaan kuesioner.

Daftar indikator yang disusun dalam tabel kisi-kisi kuesioner kemudian dijabarkan dalam bentuk pertanyaan. Daftar pertanyaan terlampir.

## 2. Soal Penilaian Tengah Semester

Soal penilaian tengah semester digunakan untuk pengumpulan data hasil belajar peserta didik. Langkah-langkan pengembangan soal tes sebagaiberikut<sup>78</sup>:

- Menentukan Tujuan Mengadakan Tes
- Mengadakan Pembatasan Bahan Yang Akan Dijadikan Tes
- Menderetkan Semua Indikator Kedalam Tabel Persiapan
- Menyusun Tabel Spesifikasi
- Menuliskan Butir Soal.

Soal penilaian tengah semester (PTS) beserta kisi –kisi soal dibuat oleh pihak sekolah. Untuk penilaian tengah semster ini peneliti

<sup>78</sup> Siti Illa Maysaroh, *wawancara*, ( senin, 28, September 2020).



hanya mengambil nilai yang sudah terkumpul di wali kelas untuk dijadikan sebagai nilai hasil belajar peserta didik pada 3 bulan pertama pembelajaran pada tahun ajaran 2020-2021.

## F. Uji Validitas dan Realibitas

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki nilai kevalidan rendah, sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat<sup>79</sup>. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud<sup>80</sup>.

Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Pearson yang dikenal dengan korelasi product moment, rumusnya adalah sebagai berikut<sup>81</sup>:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

<sup>79</sup> Siti Shofiyah. *Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*. Skripsi S1 UIN

<sup>80</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 144-145.

<sup>81</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur*, 213.

Keterangan:

$r_{xy}$  = Angka indeks korelasi product moment

$N$  = Jumlah responden

$\sum XY$  = Penjumlahan hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$  = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$  = Jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$  = Jumlah skor seluruh X<sup>2</sup>

$\sum Y^2$  = Jumlah skor seluruh Y<sup>2</sup>

$(\sum X)^2$  = Jumlah seluruh skor  $(\sum X)^2$

$(\sum Y)^2$  = Jumlah seluruh skor  $(\sum Y)^2$

Angka korelasi yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka tabel korelasi  $r$ . Apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka butir valid. Sebaliknya, apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka butir tidak valid. Dalam penelitian ini, peneliti menguji validitas dengan SPSS 20. Hasil perhitungan validitas sebagai berikut:

a. Validitas Angket Intensitas Penggunaan *Gadget*

Angket dengan 30 butir pertanyaan dengan nilai signifikansi 5 % telah diujikan kepada 20 peserta didik diluar populasi, dengan hasil perhitungan sebagi berikut:

**Tabel 3.6 Validitas Angket Intensitas Penggunaan *Gadget***

No	Signifiaknsi	$R_{tabel}$	$R_{hitung}$	Keterangan
----	--------------	-------------	--------------	------------

No	Signifiaknsi	R <sub>tabel</sub>	R <sub>hitung</sub>	Keterangan
1	5 %	0,444	0,456	Valid
2	5 %	0,444	0,513	Valid
3	5 %	0,444	0,329	Tidak Valid
4	5 %	0,444	0,965	Valid
5	5 %	0,444	0,491	Valid
6	5 %	0,444	0,623	Valid
7	5 %	0,444	0,529	Valid
8	5 %	0,444	0,775	Valid
9	5 %	0,444	0,786	Valid
10	5 %	0,444	0,948	Valid
11	5 %	0,444	0,813	Valid
12	5 %	0,444	0,852	Valid
13	5 %	0,444	0,585	Valid
14	5 %	0,444	0,351	Tidak Valid
15	5 %	0,444	0,66	Valid
16	5 %	0,444	0,749	Valid
17	5 %	0,444	0,43	Tidak Valid
18	5 %	0,444	0,672	Valid
19	5 %	0,444	0,526	Valid
20	5 %	0,444	0,681	Valid
21	5 %	0,444	0,735	Valid
22	5 %	0,444	0,913	Valid
23	5 %	0,444	0,808	Valid
24	5 %	0,444	0,602	Valid
25	5 %	0,444	0,401	Tidak Valid
26	5 %	0,444	0,418	Tidak Valid
27	5 %	0,444	0,431	Tidak Valid
28	5 %	0,444	0,577	Valid
29	5 %	0,444	0,714	Valid
30	5 %	0,444	0,714	Valid

Dari tabel di atas dapat kita ketahui hasil dari perhitungan validitas instrumen penelitian kuesioner intensitas penggunaan *gadget* peserta didik, terdapat 24 butir pertanyaan yang dinyatakan valid dan 6 pertanyaan tidak valid. Pertanyaan valid terdapat pada nomor pertanyaan 1,2, 4,5,6,7,8,9,10, 11,12, 13, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 28, 29 dan 30 sedangkan pertanyaan tidak valid adalah pertanyaan nomor 3, 14 17, 25, 26, dan 27.

Angket tersebut telah diujikan kepada 20 peserta didik diluar populasi yakni diujikan kepada peserta didik kelas VI SDN Margasan Kota Serang Banten. Pertanyaan dengan hasil perhitungan valid selanjutnya akan digunakan oleh peneliti sebagai pertanyaan yang akan digunakan untuk alat pengumpulan data intensitas penggunaan *gadget* peserta didik, dengan jumlah 24 pertanyaan ini masih termasuk kedalam jumlah yang memadai<sup>82</sup>.sedangkan angket dengan hasil tidak valid tidak peneliti gunakan.

b. Validitas Angket Perang Kontrol Orang Tua

Jumlah angket yang diujikan kepada 20 wali murid peserta didik SDN Margasan dengan jumlah pertanyaan sebanyak 30 butir pertanyaan dengan nilai signifikansi 5 % telah mendapatkan hasil perhitungan sebagai berikut:

---

<sup>82</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*,202.

Tabel 3.7 Hasil Validitas Angket Perang Kontrol Orang Tua

No	Signifikansi	R <sub>tabel</sub>	R <sub>hitung</sub>	Keterangan
1	5 %	0,444	0,275	Tidak Valid
2	5 %	0,444	0,442	Tidak Valid
3	5 %	0,444	0,526	Valid
4	5 %	0,444	0,02	Tidak Valid
5	5 %	0,444	-0,092	Tidak Valid
6	5 %	0,444	0,682	Valid
7	5 %	0,444	0,687	Valid
8	5 %	0,444	0,759	Valid
9	5 %	0,444	0,558	Valid
10	5 %	0,444	0,601	Valid
11	5 %	0,444	0,884	Valid
12	5 %	0,444	0,164	Tidak Valid
13	5 %	0,444	0,897	Valid
14	5 %	0,444	0,759	Valid
15	5 %	0,444	0,843	Valid
16	5 %	0,444	0,271	Tidak Valid
17	5 %	0,444	0,817	Valid
18	5 %	0,444	0,817	Valid
19	5 %	0,444	0,574	Valid
20	5 %	0,444	0,871	Valid
21	5 %	0,444	0,174	Tidak Valid
22	5 %	0,444	0,486	Valid
23	5 %	0,444	0,512	Valid
24	5 %	0,444	0,662	Valid
25	5 %	0,444	0,607	Valid
26	5 %	0,444	0,759	Valid
26	5 %	0,444	0,543	Valid
28	5 %	0,444	0,784	Valid



No	Signifikansi	R <sub>tabel</sub>	R <sub>hitung</sub>	Keterangan
29	5 %	0,444	0,957	Valid
30	5 %	0,444	0,957	Valid

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 23 butir pertanyaan yang dinyatakan valid dan 7 butir pertanyaan dinyatakan tidak valid. Pertanyaan yang mendapatkan nilai valid terdapat pada butir soal nomor 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30, sedangkan pertanyaan dengan hasil tidak valid terdapat pada nomor 1, 2, 4, 5, 12, 16, dan 21.

Pertanyaan valid sejumlah 23 pertanyaan, selanjutnya pertanyaan ini akan digunakan sebagai pertanyaan pada kuesioner untuk pengambilan data, sedangkan 7 pertanyaan yang tidak valid dibuang atau tidak peneliti gunakan. Panjang pertanyaan dengan jumlah 23 pertanyaan masih termasuk kedalam jumlah yang dianjurkan<sup>83</sup>.

c. Validitas Soal Penilaian Tengah Semester

Penilaian tengah semester dilakukan oleh pihak sekolah, karena itu peneliti tidak melakukan uji validitas terhadap soal-soal yang digunakan dalam penilaian tengah semester tersebut. Semua dilakukan oleh pihak sekolah.

## 2. Uji Realibitas

<sup>83</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 202.

Reabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak bersifat tendensius yakni mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, instrumen yang riabel dapat menghasilkan data yang dapat dipercaya juga, yang diusahakan dapat dipercaya adalah datanya, bukan semata-mata instrumennya<sup>84</sup>.

Ungkapan yang menyatakan bahwa instrumen harus reliable sebenarnya mengandung arti bahwa instrumen tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya<sup>85</sup>. Untuk menguji reabilitas menggunakan rumus *alfa conbach*, yaitu:

$$r_i = \frac{K}{(K-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{st^2} \right\}$$

Keterangan:

$r_i$  = Reabilitas

$k$  = Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$\sum s_i^2$  = Varians butir

$st^2$  = Varians total

<sup>84</sup>Siti Shofiyah. *Pengaruh*.54.

<sup>85</sup>Suharsimi Arikunto. *Prosedur*, 154-155.

Kriteria *alfa conbach* yang dapat diterima adalah *alfa conbach* moderat dengan nilai alfa 0,50. Kriteria nilai *alfa conbach* sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Nilai Alfa Cronbach**

Interval Koefisien	Keterangan
< 0,50	Rendah
0,50-0,70	Moderat
0,71-0,90	Tinggi
>0,90	Sempurna

Dari hasil perhitungan realibitas terhadap instrumen intensitas penggunaan *gadget* dan peran kontrol orang tua didapatkan hasil bahwa kedua instrumen dikatakan reliabel dengan tingkat sempurna. Artinya kedua instrumen ini jika digunakan untuk mengambil data akan dapat memberikan data yang sama walaupun digunakan untuk pengukuran secara berulang. Adapun hasil pengukuran sebagai berikut:

**Tabel 3.9 Hasil Uji Realibilitas Angket Intensitas Penggunaan Gadget**

No	Instrumen	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
1	Intensitas penggunaan Gadget	0,941	Reabel Sempurna
2	Peran Kontrol Orang Tua	0,937	Reabel Sempurna

## G. Analisis Dataa

Analisis data merupakan kegiatan pencarian jawaban dari semua rumusan masalah yang telah ditentukan pada bab I. Tujuan dilakukanya analisis adalah untuk mendapatkan sebuah kesimpulan dari suatu permasalahan yang sedang diteliti. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk melakukan analisi dengan memberikan gambaran atau mendeskripsikan data sebagai mana adanya tanpa mengambil kesimpulan umum. Analisis deskriptif dilakukan dengan cara berikut:

#### a. Daftar Distribusi Frekuensi

Pembuatan daftar distribusi frekuensi atau disebut juga dengan tabel frekuensi distribusi ini dilakukan untuk mengelompokan data kedalam kelas interval. Tujuanya adalah untuk mengetahui

seberapa sering variabel yang digambarkan dengan angka tersebut sering muncul. Pembuatan daftar distribusi frekuensi dilakukan dengan rumus berikut<sup>86</sup>:

a) Menhitung Rentang

Rentang data didapatkan dengan cara, data terbesar dikurangi data terkecil.

b) Menentukan Banyak Kelas

Banyaknya kelas ditentukan sesuai dengan kebutuhan, atau jika jumlah data lebih dari 200 maka akan lebih baik menggunakan perhitungan dengan rumus berikut:

$$1+(3,3)\text{Log } N$$

c) Menentukan Panjang Kelas

Panjang kelas adalah panjang jarak angka pada setiap kelas interval, untuk menentukan panjang kelas dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

d) Menentukan Ujung Kelas Interval Pertama

Penentuan ujung kelas interval pertama dapat dilakukan dengan dua cara, *pertama* dengan menggunakan data terkecil, *kedua* dengan menggunakan data yang lebih kecil dari data

---

<sup>86</sup>Sudjana, *Metoda Statistika*,47-48.



terkecil tetapi harus lebih kecil dari jumlah panjang kelas yang telah ditentukan.

e) Membuat Daftar Distribusi Frekuensi

Pembuat daftar distribusi frekuensi sesuai dengan ketentuan yang telah didapat dari hasil perhitungan di atas.

b. Menyajikan Data Dalam bentuk Diagram

Penyajian data dalam bentuk diagram bertujuan untuk memvisualisasikan data distribusi kedalam bentuk grafis<sup>87</sup>. Hal ini dilakukan agar data lebih mudah untuk dibaca.

c. Menghitung Rata-Rata Hitung.

Rata-rata hitung merupakan nilai yang menjadi pusat dari sebuah nilai data dan dapat mewakili keputusan dari nilai sebuah data itu sendiri<sup>88</sup>. Rata-rata hitung atau disebut juga dengan mean merupakan hasil bagi dari jumlah nilai data dengan banyaknya data. Rumus mencari rata-rata hitung digambarkan sebagai berikut<sup>89</sup>:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

<sup>87</sup>Budi, Pengertian Histogram dan Cara membuatnya, <https://ilmu.manajemen.industri.com/pengertian-histogram-dan-cara-membuatnya>, diakses pada 17 Juni 2020.

<sup>88</sup>An-Nahdi, Rata-Rata Hitung (mean), <https://salimnahdi.blogspot.com/2013/11/rata-rata-hitung-mean.html>, diakses pada 17 Juni 2020.

<sup>89</sup>Sudjana, *Metoda Statistika*, 70.

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata-rata hitung (mean)

$f_j$  = Frekuensi

$x_j$  = Kelas interval

## 2. Analisis Inferensial

### a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana didasarkan pada hubungan kausal antara satu variabel dengan variabel lain. Untuk menguji hubungan regresi linear maka dilakukan berbagai uji berikut:

#### 1) Membuat Persamaan Regresi linear sederhana

Persamaan regresi linear sederhana secara umum adalah<sup>90</sup>:

$$Y = a + b X$$

Sedangkan untuk mendapatkan nilai a dan b, maka dilakukan perhitungan melalui rumus berikut<sup>91</sup>:

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum x_i^2) - (\sum x)(\sum x_i Y_i)}{n \sum x_i^2 - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n \sum x_i Y_i - (\sum x_i)(\sum Y_i)}{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}$$

#### 2) Uji Keberartian

<sup>90</sup> Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 261.

<sup>91</sup> Sugiono, *Statistik*, 266-267.

Uji keberartian digunakan untuk melihat apakah arah regresi berarti atau tidak. Jika arah regresi  $b = 0$ , maka koefisien arah regresi tidak berarti, namun jika  $b \neq 0$  maka koefisien arah regresi berarti. Untuk menguji hipotesis 0 (nol), maka digunakan rumus berikut<sup>92</sup>:

$$F = \frac{S_{reg}^2}{S_{sis}^2}$$

Hasil perhitungan dibandingkan dengan F tabel dengan dk pembilang = 1 dan deka penyebut = n-2. Dengan ini dk pembilang sama dengan 1 dan penyebut n-2 = 19 dengan nilai korelasi 5%, maka nilai  $F_{tabel}$  adalah 4,38.

Pengujian hipotesis menggunakan kriteria, jika berdasarkan taraf kesalahan dan bersama dk yang sesuai ternyata mendapatkan hasil  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima. Sebaliknya jika dari hasil perhitungan dan perbandingan nilai ternyata  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Atau dengan melihat nilai signifikansinya (sig) jika nilai signifikansi lebih kecil dari pada 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### 3) Uji Linearitas

$H_0$  = Regresi tidak linear

$H_a$  = Regresi linear

---

<sup>92</sup>Sugiono, *Statistik*, 273.

Untuk melakukan uji linearitas maka digunakan rumus berikut<sup>93</sup>:

$$F = \frac{s_{IC}^2}{s_G^2}$$

Setelah melakukan perhitungan maka  $F_{hitung}$  dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang =  $k - 2$  dengan dk penyebut =  $n - dk$ . Maka nilai  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang 10 dan dk penyebut 10 dengan koefisien 5% adalah 2,97.

Setelah dilakukan perbandingan, jika ternyata menunjukkan hasil  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka hipotesis nol atau  $H_0$  diterima dengan kata lain  $b = 0$ , yang berarti koefisien tidak linear. Sebaliknya  $H_0$  akan ditolak dan  $H_a$  diterima, jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan ini berarti  $b \neq 0$  dan koefisien linear.

Kelinearitasan suatu hubungan variabel juga dapat dilihat dari nilai *diviation from linearity* pada tabel anova, jika nilai *diviation from linearity* lebih tinggi dari 0,05 maka dapat dikatakan memiliki hubungan linearitas. Sebaliknya jika nilai *diviation from linearity* tidak lebih besar dari 0,05, maka hubungan variabel dikatakan tidak memiliki hubungan linearitas.

#### 4) Uji Hipotesis Hubungan Antara Dua Variabel

Untuk menganalisis kuat tidaknya hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, maka dapat dicari

---

<sup>93</sup>Sugiono, *Statistik*.274.

dengan uji hipotesis hubungan antara dua variabel. Nilai korelasi dapat dicari dengan rumus berikut<sup>94</sup>:

$$r = \frac{n \sum X_j Y_j - (\sum X_j)(\sum Y_j)}{\sqrt{(n \sum X_j^2 - (\sum X_j)^2)(n \sum Y_j^2 - (\sum Y_j)^2)}}$$

Setelah perhitungan dilakukan maka hasil perhitungan yang disebut dengan  $F_{hitung}$  dibandingkan dengan  $R_{tabel}$ . Jika  $F_{hitung}$  memiliki nilai lebih besar daripada  $R_{tabel}$ , maka ada pengaruh diantara kedua variabel tersebut. Nilai  $R_{tabel}$  yang digunakan adalah 0,433 dengan nilai signifikasni 0,05 dan N 21.

Nilai hubungan dapat diketahui pula dengan melihat nilai signifikansi pada tabel koefisien hasil perhitungan SPSS. Jika nilai signifikansi kurang dari 0.05 maka dapat dikatakan ada hubungan.

Kekuatan hubungan dapat diketahui dari nilai  $R_{Square}$  pada tabel model summary hasil perhitungan SPSS. Nilai hubungan dikatakan signifikan jika nilainya berkisar -1 sampai +1. Nilai koefisien yang mendekati angka negatif 1, mengartikan hubungan tersebut sempurna negatif dan jika nilai korelasi mendekati angka plus 1 maka hubungannya sempurna positif.

---

<sup>94</sup> Sugiono, *Setatistik*.274.



### b. Uji Regresi Berjenjang

Analisi yang dilakukan terhadap moderator dilakukan dengan cara menggunakan *Hierarchical regression*<sup>95</sup>. Analisis model ini dilakukan dengan dua tahapan pengujian statistik, yang pertama adalah melakukan regresi antara variabel prediktor terhadap dependn variabel, kedua dengan menambahkan produk variabel independen dan moderator kedalam kolom variabel independen pada regresi yang pertama.

Persamaan yang dihasilkan dari model moderator ini adalah sebagai berikut;

$$Y = B_0 + B_1X + B_2Mo$$

$$Y = B_0 + B_1X + B_2Mo + B_3Mo * X$$

Keterangan:

$B_0$  = Intersep

$B_1B_2B_3$  = Koefisien regresi yang belum tersetandar

$X$  = Independen Variabel

$Mo$  = Variabel Moderator

$Mo * x$  = Produk

Fungsi moderator akan muncul jika R square pada hasil regresi meningkat pada saat melibatkan produk, dan jika pada perhitungan kedua nilai R square meningkat maka  $Mo$  memperkuat pengaruh  $X$  terhadap  $Y$ , dan jika nilai R square lebih kecil dari nilai uji pertama maka  $Mo$  memperlemah pengaruh variabel  $X$  terhadap variabel  $Y$ . Untuk menghitung analisis inferensial peneliti

<sup>95</sup> M. Harsen dan A.M . Gross, "*Handbook of Clinical Psyhology*", 2 (2008), 65.

menggunakan alat bantu berupa SPSS 2.0. Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai  $R_{\text{Square}}$  pada tabel model summary.

Jika hasil perhitungan hubungan antara variabel prediktor, moderator dan produk terhadap variabel kriteria memiliki nilai  $R_{\text{Square}}$  lebih besar daripada  $R_{\text{Square}}$  hasil perhitungan antara variabel prediktor terhadap variabel kriteria, maka dapat dikatakan moderator berpengaruh terhadap variabel prediktor atau X. Dengan ini artinya, bahwa variabel moderator memperkuat pengaruh variabel prediktor terhadap variabel kriteria. Namun jika sebaliknya, yakni jika nilai perhitungan tahap kedua lebih kecil dibandingkan dengan hasil perhitungan tahap kedua maka dapat dikatakan variabel moderator berpengaruh negatif terhadap variabel prediktor, yang berarti moderator memperlemah pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Analisis Deskriptif**

Pada pembahasan ini akan dijabarkan data hasil penelitian yang didapat kedalam bentuk daftar tabel distribusi, tabel, diagram dan juga perhitungan rata-rata. Hal ini bertujuan agar data hasil penelitian dapat terpaparkan secara jelas. Berikut hasil penelitian yang telah didapatkan:

##### **1. Paparan Data Intensitas Penggunaan *Gadget***

Kegiatan pengukuran intensitas penggunaan *gadget*, yang dilakukan kepada 21 siswa Madrasah Ibtidaiyah Islamiah Ciwaru Kota Serang Banten, yang terdiri dari 10 siswa dan 11 siswi. Kegiatan pengukuran dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2020 dengan menggunakan angket/kuesioner yang terdiri dari 24 pertanyaan. Pengisian angket atau kuesioner dilakukan secara online oleh peserta didik melalui tautan *google form* yang telah dibagikan peneliti. setelah kegiatan pengukuran didapatkan hasil intensitas penggunaan *gadget* peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru Kota Serang sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Tabel Nilai Intensitas Penggunaan Gadget**

No	Nama	Nilai Intensitas	Rata-Rata
1	Chaeya Cantika Maulana	91	
2	Cindi Awaliya	60	
3	Defi Yuliasih	62	
4	Desti Aviani	78	
5	Fatmawati	70	
6	Muhammad Ananda Rizki	72	
7	Muhammad Azka Rafif	43	
8	Muhammad David Oktara	74	
9	Muhammad Faqih Muhsinin	62	
10	Muhammad Ikbar Danurwenda	70	
11	Muhammad Irham Danangjaya	64	67
12	Muhammad Reza	60	
13	Putri Avivah	90	
14	Revan Fajar Julian	60	
15	Riana	52	
16	Salsabila Sifa Anggraeni	56	
17	Vika Oktaviani	58	
18	Yolanda Pratiwi	67	
19	Fariz Youri Ghannusi	62	
20	Indah Ayu Putri	96	
21	Bintang Pamungkas	53	

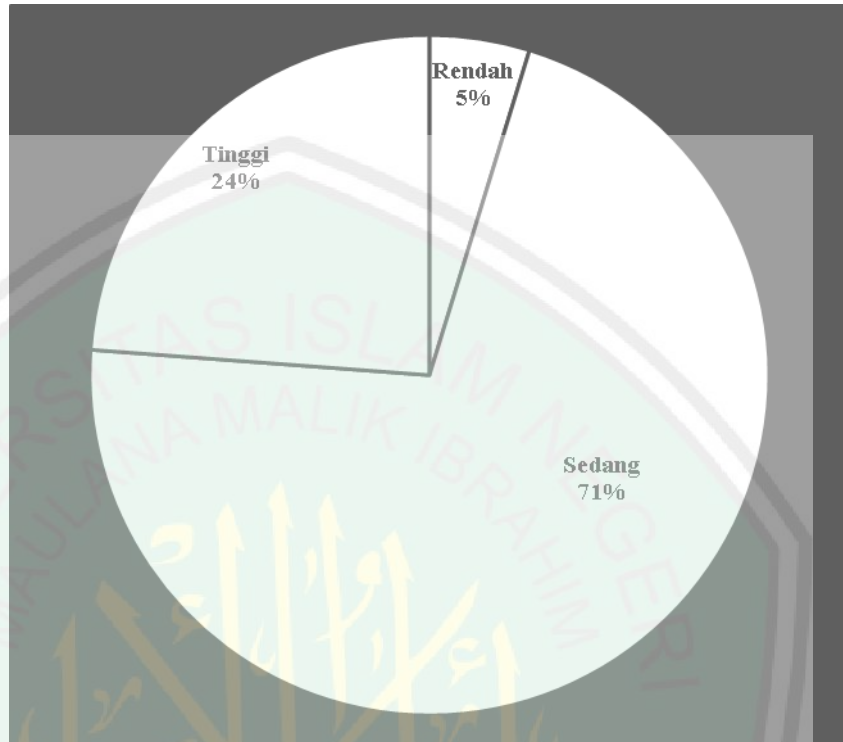
Nilai rata-rata intensitas penggunaan *gadget* peserta didik di atas menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *Gadget* berada pada level sedang dengan nilai 67. Jika data di atas kita konversi ke tingkat intensitas penggunaan *Gadget* menjadi rendah, sedang, dan tinggi maka akan didapat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Tabel Distribusi Tingkat Intensitas Penggunaan *Gadget***

<b>Tingkat Intensitas</b>	<b>Interval</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
<b>Rendah</b>	<b>24 – 48</b>	<b>1</b>	<b>5 %</b>
<b>Sedang</b>	<b>49 – 73</b>	<b>15</b>	<b>71 %</b>
<b>Tinggi</b>	<b>74 - 98</b>	<b>5</b>	<b>24 %</b>
	<b>Jumlah</b>	<b>21</b>	<b>100 %</b>

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa, dari 21 peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru Kota Serang Banten didapatkan, terdapat 1 peserta didik dengan tingkat intensitas penggunaan *gadget* rendah dengan persentase 5 % (lima persen), 24 % (dua puluh empat persen) peserta didik berada pada tingkat tinggi dengan jumlah 5 (lima) peserta didik dan 15 (lima belas) peserta didik sisanya berada pada level intensitas penggunaan *gadget* sedang dengan persentase sebesar 71 % (tujuh puluh satu persen). Untuk lebih jelas jumlah tersebut akan digambarkan dengan diagram lingkaran sebagai berikut:





**Gambar 4.1** Diagram lingkaran Intensitas Penggunaan *Gadget*

Paparan data diatas merupakan paparan data secara keseluruhan, artinya tidak ada pemisahan antara intensitas penggunaan *gadget* yang dilakukan peserta didik laki-laki dan perempuan. Untuk mendapatkan paparan yang lebih rinci mengenai intensitas penggunaan *gadget* diantara keduanya maka perlu dilakukan pemisahan data antara intensitas penggunaan *gadget* peserta didik laki-laki dan perempuan. Dengan demikian, maka akan terlihat jelas intensitas diantara keduanya, data pemisahan tersebut diasajikan kedalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Tabel Intensitas Penggunaan *Gadget* Berdasarkan Jenis kelamin**

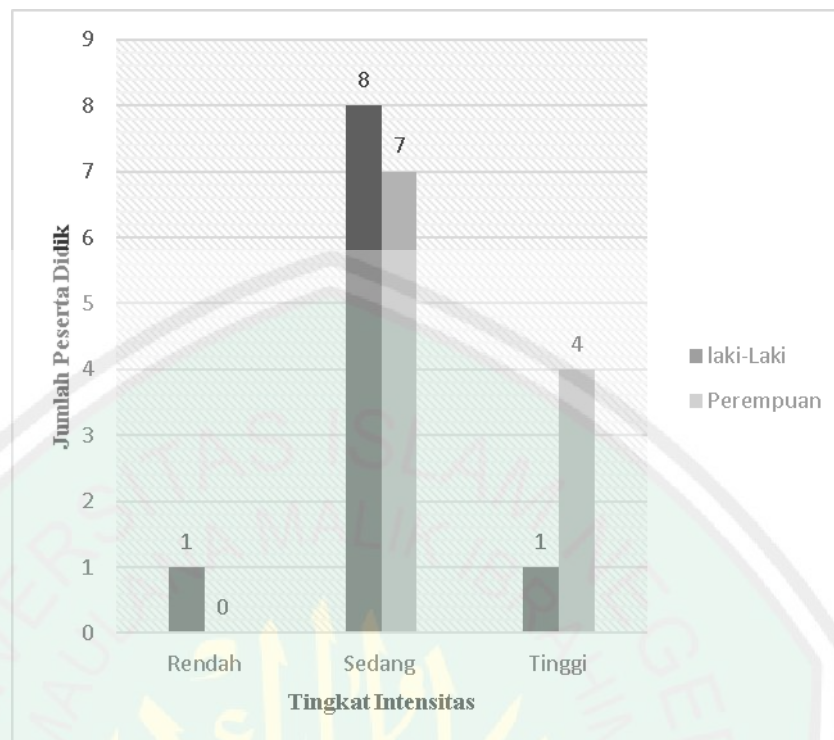
Tingkat Intensitas	Interval	Frekuensi		Persentase		Jumlah
		L	P	L	P	
Rendah	24 – 48	1	0	5 %	0 %	5 %
Sedang	49 – 73	8	7	38 %	33 %	71 %
Tinggi	74 – 98	1	4	5 %	19 %	24 %
	<b>Jumlah</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>48 %</b>	<b>52 %</b>	<b>100 %</b>

Data di atas menunjukkan bahwa ada selisih besaran persentase penggunaan *gadget* sebesar 4% (empat persen) antara peserta didik laki-laki dan perempuan, namun hal ini tidak menunjukkan jika peserta didik perempuan lebih intens dalam menggunakan *gadget*, hal ini diakibatkan karena adanya perbedaan dari segi jumlah dimana peserta didik perempuan satu lebih banyak dibandingkan jumlah peserta didik laki-laki.

Perbedaan intensitas penggunaan *gadget* ini terlihat jelas antara peserta didik laki-laki dan perempuan jika melihat dari sudut pandang tingkat intensitasnya, dimana peserta didik perempuan terlihat lebih tinggi dalam intensitas penggunaan *gadget*. Hal ini terlihat dimana intensitas penggunaan *gadget* peserta didik perempuan 14% (empat belas persen) lebih banyak berada pada tingkat intensitas penggunaan tinggi dibandingkan dengan peserta didik laki-laki. Jumlah peserta didik perempuan yang berada

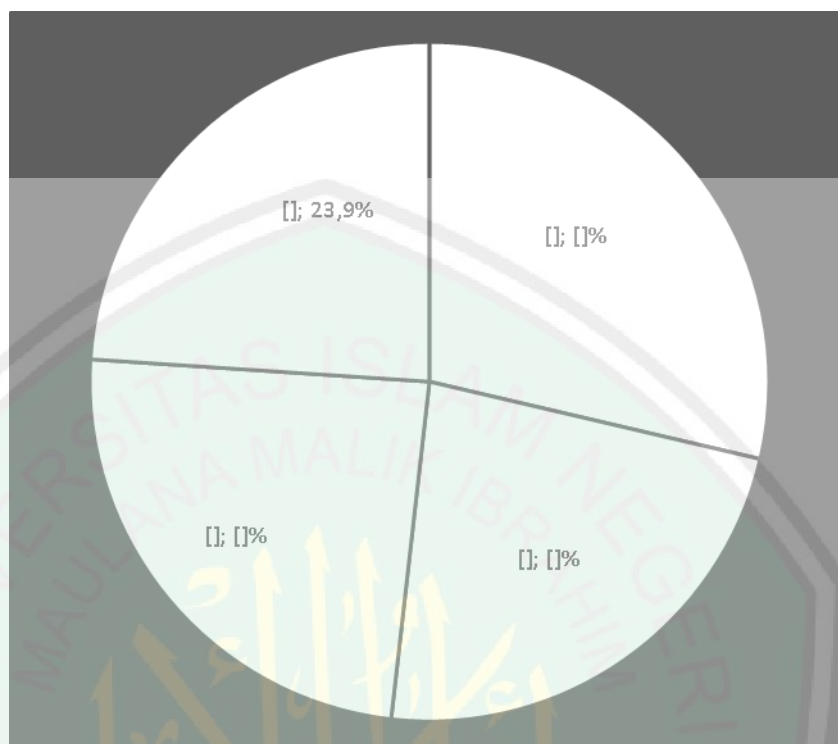
pada tingkat intensitas tinggi berjumlah 4 (empat) siswi, sedangkan peserta didik laki-laki hanya berjumlah 1 (satu) siswa yang berada pada tingkat intensitas tinggi yakni hanya 5% (lima persen) dari jumlah peserta didik yang berada pada tingkat intensitas penggunaan *gadget* tinggi.

Intensitas penggunaan *gadget* peserta didik laki-laki memiliki sebaran yang luas dan lebih banyak berada pada level sedang, dikatakan memiliki sebaran luas karena sebarannya mencakup pada tiga tingkatan tersebut. 15 (lima belas) peserta didik yang berada pada tingkat intensitas penggunaan *gadget* sedang, 38% (tiga puluh delapan persen) adalah peserta didik laki-laki, dan 33% (tiga puluh tiga persen) peserta didik perempuan dengan perbandingan jumlah 8 (delapan) laki-laki dan 7 (tujuh) perempuan. Untuk peserta didik yang berada pada tingkat intensitas rendah hanya terdapat 5% (lima persen) dari jumlah keseluruhan peserta didik, dimana hanya terdapat 1 (satu) peserta didik laki-laki yang berada pada tingkat intensitas tersebut. Untuk memudahkan pembacaan maka data tersebut ditampilkan dalam diagram berikut:



**Gambar 4.2 Diagram Batang Intensitas Penggunaan Gadget Berdasarkan Jenis Kelamin**

Terlihat jelas dari data diatas bahwasannya tingkat intensitas penggunaan *gadget* peserta didik secara keseluruhan berada pada tingkatan sedang dengan jumlah persentase sebesar 71% (tujuh puluh satu persen). Dilihat dari segi pemanfaatan *gadget*, dari empat pemanfaatan *gadget* yang diukur yakni: komunikasi, belajar, *games*, dan nonton video didapatkan hasil yang cukup baik, mengapa dikatakan demikian karena pemanfaatan yang dilakukan peserta didik tidak begitu mengalami perbedaan yang signifikan antara pemanfatan akademis dan hiburan walau pemanfaatan untuk belajar berada lebih kecil dibanding untuk bermain *games* dan menonton video. besaran pemanfaatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar4.3 Diagram Lingkaran Pemanfaatan Gadget**

Dari diagram di atas terlihat dimana pemanfaatan *gadget* oleh pesreta didik sebagai alat komunikasi mendapat nilai terbesar dengan frekuensi sebesar 28,6% (dua puluh delapan koma enam persen), diikuti dengan pemanfaatan *gadget* sebagai bermain *games* sebesar 24,2 % (dua puluh empat koma dua persen) dan menonton video sebesar 23,9% (dua puluh tiga koma sembilan persen), kemudian barulah pemanfaatan sebagai media belajar sebesar 23,1% (dua puluh tiga koma satu persen). Hal ini menandakan bahwa pemanfaatan *gadget* yang dilakukan oleh peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru kota Serang Banten dapat dikatakan proporsional.



Intensitas penggunaan *gadget* oleh peserta didik tentunya didukung atau dikuatkan dengan kepemilikan *gadget* oleh peserta didik. Hasil angket memperlihatkan, dimana dari 21 peserta didik kelas 6 di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru Kota Serang terdapat 14 diantaranya telah memiliki *gadget* pribadi dan 7 peserta didik lainnya masih memiliki *gadget* bersamaan dengan anggota keluarga lainnya. Jika dalam persentasi, maka sekitar 67 % peserta didik yang memiliki *gadget* pribadi 33 % lainnya memiliki *gadget* bersama.

Selain kepemilikan *gadget* intensitas penggunaan *gadget* juga didukung dengan kekuatan internet yang digunakan. Hasil angket yang disebarkan kepada orang tua memperlihatkan bahwa untuk mendapatkan jaringan internet para orang tua ada yang menggunakan wifi dan ada juga yang menggunakan kuwota. Orang tua yang menggunakan wifi di rumahnya sebanyak 13 orang, sedangkan 8 orang tua lainnya menggunakan kuwota.

## 2. Paparan Data Peran Kontrol Orang Tua

Pengukuran terhadap peran kontrol orang tua adalah untuk mengetahui seberapa besar kontrol yang dilakukan oleh para orang tua terhadap anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Selain itu data ini juga akan berfungsi dan digunakan sebagai variabel moderator antara hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dilakukan karena ada teori yang mengatakan bahwa

intensitas penggunaan *gadget* berpengaruh secara parsial terhadap hasil atau prestasi peserta didik.

Dari hasil pengukuran yang telah dilakukan pada tanggal 01 Oktober 2020. Pengukuran ini dilakukan dengan menggunakan angket/kuesioner dengan 23 (dua puluh tiga) butir jumlah pertanyaan yang disebarkan kepada 21 (dua puluh satu) walimurid madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru Kota Serang Banten, dari hasil pengukuran didapatkan hasil sebagai berikut:

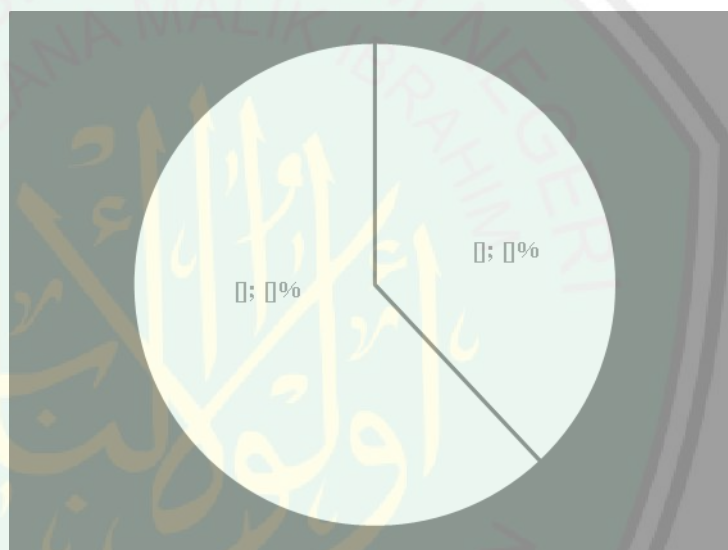
**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kontrol Orang Tua**

Tingkat Kontrol	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	0 - 7	0	0 %
Sedang	8 - 15	13	62 %
Tinggi	16 - 23	8	38 %
Jumlah		21	100

Berdasarkan tabel perolehan nilai kontrol orang tua di atas, maka terdapat 2 (dua) kelompok kontrol orang tua yakni, kelompok kontrol sedang, dan kelompok tinggi . Kelompok dengan kontrol sedang terdapat 11 (sebelas) orang tua, mereka merupakan orang tua dari peserta didik dengan nomor absensi 1, 5, 6, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 18, 19, 20, dan 21. Pada kelompok orang tua dengan tingkat kontrol tinggi terdapat 8 orang

tua, mereka adalah wali murid dari peserta didik dengan nomor absensi, 2, 3, 4, 8, 11, 12, 16, dan 17.

Kegiatan kontrol penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh para orang tua kepada anak-anaknya jika dilihat dari segi tinggi rendahnya terbagi kedalam dua kelompok yakni kelompok sedang dan tinggi. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada digram berikut:



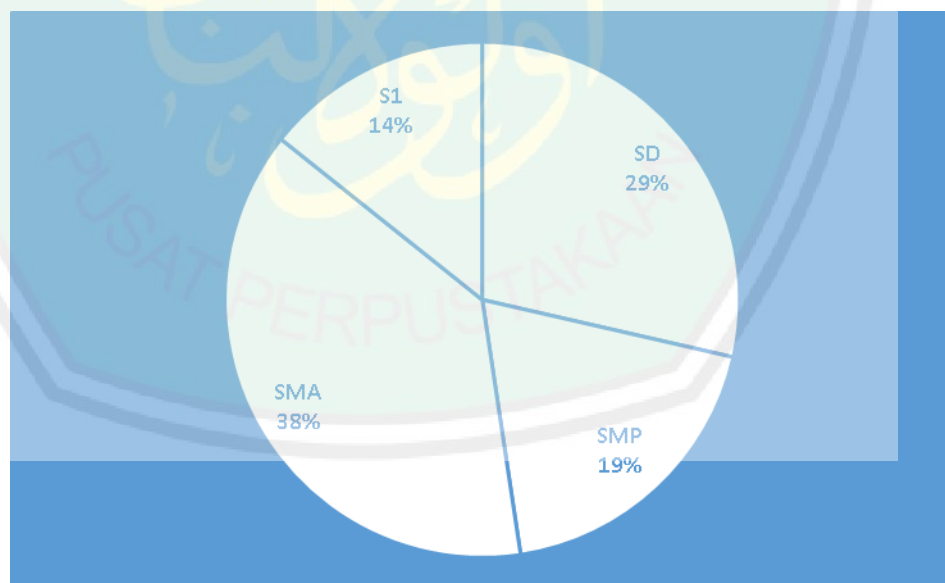
**Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Kontrol Orang Tua**

Untuk menjadi pertimbangan pembaca, maka dipaparkan juga data sosial kultural dari walimurid peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kota Serang. Sosila kultural tersebut dilihat jenjang pendidikan dan pekerjaannya para wali murid atau orang tua peserta didik. Dilihat dari riwayat pendidikan dan jenis pekerjaan para orang tua memiliki riwayat pendidikan yang heterogen begitu pula jenis pekerjaannya, untuk

lebih jelas riwayat pendidikan dan jenis pekerjaan ditampilkan pada tabel dan diagram berikut:

**Tabel4.5 Riwayat Pendidikan Terakhir Orang Tua Peserta Didik**

No	Tingkat pendidikan	Ayah	Ibu	Jumlah
1	SD/Sederajat	4	8	12
2	SMP/Sederajat	4	4	8
3	SMA/Sederajat	11	5	16
4	S1	2	4	6
Total				42



**Diagram4.5 Lingkaran Riwayat Pendidikan Orang Tua Peserta Didik**

**Tabel 4.6 Daftar Pekerjaan Orang Tua Peserta Didik**

No	Pekerjan	Ayah	Ibu	Jumlah
1	PNS	1	4	5
2	Wirasuasta	11		11
3	Buruh / Pekerja Suasata	8		8
4	Wartawan	1		1
5	Ibu Rumah Tanga		17	17
	<b>Total</b>			<b>42</b>

### 3. Paparan Data Hasil Belajar Peserta Didik

Pengukuran hasil belajar peserta didik dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran setelah mengikuti kegiatan belajar yang telah dilakukan di sekolah. Penilaian dilakukan oleh pihak sekolah dalam sebuah kegiatan penilaian tengah semester (PTS). Mata pelajaran yang di ujikan dalam kegiatan PTS tahun ajaran 2020 – 2021 meliputi 2 tema yang terdiri dari 5 (lima) mata pelajaran dan 7 (tujuh) mata pelajaran lainnya. Daftar mata pelajaran sebagai berikut:



**Tabel4.7 Dafatar Mata Pelajaran**

No	Mata pelajaran	Jumlah Soal	
		Pilihan Ganda	Esai
1	Tema 1: Selamatkan Mkhluk Hidup		
2	Tema 2: Persatuan Dalam Perbedaan		
3	Aqidah Akhlak		
4	Quran Hadis		
5	Fiqih	20	5
6	Bahasa Arab		
7	S K I		
8	PJOK		
9	Matematika		

Kegiatan Penilaian Tengah Semester dilakukan selama 5 hari dari tanggal 5 – 9 oktober 2020. Kegiatan dilakukan selama 2 jam setiap harinya dengan jadwal kegiatan sebai berikut:

**Tabel4.8 Jadwal Penilaian Tengah Semester MI Islamiyah**

No	Hari	Waktu		
		07.00- 08.00	08.00- 09.30	10.00- 11.00
1	Senin	A DAN HAF ALAN	Aqidah Akhlak	Bahasa Arab

2	Selasa	Matematika	Tema 1: Selamatkan Mhluk Hidup
3	Rabu	Penjaskes	S K I
4	Kamis	Fiqih	Tema 2: Persatuan Dalam Perbedaan
5	Jumat	Qur'an Hadis	-

Kegiatan penilaian tengah semester (PTS) dilakukan secara mandiri oleh para peserta didik di rumah masing dan diawasi secara virtual oleh para guru wali kelas masing-masing. Setiap soal ujian akan dikirim oleh dewan guru melalui grup *whatsapp* setiap pagi hari dan pengumpulan dilakukan pada hari jumat di hari terakhir ujian.

Dari kegiatan penilaian tengah semester (PTS) yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Perolehan Nilai Penilaian Tengah Semester**

NO	Nama	Nilai	Keterangan	Rata-Rata
1	Chaeya Cantika Maulana	81	Lulus	62
2	Cindi Awaliya	60	Tidak Lulus	
3	Defi Yuliasih	83	Lulus	
4	Desti Aviani	60	Tidak Lulus	
5	Fatmawati	56	Tidak Lulus	
6	Muhammad Ananda Rizki	52	Tidak Lulus	

7	Muhammad Azka Rafif	62	Tidak Lulus
8	Muhammad David Oktara	50	Tidak Lulus
9	Muhammad Faqih Muhsinin	85	Lulus
10	Muhammad Ikbar Danurwenda	83	Lulus
11	Muhammad Irham Danangjaya	85	Lulus
12	Muhammad Reza	40	Tidak Lulus
13	Putri Avivah	38	Tidak Lulus
14	Revan Fajar Julian	58	Tidak Lulus
15	Riana	66	Tidak Lulus
16	Salsabila Sifa Anggraeni	61	Tidak Lulus
17	Vika Oktaviani	61	Tidak Lulus
18	Yolanda Pratiwi	40	Tidak Lulus
19	Fariz Youri Ghannusi	64	Tidak Lulus
20	Indah Ayu Putri	52	Tidak Lulus
21	Bintang Pamungkas	59	Tidak Lulus

Hasil penilaian tengah semester yang digunakan merupakan nilai rata-rata dari semua nilai mata pelajaran yang didapatkan oleh peserta didik. Nilai merupakan nilai murni PTS tanpa ada penambahan. Jika dilihat dari nilai rata-rata yang didapat peserta didik, maka nilai tersebut mencerminkan bahwa banyaknya peserta didik yang tidak dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana nilai KKM yang ditentukan adalah 70. Artinya jika peserta didik dapat mencapai nilai 70 maka peserta didik dianggap lulus. Berikut tingkat pencapaian nilai peserta didik dibandingkan dengan nilai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM):

**Tabel4.10 Tingkat Pencapaian Peserta Didik**

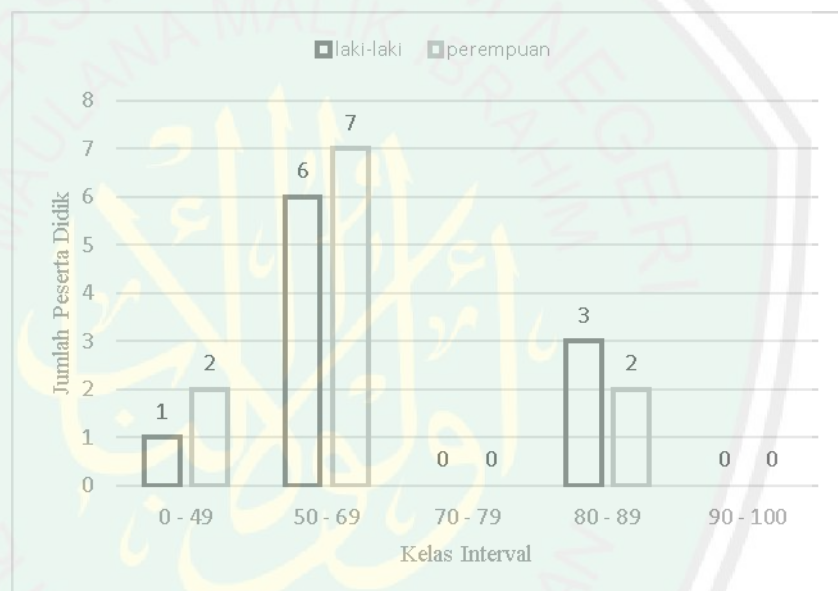
Interval Nilai PTS	Frekuensi		Kriteria
	Laki-laki	Perempuan	
0 – 49	1	2	E
50 – 69	6	7	D
70 – 79	0	0	C
80 – 89	3	2	B
90 – 100	0	0	A

Dari tabel di atas dapat kita ketahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik sangat rendah, dimana dari 21 (dua puluh satu) peserta didik hanya 5 (lima) peserta didik yang mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 3 (tiga) laki-laki dan 2 (dua) perempuan. 16 (enam belas) peserta didik lainnya berada pada level dua terendah yakni level E dan D.

Pada level D terdapat 13 (tiga belas) peserta didik, 6 (enam) peserta didik laki-laki dan 7 (tujuh) peserta didik perempuan. Pada level terendah yakni level E terdapat 3 (tiga) peserta didik 1 (satu) laki-laki dan 2 (dua) perempuan. Dilihat secara perolehan nilai terlihat adanya perbedaan diantara peserta didik laki-laki dan perempuan, dimana peserta didik laki-

laki memiliki tingkat kemampuan penyerapan materi pelajaran yang lebih baik dibanding peserta didik perempuan, hal ini tentunya dikarenakan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi mereka.

Untuk memudahkan dalam pembacaan maka data nilai perolehan penilaian tengah semester pada tabel di atas dirubah kedalam diagram batang sebagai berikut:



**Gambar4.6 Diagram Batang Pencapaian Hasil Belajar**

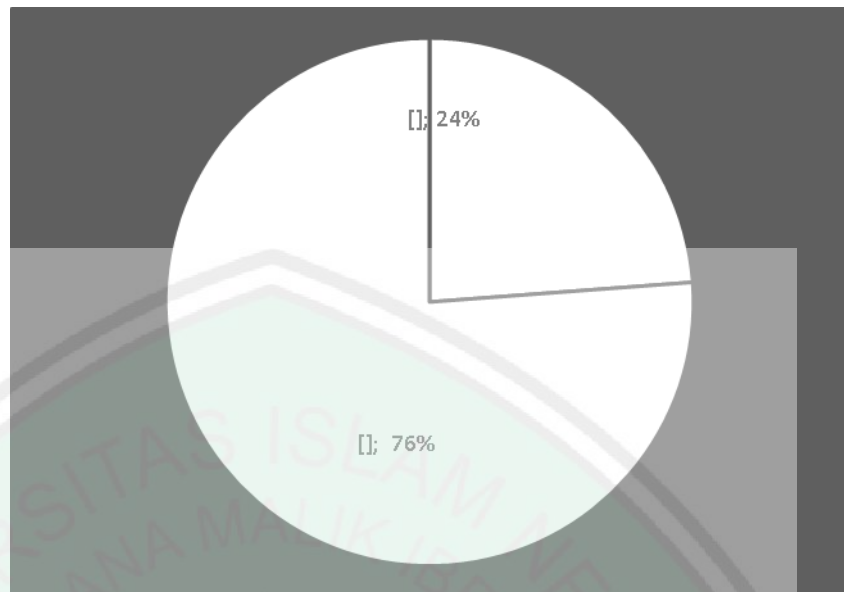
Melihat digram di atas dan nilai mean atau nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru yang hanya mencapai 62, maka rata-rata kemampuan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran berada pada level D. Kemampuan tersebut berada pada kelas interval antara 50-69 pada tabel interval pencapaian hasil belajar, yang menartikan bahwa kemampuan peserta didik dalam



menyerap materi pelajaran adalah kurang. Jumlah peserta didik yang berada pada interval tersebut berjumlah 13 (tiga belas) peserta didik.

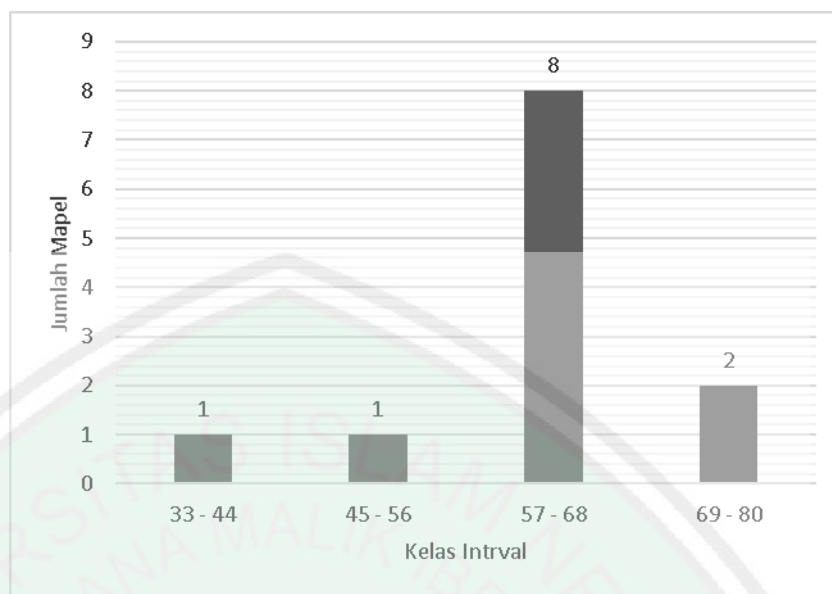
Peserta didik yang mampu mencapai nilai ketuntasan belajar atau mencapai nilai KKM hanya ada 5 (lima) peserta didik, mereka adalah peserta didik dengan nomor absensi 1, 2, 9, 10 dan 11. Dari diagram di atas terlihat pula tidak ada satu peserta didik pun yang mendapat nilai dengan kriteria C dan A, dengan nilai interval 70-79 dan 90-100. Peserta didik banyak D dengan kelas interval 50-69 sebesar 62 % (enam puluh dua persen). Peserta didik yang berada pada kelas interval 50-69 adalah peserta didik dengan nomor absensi 2, 4, 5, 6, 7, 8, 14, 15, 16, 17, 19, 20, dan 21 sedangkan peserta didik dengan nomor absensi 18, 13, dan 12 merupakan peserta didik yang berada pada kelas interval 0 - 49.

Dilihat dari segi kelulusanya hanya sedikit peserta didik yang lulus. Dimana hanya terdapat 24 % (dua puluh empat) peserta didik yang mencapai nilai KKM dan 76 % (tujuh puluh enam persen) lainnya tidak mencapai nilai KKM seperti yang ditampilkan dalam diagram berikut:



**Gambar4.7 Diagram Lingkaran Kelulusan Peserta Didik**

Dua belas mata peajaran yang telah di ujikan pada Penilaian Tengah Semester (PTS) tersebut, jika dilihat dari nilai rata-rata mata pelajaran, maka hanya terdapat dua mata pelajaran yang dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut nilai rata-rata per-mapel:



**Gambar4.8 Diagram Batang Nilai Rata-Rata Mapel**

Mata pelajaran yang berada pada kelas interval pertama adalah mata pelajaran Bahasa Arab dengan nilai rata-rata 44 (empat puluh empat), dan menjadi mapel dengan nilai rata-rata pencapaian terendah yang dicapai peserta didik. Mapel yang berada pada kelas interval kedua adalah Quran Hadis dengan nilai rata-rata 56 (lima puluh enam). Sedangkan untuk kelas interval ketiga menjadi kelas interval dengan mapel terbanyak yakni 8 (delapan) mapel. Mapel yang berada di kelas interval ketiga merupakan mapel SKI dengan nilai rata-rata 58 (lima puluh delapan), Fiqih dengan nilai rata-rata 60 (enam puluh), Matematika dengan nilai rata-rata 61 (enam puluh), SBDP dengan nilai rata-rata 64 (enam puluh empat), B.Indonesia dengan nilai rata-rata 60 (enam puluh), IPA dengan nilai rata-rata 61 (enam puluh satu), IPS dengan nilai rata-rata 61 (enam puluh satu), dan PJOK dengan nilai rata-rata 60 (enam puluh), sementara untuk mapel

Aqidah Akhlak mendapat nilai rata-rata 72 (tujuh puluh dua) dan mapel yang mencapai nilai rata-rata tertinggi adalah pendidikan kewarga negaraan dengan nilai rata-rata 77 (tujuh puluh tujuh).

## **B. Analisis Inferensial**

### **1. Uji Regresi Linear Sederhana**

Uji regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Pengujian regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel prediktor X kepada variabel kriteria Y serta dilakukan pula terhadap Variabel M terhadap variabel X. Uji regresi linear sederhana dilakukan sebagai berikut:

#### **a. Menentukan Persamaan Regresi**

##### **1) Variabel X Terhadap Y**

Pesamaan regresi sederhana sebagaimana yang telah dikemukakan dimuka pada bab 3 adalah  $Y = a + bX$ . Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 didapatkan hasil sebagaimana dalam tabel berikut:

**Tabel 4.11 Koefisien Regresi X Terhadap Y**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	122,184	13,362		9,144	,000
	X	-,958	,260	-,646	-3,689	,002

Terlihat pada kolom *Unstandardized Coefficients* I bagian B terdapat nilai a sebesar 122,184 dan nilai b sebesar -,958. Maka persamaan regresi dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 122,184 + -0,958X$$

Nilai persamaan regresi di atas memiliki nilai konstanta 122,184 ini mengartikan nilai konsisten variabel hasil belajar peserta didik sebagai variabel dependen adalah 122,184. Nilai koefisien regresi X sebesar -0,958, mengandung arti bahwa setiap penambahan 1 % nilai intensitas akan menambah nilai hasil belajar sebesar -0,958. Nilai koefisien tersebut adalah negatif ini menandakan pengaruh variabel prediktor X terhadap variabel kriteria Y bersifat negatif.



## 2) Variabel M Terhadap X

Setelah dilakukan perhitungan linearitas antara variabel moderator dan variabel independen, didapatkan hasil sebagaimana pada tabel berikut:

**Tabel 4.12 Koefisien Regresi M Terhadap X**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	94,288	20,469		4,606	,000
	moderator	-2,402	1,042	-,467	-2,304	,033

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai a adalah 94,228, dan nilai b adalah -2,402. Maka untuk persamaan linearnya adalah:

$$Y = a + B X$$

$$Y = 94,228 + -2,402 X$$

Nilai konstanta sebesar 94,228, ini menandakan nilai konstanta yang dimiliki variabel x adalah 94,228. Nilai koefisien regresi variabel M adalah -2,402, yang berarti setiap nilai M dinaikan 1 % maka akan menambah nilai X sebesar -2,402%. Nilai koefisien regresi X negatif, ini berarti hubungan antara variabel moderator dengan variabel independen bersifat negatif. Dimana kontrol orang tua akan melemahkan intensitas penggunaan *gadget*.

## b. Uji Keberartian

### 1) Variabel X Terhadap Y

Uji keberartian untuk mengetahui apakah penelitian yang dilakukan berarti atau tidak. Setelah melakukan uji linear variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan SPSS 20 didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel4.13 Anova Lineariti Variabel X-Y**

		Mean Square	F	Sig
	(Combined)	118,424	3,553	,034
dependen independen	Between Groups	362,997	10,890	,009
	Deviation from Linearity	93,967	2,819	,067
	Within Groups	33,333		
	Total			

Nilai keberartian dapat dilihat pada kolom F baris lineariti. Berdasarkan nilai  $F_{hitung}$  pada taebel di atas didapatkan nilai keberartian sebesar 10,890 lebih besar dari nilai  $F_{tabel}$  sebesar 4,38. Begitu pun jika kita lihat dari nilai *signifikansi* (sig) *linearity* output di atas sebesar 0,009 nilai ini lebih kecil dari pada 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$

diterima yang berarti terdapat nilai keberartian antara hubungan variabel prediktor dengan variabel kriteria.

## 2) Variabel M Terhadap X

Hasil pengujian keberartian variabel moderatod (M) terhadap variabel prediktor (X ) adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.14 Anova Lineariti Variabel M – X**

		Mean Square	F	Sig
independen moderator	(Combined)	376,441	2,273	,107
	Between Groups	757,233	4,572	,048
	Linearity			
	Deviation from Linearity	249,511	1,506	,251
	Within Groups	165,628		
	Total			

Berdasarkan nilai tabel lineariti di atas dapat diketahui nilai  $F_{tabel}$  sebesar 4,572 lebih besar dari nilai  $F_{hitung}$  dengan nilai sebesar 4,38. Berarti terdapat nilai keberartian diantara dua variabel yang diteliti. Selain itu jika dilihat dari nilai signifikansi (sig) *linearity* out put pada tabel di atas juga didapatkan nilai keberartian dimana nilai signifikansi 0,04 yang berarti lebih kecil dari pada

0,05. Yang berarti  $b \neq 0$  yakni koefisien arah regresi berarti, dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### c. Uji Linearitas

#### 1) Variabel X Terhadap Y

Linearitas variabel independen dengan dependen dapat diketahui dengan melihat nilai signifikansi (sig) *deviation from Linearity* dan  $F_{hitung}$  pada tabel 4.10 di atas. Berdasarkan tabel 4.10 di atas, maka nilai signifikansi X terhadap Y adalah 0,067 lebih besar daripada 0,05 dan  $F_{hitung}$  sebesar -2,819 lebih kecil dari  $F_{tabel}$  2,97. Maka variabel prediktor X dengan variabel kriteria Y terjadi hubungan yang linear, yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

#### 2) Variabel M Terhadap X

Berdasarkan pada tabel 4.11 di atas, nilai signifikansi (sig) *deviation from Linearity* adalah 0,251 melebihi nilai koefisien 0,05, demikian juga jika dilihat dari nilai  $F_{hitung}$  dengan nilai 1,506 ini lebih kecil dari  $F_{tabel}$  dengan nilai 2,997. Maka dari kedua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel M dan X linear dan  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak.

### d. Uji Hipotesis Hubungan Antara Dua Variabel

#### 1) Variabel X Terhadap Y

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan bantuan SPSS 2.0 yang terdapat pada tabel 4.8 di atas didapatkan nilai signifikansi (Sig) sebesar  $0,002 < 0,05$ , maka dengan demikian  $H_a$

diterima dan  $H_0$  ditolak. Begitu juga dilihat dari perbandingan  $T_{hitung}$  dengan  $T_{tabel}$ , masih didapatkan hasil yang sama, dimana nilai  $T_{hitung}$  sebesar -3,689 lebih besar dari  $F_{tabel}$  yang sebesar 0,433. Dengan demikian ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar peserta didik. Nilai  $F_{tabel}$  negatif menandakan hubungan tersebut adalah hubungan negatif. Dimana jika nilai X bertambah maka akan berpengaruh terbalik terhadap nilai Y yang akan semakin mengurang.

Berdasarkan tabel model summary dinyatakan bahwa nilai R sebesar 0,646 dan dari out put tersebut didapatkan nilai koefisien determinasi atau R Squer sebesar 0,417. Hal ini menandakan variabel prediktor X memberikan pengaruh sebesar 41,7 % terhadap variabel kriteria Y. Artinya nilai hasil belajar peserta didik 41,7% dipengaruhi oleh intensitas penggunaan *gadget* dan 58,3 % sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

## 2) Variabel M Terhadap X

Hipotesis hubungan antara variabel moderator M dengan variabel prediktor X sama seperti hubungan hipotesis pada vareielabel X terhadap Y, dimana dapat diketahui dengan melihat perbandingan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  dan bisa dengan melihat nilai signifikansinya.



Hasil perhitungan hipotesis variabel M terhadap X seperti terdapat pada tabel 4.11 di atas bahwa nilai  $F_{hitung}$  sebesar -2,304 lebih besar dari  $F_{tabel}$  sebesar 0,433, hipotesisnya adalah  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal yang sama didapatkan dengan melihat nilai signifikansi (Sig), dimana nilai signifikansi sebesar 0,003 lebih kecil dari 0,05, artinya terdapat hubungan antara variabel M dengan variabel X.

Nilai  $F_{tabel}$  yang negatif menandakan bahwa hubungan antara Moderator terhadap prediktor adalah negatif. Artinya semakin besar nilai Moderator akan semakin mengurangi nilai prediktor. Besar nilai hubungan antara moderator dan prediktor dari tabel model summary terlihat bahwa nilai  $R = 0,467$  dan koefisien determinasi atau R Square sebesar 0,278, mengandung pengertian bahwa variabel moderator memberikan pengaruh kepada variabel prediktor sebesar 27,8 %. Hal tersebut mengandung arti bahwa penggunaan *gadget* peserat didik dipengaruhi oleh kontrol orang tua sebesar 27,8%. 72,2 % lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

## 2. Uji Regresi Linear Berjenjang

Uji regresi berjenjang atau uji *hierarchical regression* dilakukan untuk mengetahui atau menganalisis pengaruh variabel independen dan moderator terhadap variabel kriteria. Uji regresi ini dilakukan dengan dua tahap, pertama melakukan uji regresi variabel X terhadap variabel Y,

kemudian dilanjutkan dengan menambahkan variabel M dan produk pada kolom independen. Setelah melakukan pengujian dengan menggunakan SPSS 2.0 maka didapatkan hasil uji regresi berjenjang sebagai berikut:

**Tabel 4. 15 Model Summary Linear 1**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,646 <sup>a</sup>	,417	,387	11,74900

**Tabel4.16 Model Summary Linear 2**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,591 <sup>a</sup>	,342	,372	11,90053

Terlihat bahwa nilai R Square pada tabel model summary linear 1 untuk pengujian regresi tahap pertama antara variabel X dan variabel Y tanpa variabel moderator dan produk diperoleh nilai sebesar 0,417, dimana mengandung arti bahwa pengaruh variabel prediktor terhadap variabel sebesar 41,7 %. Pada tabel model summari linear 2 setelah dimasukan variabel moderator dan produk ke dalam kolom independen didapatkan nilai R Square sebesar 0,342, yang berarti variabel independen memberikan pengaruh sebesar 34,2 % terhadap variabel kriteria.

Nilai R Square yang terdapat pada model summary satu sebesar 41,7 % dan nilai summary linear dua 34,2%, menandakan adanya penurunan pengaruh variabel independen terhadap variabel kriteria Y sebesar 7,5%. Hal ini menandakan variabel moderator dapat menekan atau menurunkan pengaruh yang diberikan variabel prediktor terhadap variabel kriteria sebesar 7,5 %.



## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Intensitas penggunaan *gadget* pada penelitian-penelitian terdahulu dikatakan memiliki nilai pengaruh yang positif. Sebagaimana yang dikatakan oleh Fadilah, yang mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki hubungan yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik. Hal senada juga di tunjukan oleh penelitian yang dilakukan oleh Shofiyah dimana penggunaan android memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar mata pejaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil penelitian Mira Adila Mat Suraji, Noor hafizah Hasan dan Suifeeza Md. Darus juga mengatakan hal yang sama dimana TIK dan *gadget* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dikalng anak-anak<sup>96</sup>.

Hasil yang berbeda justru didapatkan oleh peneliti, dimana hasil analisis regresi intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai negatif dengan  $F_{tabel} -3,689$ , nilai tersebut lebih besar dari nilai  $F_{tabel}$  yang hanya sebesar 0,433. Hal ini mengindikasikan bahwa, penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh peserta didik berpengaruh negatif terhadap hasil belajarnya sendiri. Dengan kata lain, penggunaan *gadget* akan menjadi salah satu aspek yang dapat menghambat dalam pencapaian prestasi.

---

<sup>96</sup> Mira Adila Mat Suraji, Noor hafizah Hasan dan Suifeeza Md. Darus, *Electronic gadget*, 481.

Adanya perbedaan ini tidak mengandung arti secara langsung bahwa hasil penelitian yang telah diungkapkan dimuka tidak benar, atau salah melainkan kemungkinan ada yang menjadi penyebab lain yang menjadi alasan. Salah satu yang dirasa mendasar oleh peneliti adalah adanya perbedaan objek penelitian itu sendiri. Dimana penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya memiliki perbedaan sampel, tempat dan waktu. faktor ini bisa menjadi salah satu penyebabnya.

Hasil analisis dengan menggunakan SPSS 2.0 didapatkan nilai R sebesar 0,646 dan dari out put tersebut didapat nilai koefisien determinasi atau R Squer sebesar 0,417, hal ini berarti pengaruh yang diberikan intensitas penggunaan *gadget* adalah sebesar 41,7 %. Melihat pengaruh yang diberikan intensitas penggunaan *gadget* kepada hasil belajar tidaklah kecil, maka harus ada tindakan yang dapat mereduksi pengaruh tersebut. Selanjutnya hasil analisis pertama ini akan digunakan untuk analisis pada tahap selanjutnya, dimana akan diketahui apakah ada tindakan yang dapat mereduksi pengaruh intensitas penggunaan *gadget* tersebut.

#### **B. Peran Kontrol Orang Tua Sebagai Mediator**

Setelah peneliti melakukan analisis secara regresi linear sederhana, peneliti melanjutkan dengan analisis hipotesis penelitian dengan menggunakan *hierarchical regression* atau regresi berjenjang. Hal ini dilakukan dengan menambah variabel moderator dan produk kedalam kolom variabel independen pada kegiatan analisis data. Setelah hal itu dilakukan, peneliti mendapatkan perubahan hasil, dimana pengaruh intensitas penggunaan *gadget* berubah berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.



Hasil dari analisis regresi berjenjang yang dilakukan mendapatkan nilai R sebesar 0,591 dan out put dari itu menghasilkan R Square sebesar 0,342. Menandakan bahwa besaran pengaruh yang diberikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar sebesar 34,2 %, sedangkan 65,8 % lainnya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti. Jika kita bandingkan hasil analisis regresi pertama dan kedua, maka terjadi perubahan terhadap nilai hubungan dan pengaruh diantara intensitas penggunaan *gadget* dan hasil belajar peserta didik. Perubahan pertama adalah perubahan hubungan, dimana sebelum ada moderator hubungan variabel independen dan dependen bersifat negatif, namun setelah ada moderator berubah menjadi positif. Hal ini mengindikasikan dalam penggunaan *gadget* anak-anak harus mendapatkan kontrol dan bimbingan oleh orang tua, sehingga tidak menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan peserta didik .

Dewasa ini *gadget* menjadi benda yang seakan harus dimiliki untuk setiap orang. Tak tertinggal para anak-anak, dimana mereka sangat dekat dengan *gadget* dan teknologi, seperti yang diungkapkan oleh Akmal yang dikutip oleh Hambali dan Mu'alimin bahwasanya anak pada jaman global industri memiliki karakteristik; dekat dengan teknologi, bagian dari warga dunia, autentik, liberal, progresif, percaya diri, cenderung berkelompok<sup>97</sup>. Bahkan menurut prediksi survei *emarketer* salah satu perusahaan survei, mengatakan bahwa indonesai pada tahun 2016 menduduki posisi 4 besar

---

<sup>97</sup> Muh. Hambali dan Mu'alimin, *Menejemen pendidikan*, 308.



sebagai pengguna *gadget* terbesar<sup>98</sup>. Dengan melihat dampak yang akan diberikan, maka perlu kearifan dalam penggunaan *gadget* oleh siapapun terutama oleh anak-anak usia sekolah.

Berdasarkan pendapat para pakar pendidikan yang mengatakan bahwa seorang anak dapat dikenalkan dengan fungsi dan cara menggunakan *gadget* saat mereka berusia enam tahun, maka *gadget* sudah dapat digunakan sebagai alat atau media belajar di Sekolah Dasar (SD/MI). Selain hal tersebut perkembangan otak anak meningkat hingga 95% dari otak orang dewasa pada usia tersebut, Sebab jika *gadget* dikenalkan pada anak dibawah umur enam tahun, anak lebih banyak untuk bermain karena anak tertarik dengan visual (gambar) dan suara yang beragam yang terdapat pada *gadget*<sup>99</sup>. Kondisi seperti ini memungkinkan para guru atau orang tua untuk menggunakan *gadget* sebagai alat atau media belajar untuk anak.

*Gadget* dengan berbagai kecangihan yang ditawarkan akan dapat membantu kegaitan belajar mengajar, dimana *gadget* dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak menjadi kongkrit. Hal ini sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran peserta didik yang sekolah pada tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, dimana diusia ini menurut Piaget perkembangan kognitif mereka berada pada tingkatan oprasional kongkrit<sup>100</sup>.

---

<sup>98</sup>Anonim, *Indonesia-empat-besarpengguna-smartphone*, <http://koran.tempo.co/konten/2015/01/24/363157/2016-Indonesia-Empat-BesarPengguna-Smartphone> pada tanggal 02 Oktober 2020.

<sup>99</sup>Hidayahti Maulida, Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, (Januari 2013), 73.

<sup>100</sup> Muhibin Syah, *Pseikologi Belaja*, 24.

Diman mereka hanya dapat mempelajari sesuatu yang nyata, dan dengan penggunaan media semua itu akan terwujudkan.

Media pembelajaran akan lebih membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik, sebagaimana yang dikatakan Azhar Arsyad mengutip pendapat Hamalik dimana media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pengoptimalan penggunaan *gadget* dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Terutama pada saat ini, dimana kegiatan belajar mengajar tidak dapat dilakukan secara tatap muka di ruang kelas. Keadaan darurat Covid-19 mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring, sesuai surat edaran dari kemendikbud Nomor. 36962/MPK.A/HK/2020<sup>101</sup>. Dimana anak belajar dari rumah dengan menggunakan *gadget*, tentunya keadaan seperti ini mengakibatkan intensitas penggunaan *gadget* oleh anak-anak semakin meningkat. Penggunaan yang semakin meningkat, maka harus disertai dengan kontrol yang baik dari orang tua, sehingga penggunaan *gadget* dapat mengarah kearah yang positif.

Hal tersebut senada dengan apa yang di ungkapkan oleh Yusmi Warisyah dimana pendampingan orang tua sangat dibutuhkan untuk meminimalisir dampak negatif yang diberikan *gadget*<sup>102</sup>. Lebih jauh ia

---

<sup>101</sup>Kemendikbud, Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19 <https://www.kemdikbud.go.id/> diakses pada tanggal 18 oktober 2020.

<sup>102</sup>Yusmi Warisyah, Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget”, *Makalah*, disampaikan pada Prosidang Seminar Nasional Pendidikan, tanggal 17 November, (Ponorogo: Universitas Muhammadiyah, 2015), 365.

menuturkan bahwa dalam pendampingan tersebut orang tua tidak hanya sebatas mengawasi penggunaan *gadget* saja, namun harus bisa menjadi guru bagi anak-anaknya. Artinya orang tua tidak hanya mengontrol dalam hal membatasi anak dalam mengakses *gadget* tetapi ia juga harus mampu memberikan contoh atau menjadi model bagi anak dalam penggunaan *gadget* itu sendiri.

Untuk dapat melakukan hal tersebut, maka dibutuhkan pemahaman orang tua yang luas terhadap penggunaan *gadget* yang baik dan benar, sehingga dengan pengetahuan itu orang tua akan mudah memahami apa yang harus ia lakukan. Setelah memahami hal ini barulah orang tua dapat menerapkan kontrol penggunaan *gadget* kepada anak-anaknya, dikarenakan anak suka salah dalam menggunakan *gadget*<sup>103</sup>.

Penggunaan *gadget* yang baik yang dicontohkan oleh orang tua sangat penting dalam penenrapan penggunaan *gadget* pada anaknya. Kontrol diri yang dilakukan orang tua dalam penggunaan *gadget* akan lebih berarti, dibandingkan hanya dengan menuntut anak agar menggunakan *gadget* dengan baik dan benar, tetapi hal itu malah tidak dilakukan oleh orang tua sendiri. Sikap orang tua akan menjadi contoh terbaik bagi anaknya, seperti yang diungkapkan oleh John Locke, *modelling* sangat berpengaruh kepada perilaku seorang anak<sup>104</sup>. Artinya apa yang anak saksikan akan lebih mengena dibandingkan dengan apa yang ia dengar.

---

<sup>103</sup>Mubashiroh, Gadget, Penggunaan dan Dampak pada AnakAnak, (<http://jurnalilmiahtp.blogspot.co.id/2013/11/gadget-penggunaandan-dampak-pada-anak.html>), diakses pada 28 Agustus 2020.

<sup>104</sup>Jhon Locke dalam Yusmi Warisyah, Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget”, 132.

Hasil penelitian yang didapatkan peneliti menggambarkan bagaimana adanya tiga unsur yang saling mempengaruhi, yakni orang tua sebagai lingkungan, intensitas penggunaan *gadget* sebagai perilaku anak dan hasil belajar sebagai pengetahuan. Hal tersebut sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh salah seorang tokoh psikolog sosial A. Bandura, dimana ia mengungkapkan dalam teori belajarnya ada tiga unsur yang saling mempengaruhi dalam belajar, yakni lingkungan, perilaku, dan pengetahuan. Maka untuk itu orang tua sebagai orang yang paling dekat dengan peserta didik, diharapkan dapat memenej lingkungan dan mengontrol serta membimbing perkembangan anak-anaknya sehingga dapat berkembang dengan baik.

Orang tua merupakan penentu bagi masa depan anak-anaknya. Masa depan anak tergantung pada didikan orang tuanya, sebagaimana sabda Rasulullah SAW;

عَنْ الْأَسْوَدِ بْنِ سَرِيحٍ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ حَتَّى يَغْرُبَ عَنْهُ لِسَانُهُ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ. رواه أبو يعلى وطبرانی والبيهقي<sup>105</sup>

Hasan Hanggulung, mengatakan sebagai mana yang dikutip Ramayulis dan Samsul Nizar bahwa keluarga merupakan lembaga peling inti untuk seseorang berkembang<sup>106</sup>. Pembentukan sikap kepribadian anak dimulai

<sup>105</sup>As-Sayid Ahmad Hasim Baqi, *Mukhtar Al-Hadis an-Nabawiyyah*, ( Surabaya: Hidayah, tt), 130.

<sup>106</sup>Ramayulis dan samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Radar Jaya Offset, 2011), 147.

dari keluarga, karena anak lahir berkembang dan menjadi dewasa di dalam lingkungan keluarga. Kepribadian dan perilaku anak tergantung bagaimana pendidikan yang ia dapatkan di lingkungan keluarganya<sup>107</sup>.

Dalam ajaran agama Islam, orang tua diberikan tanggung jawab dan otoritas penuh dalam mengarahkan dan mengontrol semua perkembangan anaknya, sehingga ia menjadi anak yang taat. Salah satu otoritas tersebut adalah, diberikannya kewenangan untuk memberikan hukuman kepada anak jika seorang anak tidak mau mengerjakan perintah agama dengan memukulnya<sup>108</sup>.

Melihat hal tersebut, maka begitu pentingnya peranan kontrol dan bimbingan orang tua bagi perkembangan anak-anaknya, sehingga ia menjadi anak yang siap untuk menghadapi dunianya dimasa mendatang. Sebagai makhluk sosial, anak adalah manusia yang masih berkembang, yang masih memerlukan bimbingan orang tuanya untuk mengembangkan kemampuan sosialnya<sup>109</sup>. Hal senada dikatakan oleh Ayuningsih yang mengatakan anak berkembang harus dibantu serta diberi bimbingan oleh orang yang berkompeten dalam bidangnya<sup>110</sup>.

<sup>107</sup> Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 57.

<sup>108</sup> Abu Bakar Usmān bin Muhammad Sa'ad-Dimyati Ad-Dimyati al-Bakri, *Hasyiyyah l'anatut Tolibin Juz 1*, (Surabaya: Imara Tullah, t,t), 24.

<sup>109</sup> Farida Mayar, "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa", *At-Talim*, Jilid 1, Nomor 6, (November, 2013), 462.

<sup>110</sup> Diah Ayuningsih, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Pustaka Larasati, 2010), 63.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Adanya hubungan yang antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini didasarkan pada nilai signifikansi (Sig) sebesar  $0,002 < 0,05$  dan perlehan  $T_{hitung}$  dengan  $T_{tabel}$ , dimana nilai  $T_{hitung}$  sebesar  $-3,689$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  yang sebesar  $0,433$ , maka dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang mengartikan adanya hubungan antara dua variabel tersebut.
2. Hubungan yang terjalin diantara variabel intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar peserta didik adalah negatif. Hal ini diketahui dengan melihat nilai  $F_{hitung}$ , dimana nilai  $F_{hitung}$  yang didapatkan negatif, maka menandakan hubungan tersebut adalah hubungan negatif.
3. Variabel X memberikan pengaruh sebesar  $41,7\%$  terhadap variabel kriteria Y. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan pada tabel model summary, dimana dinyatakan bahwa nilai R sebesar  $0,646$  dan dari output tersebut didapatkan nilai koefisien determinasi atau R Squer sebesar  $0,417$ .

## **B. Implikasi Teori**

### **1. Implikasi Teoritis**

Implikasi teoritis yang didapatkan, bahwasanya penelitian ini mengembangkan teori-teori dari hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Dibutuhkan kontrol yang baik terhadap penggunaan *gadget* dari orang tua untuk mendapatkan hubungan yang positif antar intensitas penggunaan *gadget* dengan hasil belajar peserta didik. Tanpa adanya kontrol yang dilakukan orang tua terhadap intensitas penggunaan *gadget*, *gadget* akan berpengaruh negatif terhadap prestasi hasil belajar peserta didik.

### **2. Implikasi Praktis**

Dalam prakteknya, kehidupan sehari-hari anak-anak tidak dapat dibebaskan begitu saja untuk menggunakan *gadget*. Orang tua harus selalu memberikan pengawasan dan kontrol yang baik agar anak-anak memiliki manajemen diri yang baik, sehingga anak-anak tidak terdampak oleh hal-hal yang dapat menghambat pencapaian prestasinya.

Melakukan pembatasan-pembatasan dalam penggunaan *gadget*, sebanyak-banyaknya 2-3 jam dalam sehari. Pembatasan waktu yang diberikan akan mencegah anak agar tidak kecanduan atau *addicted* terhadap *gadget*. Pengenalan *gadget* sebaiknya dilakukan setelah anak menginjak umur 6 tahun. Dengan demikian akan

mengurangi anak mengalami penurunan daya tangkapnya ketika usia sekolah dasar.



### C. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan selanjutnya diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam implementasi teoritik untuk peningkatan hasil belajar peserta didik.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi praktis kepada berbagai pihak antara lain:
  - a. Bagi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian dan referensi bagi pembaca khususnya mahasiswa Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, umumnya seluruh mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dalam memecahkan masalah penggunaan *gadget* dan hasil belajar peserta didik.
  - b. Bagi Kepala Madrasah serta para dewan guru Madrasah Ibtidaiyah Islamiyan Ciwaru Kota Serang Banten. Untuk dapat mengembangkan dan mengoptimalkan penggunaan *gadget* sebagai alat atau media serta sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.
  - c. Bagi orang tua, agar dapat bijaksana dan arif dalam memberikan *gadget* kepada anak-anaknya, dimana harus disertai dengan kontrol dan pengawasan yang baik.

- d. Bagi peserta didik hendaknya menggunakan *gadget* dengan seperlunya disesuaikan dengan kebutuhan. Gunakan *gadget* untuk banyak menambah dan membuka jendela ilmu pengetahuan yang luas, supaya *gadget* dapat memberikan pengaruh baik dalam kegiatan belajar dan dapat membantu untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Bagi peneliti selanjutnya, jika berniat ingin melanjutkan penelitian ini, diharapkan mampu menyempurnakan dan mengembangkan, dengan menambah indikator-indikator lain, sehingga penelitian ini dapat mengembangkan dan menambah wawasan literasi yang lebih luas.





## Daftar Pustaka

Al-Qur'an al-Karim

### Sumber dari buku

- Ajzen, I. *Attitudes, personaliti, and behavior*. New york: Open Universiti Press, 2005.
- Ariffin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Cet. 8. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Arikunto, Suharsimi *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Cet. 1. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2018.
- Ayuningsih, Diah. *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Larasati, 2010.
- Baqi, As-Sayid Ahmad Hasim. *Mukhtar Al-Hadis an-Nabawiyah*. Surabaya: Hidayah. t.t.
- Dapartemen Pendidikan Nasional *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.
- Darmawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Echoles, Jhon M. & Hasan Sadily, *kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Furqon *Statistik Terapan Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Gunarsa, Singgih D. dan Yulia singgig D. Gunarsa. *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia, 2004.
- Hambali, Muh dan Mu'alimin, *Menejemen pendidikan Islam Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD, 2020.
- Ihsan, Fuad *Dasar-Dasar pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Kurniawan, Deni *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik, Dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta, 2014.

- Miarso, Yusuf Hadi. *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004.
- Muhammad, Abu Bakar Utsman bin Satho al-Dimyati al-bakri, *Hasiyah I'anut Tholibin juz 1*. Surabaya: Imara Tullah, t.t.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indah Indonesia, 2014.
- Nindyati, Ayu. Dwi dan Tb. Zulrizka Iskandar. *Penempatan Model Mediator dan Moderator pada Penelitian Psikologi Kepribadian*. Bandung: Universitas Padjajaran, 2018.
- Nurhakim, Syerif *Dunia Komunikasi dan Gadget*. Jakarta: Bestari Buana Murni, 2005.
- Purwanto *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2016.
- Ramayulis dan Samsul Nizar. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Radar Jaya Offset, 2011.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sangadji, Etta. *Metodelogi Penelitian Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andy, 2010.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Kuntitatif, kualitatif dan Pengembangan*. Jakarta: kencana, 2012.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Sugiono. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset, 2004.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013.
- Yaumi, Muhamad, *Pidikan Karakter Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Yusuf, Syamsu dan A. Juntika Nurihsan. *Landasan Bimbingan & Konseling*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Walgito, Bimo. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset, 2002

### Sumber Dari Jurnal

- Feist, J & G. J Faist, *Theories of Personaliti* dalam Jurnal Pendidikan Khusus, Vol. 9 No. 2. Novemebr.2012. ([ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu](http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu))
- Harsono, Mugi. “prosedur pengujian variabel kontrol dan moderator dalam penelitian prilaku dengan menggunakan SPSS 10”. *Makalah*. disampaikan pada Seminar bulanan Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Syariah. tanggal 22 Juli. 2012.
- Hidayahti, Maulida. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, Januari 2013.
- Mariskhana, Kartika “Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar”, No.16, Vol.1. Maret, 2018.
- Mayar, Farida. “Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa”. *At-Talim*. Jilid 1. 6. November. 2013.
- Ningsih, Rita dan Danarfatim Nurrahmah. “Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Matematika”. *Jurnal Formatif*, 6. 2016. <https://journal.ippmunindra.ac.id>
- Noormiyanto, Faiz, “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak Sd Kelas Tinggi Di Sd 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah”, *Elementary School*, 5 (2018), 144. <https://journal.upy.ac.id>
- Pradevi, Ajeng Putri *Hubungan Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Berempati Anak Kelompok B*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 3 Tahun ke-8 2019, 270. ([journal.uny.ac.id](http://journal.uny.ac.id))
- Saruji, Mira Adila Mat. Noor Hafizah Hassan, & Sulfeeza Md, “*Impact of ICT and electronic gadget among young children in education: a conceptual model*”, No. 165. April, 2017.
- Sari, Tria Puspita dan Amy Asma Mitsalia. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak*, *PROFESI*, Volume 13, Nomor 2, Surakarta, Maret 2016.77. ([ejournal.stikespku.ac.id](http://ejournal.stikespku.ac.id))
- Shofiyah, Siti. *Pengaruh Penggunaan Android dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang*. Tesis S2 UIN.([e-theses.uin-malang.ac.id](http://e-theses.uin-malang.ac.id))

Wardani, Rina Kusuma. “Pengaruh gedit terhadap perkembangan psikologis bagi anak usia dini”, JPP PAUD, Vol.3, No.2.November ,2016. (jurnal.untirta.ac.id)

Warisyah, Yusmi. Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget”. *Makalah*. disampaikan pada Prosidang Seminar Nnasional Pendidikan. tanggal 17 November. Ponorogo: Universitas Muhamadiyah, 2015.

### Sumber dari Webset

An-Nahdi, Rata-Rata Hitung (mean), <https://salimnahdi.blogspot.com/2013/11/rata-rata-hitung-mean.html>, diakses pada 17 Juni 2020.

Anonym. *Anak kecanduan gadget, ada dampak fisik dan psikis*. Diakses tanggal 4 Juni 2020 dari <https://gaya.tempo.co/read/610417/anakkecanduan-gadget-ada-dampak-fisik-danpsikis>

Anonim, *Indonesia-empat-besarpengguna-smartphone*, <http://koran.tempo.co/konten/2015/01/24/363157/2016-Indonesia-Empat-Besar-Pengguna-Smartphone> pada tanggal 02 Oktober 2020.

Budi, Ppengertian Histogram dan Cara membuatnya, <https://ilmu.manajemenindustri.com/pengertian-histogram-dan-cara-membuatnya>, diakses pada 17 Juni 2020.

Iskandar, 2014. 10-negara-denganpenjualan -smartphone-terbanyakindonesia. Diakses dari <http://tekno.liputan6.com/read/800204/ini10-negara-dengan-penjualan-smartphoneterbanyak-indonesia> pada tanggal 18 juni 2020.

Jhon B. Horigan. *New Internet userr: Don't Implications for the Net's Futur*. dari [http://www.pewinternet.org/pdfs/New\\_User\\_Report.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/New_User_Report.pdf). Diakses tsnggal 02- september 2020. Pukul 13.43.

Kemendikbud, Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid19 <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19> diakses pada tanggal 18oktober 2020.

Mubashiroh, Gadget, Penggunaan dan Dampak pada AnakAnak, (<http://jurnalilmiahtp.blogspot.co.id/2013/11/gadget-penggunaandan-dampak-pada-anak.html>), diakses pada 28 Agustus 2020.

Scribd. “Pengertian intensitas” dalam <https://www.scribd.com/doc/316536693/Pengertian-Intensitas>, diakses tanggal 23 November 2019, pukul 9:35.



## **LAMPIRAN**





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531 130 Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-086/Ps|HM.01/9/2020

28 September 2020

Hal • Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala Madrasan Ibtidaiyah Islamiyah Ciwuru

di Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir Studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin. Mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama	- Ade Mukhlis Supandi
NIM	- 18761004
Program Studi	- Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing	- 1. Dr. Triyo Supriyatno, M.Ag 2. Dr. Muh. Hambali, M.Ag
Judul Penelitian	- Inteensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Peserta Didik Dengan Peran Kontrol Orang Tua Sebagai Moderator.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb





**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAMIS  
MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMIS CIWARU**

Status Terakreditasi A

Alamat: Komplek Depag, Lingk. Ciwaru RT/RW 002/007 Kel/Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Prov. Banten

**V SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN**  
**Nomor : MI/1.4/PP.1.1/083/X/2020**

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru Kota serang Provinsi Banten dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Ade Mukhlis Supandi**  
 NIM : 18761004  
 Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Jenjang Pendidikan : Strata Dua ( S2 )

Adalah benar nama tersebut telah melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Ciwaru Kota serang Provinsi Banten dalam rangka menyusun tesis sebagai syarat penyelesaian Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul :

**“Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Peserta Didik Dengan Peran Kontrol Orang Tua Sebagai Moderator “**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Serang, 26 Oktober 2020  
Kepala Madrasah,



**Anwar Malik, M.Pd**  
NIP. 198204142005011007

**Angket****Intensitas Penggunaan *Gedget* Peserta Didik kelas VI  
MI Islamiyah Ciwaru Kora. Serang Banten**

NAMA :

JENIS KELAMIN :

KELAS :

NO.ABSEN :

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:**

1. Bacalah dengan teliti setiap item pertanyaan pada angket berikut ini!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan anda. Berilah tanda Cheklis (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Jawaban artinya sebagai berikut:  
  
TP : Tidak Pernah  
  
KK : Kadang - kadang  
  
S : Sering  
  
SL : Selalu
3. Pilihlah satu jawaban dibawah ini sesuai dengan hati adik-adik, sebab tidak ada jawaban yang salah!

No	Pernyataan	TP	KK	S	SL
1	Saya menggunakan gedit (favorabale/Mendukung)				
2	Merasa senang ketika menggunakan gedit (favorabale)				
3	Menggunakan gedit karena banyak hal yang menarik (favorabale)				
4	Merasa cepat bosan ketika bermain gedit (Unfavorabale / tidak mendukung )				
5	Merasa lebih senang membaca buku daripada bermain gedit (Unfavorabale)				
6	Menghiraukan keadaan sekitar ketika menggunakan gedit (favorabale)				
7	Merasa kesal jika diganggu ketika bermain gedit (favorabale)				
8	Menghentikan permainan gedit ketika dipanggil atau diperintah orang tua (Unfavorabale)				
9	Merasa malas untuk mengerjakan tugas sekolah, jika sudah bermain gedit (favorabale)				
10	Saya suka menirukan beberapa tren yang di dapat dari gedit (favorabale)				
11	Saya mudah terpengaruh informasi dari gedit (Unfavorabale)				
12	Menggunakan gedit untuk keperluan komunikasi (favorabale)				
13	Menggunakan gedit untuk belajar (favorabale)				
14	Menggunakan gedit untuk bermain gams (Unfavorabale)				
15	Menggunakan gedit hanya untuk menonton video lucu di youtube (Unfavorabale)				
16	Dengan menggunakan gedit saya jadi malas belajar (Unfavorabale)				
17	Gedit membantu mempermudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah (favorabale)				
18	Saya menggunakan gedit ketika belajar disekolah (favorabale)				
19	Saya memainkan gedit ketika pagi hari (Favorabale)				
20	Saya memainkan gedit ketika pulang sekolah (favorabale)				

21	Saya memainkan gedit ketika sore hari (favorabale)				
22	Saya tidak memainkan gedit ketika malam hari(Unfavorabale)				
23	Saya tidak memainkan gedit seharian penuh (Unfavorabale)				
24	Saya tidak membatasi waktu untuk bermain gedit (Unfavorabale)				
25	Membatasi diri saya untuk bermain gedit hanya 2 jam dalam seharai (favorabale)				
26	Menggunakan gedit lebih darai 1 jam dalam seharai (favorabale)				
27	Setiap memainkan gedit tidak pernah menghabiskan waktu samapai 3 jam (Unfavorabale)				
28	Saya bisa menghabis kan waktu lebih dari 3 jam untuk bermain gems yang ada di gedit (favorabale)				
29	Saya menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam sehara untuk menonton youtube (favorabale)				
30	Mainkan gedit hanya 2 jam dalam seharai (favorabale)				

**Keterangan: TP: Tidak pernah, KK: Kadang-kadang, S: Sering SL: Selalu**



**Hasil Uji Coba Angket Intensitas Penggunaan *Gadget***

No Responden	Jawaban Responden Setiap Item														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	3	3	1	3	3	3	2	4	2	2	2	3	4	3
3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3
4	4	3	4	1	2	2	4	3	3	2	2	2	2	4	3
5	3	3	3	1	3	4	4	3	3	2	2	3	4	3	2
6	3	4	4	1	4	3	3	2	3	2	1	2	3	4	3
7	3	4	3	1	4	3	4	3	3	2	1	2	3	4	4
8	4	3	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	4	3
9	3	3	4	1	2	2	4	3	3	2	3	3	4	3	2
10	4	3	4	2	3	3	3	2	4	2	1	2	3	4	4
11	4	4	4	1	1	4	3	2	3	1	2	3	3	4	3
12	3	3	3	1	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	3	4	3	1	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	3
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	4	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3
17	4	3	4	1	4	1	3	3	3	2	2	2	2	4	3
18	3	4	4	1	4	2	4	2	3	2	1	2	3	4	3
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	3	3	4	1	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2

No Res ponden	Jawaban Responden Setiap Item															JML
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
<b>1</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
<b>2</b>	3	1	4	3	3	2	2	3	1	4	1	4	4	2	4	83
<b>3</b>	3	4	1	2	3	3	2	2	4	1	4	2	4	4	2	82
<b>4</b>	3	4	1	3	3	3	2	2	3	1	4	2	2	2	2	78
<b>5</b>	3	2	2	1	3	2	2	2	3	4	3	3	3	2	3	81
<b>6</b>	3	4	1	2	3	3	2	2	3	4	1	4	3	3	2	82
<b>7</b>	2	4	1	3	3	3	3	1	2	1	3	3	3	3	3	82
<b>8</b>	3	4	1	4	3	3	1	3	3	1	4	2	2	3	2	82
<b>9</b>	4	1	3	4	4	3	2	2	3	1	4	3	2	3	3	84
<b>10</b>	3	4	1	4	4	3	2	2	3	1	3	2	3	3	3	85
<b>11</b>	2	3	1	4	3	1	2	3	3	1	4	3	2	3	3	80
<b>12</b>	3	1	4	3	3	2	2	2	1	4	1	4	4	2	3	78
<b>13</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
<b>14</b>	3	1	2	1	4	3	2	3	1	4	2	4	3	1	3	77
<b>15</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
<b>16</b>	3	4	1	2	3	3	2	2	4	3	4	2	4	4	3	91
<b>17</b>	3	4	1	3	3	3	2	2	3	1	4	2	2	2	3	79
<b>18</b>	3	2	1	2	3	3	2	2	3	4	1	4	3	3	2	80
<b>19</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120
<b>20</b>	3	2	2	1	3	2	2	2	3	4	3	3	3	2	3	79

**Hasil Uji Validitas**  
**Angket Intensitas Penggunaan *Gadget***

No Item Pertanyaan	Nilai			Keterangan
	Signifikansi	R tabel	R hitung	
1	5%	0,444	0,456	Valid
2	5%	0,444	0,513	Valid
3	5%	0,444	0,329	T. Valid
4	5%	0,444	0,965	Valid
5	5%	0,444	0,491	Valid
6	5%	0,444	0,623	Valid
7	5%	0,444	0,529	Valid
8	5%	0,444	0,775	Valid
9	5%	0,444	0,786	Valid
10	5%	0,444	0,948	Valid
11	5%	0,444	0,813	Valid
12	5%	0,444	0,852	Valid
13	5%	0,444	0,585	Valid
14	5%	0,444	0,351	T. Valid
15	5%	0,444	0,66	Valid
16	5%	0,444	0,749	Valid
17	5%	0,444	0,43	T. Valid
18	5%	0,444	0,672	Valid
19	5%	0,444	0,526	Valid
20	5%	0,444	0,681	Valid

No Item Pertanyaan	Nilai			Keterangan
	Signifikansi	R tabel	R hitung	
21	5%	0,444	0,735	Valid
22	5%	0,444	0,913	Valid
23	5%	0,444	0,808	Valid
24	5%	0,444	0,602	Valid
25	5%	0,444	0,401	T. Valid
26	5%	0,444	0,418	T. Valid
27	5%	0,444	0,431	T. Valid
28	5%	0,444	0,577	Valid
29	5%	0,444	0,714	Valid
30	5%	0,444	0,714	Valid

Jumlah

Valid	24
Invalid	6

**Hasil Uji RealibilitasAngket**  
**Intensitas Penggunaan Gadget**

Output Created	19-SEP-2020 19:34:30
Comments	
Active Dataset	DataSet1
Filter	<none>
Weight	<none>
Input	<none>
Split File	<none>
N of Rows in Working Data File	20
Matrix Input	
Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
Missing Value Handling	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Cases Used	



Syntax	<b>RELIABILITY</b>  /VARIABLES=item_1 item_2 item_3 item_4 item_5 item_6 item_7 item_8 item_9 item_10 item_11 item_12 item_13 item_14 item_15 item_16 item_17 item_18 item_19 item_20 item_21 item_22 item_23 item_24 item_25 item_26 item_27 item_28 item_29 item_30  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL  /MODEL=ALPHA /SUMMARY=TOTAL.	
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,06

**Scale: ALL VARIABLES**

#### Case Processing Summary

	N	%
Valid	20	100,0
Cases Excluded <sup>a</sup>	0	,0
Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,941	30

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	85,55	252,471	,431	,940
item_2	85,65	251,397	,489	,940
item_3	85,40	255,095	,304	,941
item_4	87,35	223,818	,960	,933
item_5	86,00	246,526	,448	,940
item_6	86,20	242,589	,587	,938
item_7	85,70	251,168	,506	,940
item_8	86,25	242,197	,756	,937
item_9	85,85	247,924	,774	,938
item_10	86,85	232,239	,942	,934
item_11	86,80	233,432	,790	,936
item_12	86,45	238,261	,837	,936
item_13	85,95	245,734	,552	,939
item_14	85,55	253,208	,317	,941
item_15	86,00	245,789	,636	,938

item_16	86,00	245,789	,732	,938
item_17	86,10	243,568	,362	,942
item_18	87,00	232,211	,622	,939
item_19	86,25	241,882	,473	,940
item_20	85,80	249,116	,664	,939
item_21	86,25	241,566	,711	,937
item_22	86,75	234,408	,904	,935
item_23	86,60	237,305	,787	,936
item_24	86,20	241,221	,561	,939
item_25	86,40	242,674	,319	,944
item_26	86,05	244,787	,353	,942
item_27	86,00	248,211	,386	,941
item_28	86,00	245,158	,542	,939
item_29	86,25	239,461	,684	,937
item_30	86,15	243,397	,693	,938

## Angket

### Peran Kontrol Orang Tua

Nama :

Jenis Kelamin :

Nama Anak :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti setiap item pertanyaan pada angket berikut ini!
2. Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan pilihan bapak/ibu. Berilah tanda Cheklis (√) pada kolom jawaban ya atau tidak yang telah disediakan.
3. Pilihlah satu jawaban dibawah ini sesuai dengan hati bapak/ibu, sebab tidak ada jawaban yang salah!

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Apakah bapak/ibu mengenalkan gedgeet kepada anak sejak dini		
2	Apakah bapak/ibu menerangkan kepada anak-anak, jika Allah senantias mengetahui segala yang kita lakukan		
3	Apakah bapak/ibu menerangkan kepada anak-anak, jika setiap perbuatan kita ada yang mencatat dan itu akan dipertanggung jawabkan dihadapan Allah		
4	Apakah bapak/ibu menerangkan kepada anak-anak, bahwa Surga disiapkan untuk yang bertaqwa dan Nerakan untuk orang yang durhaka kepada Allah		
5	Apakah bapak/ibu memberikan perintah kepada anak-anak agar senantias taat dan bertaqwa kepada Allah		
6	Apakah bapak/ibu memerintahkan kepada anak-anak untuk solat ketika memasuki waktu solat		
7	Apakah bapak/ibu selalu memberikan hukuman kepada anak jika tidak mengerjakan solat dan mengaji		
8	Apakah bapak/ibu selalu mengajak anak-anak untuk melksanakan solat dan mengaji bersama		
9	Apakah bapak/ibu memberikan contoh penggunaan gedgeet kepada anak-anak dengan menggunakan gedgeet seperlunya (sesuai kebutuhan)		

10	Apakah bapak/ibu selalu menggunakan gadget dengan posisi duduk didepan anak-anak		
11	Apakah bapak/ibu meletakkan gadget di tempat umum		
12	Apakah bapak/ibu membolehkan anak menggunakan gadget dengan posisi tidur		
13	Apakah bapak/ibu hanya membolehkan anak-anak menggunakan gadget dengan posisi duduk		
14	Apakah bapak/ibu selalu memeriksa setiap anak menggunakan gadget untuk mengetahui yang ia mainkan		
15	Apakah bapak/ibu membebaskan anak menggunakan aplikasi gadget		
16	Apakah bapak/ibu membatasi aplikasi yang boleh digunakan anak-anak		
17	Apakah bapak/ibu membolehkan anak-anak memainkan aplikasi facebook, Instagram dan media sosila lainnya		
18	Apakah bapak/ibu mengetahui dan memahami semua aplikasi yang ada di gadget anak		
19	Apakah bapak/ibu menggunakan kunci pengaman pada gadget anda		
20	Apakah bapak/ibu menggunakan kunci pengaman pada semua aplikasi gadget		
21	Apakah bapak/ibu hanya mengunci aplikasi yang tidak boleh anak-anak gunakan		
22	Apakah bapak/ibu membolehkan anak-anak memainkan gadget pada pagi hari		
23	Apakah bapak/ibu membolehkan anak-anak memainkan gadget sepulang sekolah		
24	Apakah bapak/ibu membolehkan anak-anak memainkan gadget pada sore hari		
25	Apakah bapak/ibu membolehkan anak-anak memainkan gadget pada malam hari		
26	Apakah bapak/ibu membolehkan anak-anak memainkan gadget selama seharian penuh		
27	Apakah bapak/ibu membolehkan anak-anak memainkan gadget setiap hari		
28	Apakah bapak/ibu membolehkan anak-anak memainkan gadget hanya pada hari libur saja (sabtu-minggu).		
29	Apakah bapak/ibu membatasi penggunaan gadget anak-anak selama 3 jam setiah hari.		
30	Apakah bapak/ibu hanya membolehkan penggunaan gadget selama 2 jam dalam seharai		



**Hasil Uji Coba Angket**  
**Peran Kontrol Orang Tua**

No. Res Ponden	Jawaban Responden Setiap Item														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0
4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1
9	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1
14	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0
16	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
17	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

No. Absensi Peserta didik	Jawabn Responden Setiap Item										Jml
	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	12
2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	17
3	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	17
4	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
5	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	13
6	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	14
7	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	14
8	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
9	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	12
10	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	14
11	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16
12	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16
13	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	15
14	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	12
15	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	13
16	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16
17	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	16
18	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	12
19	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	15
20	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	10
	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	12

### Hasil Uji Validitas Amgket

#### Peran Kontrol Orang Tua

Item Pertanyaan	Nilai			Keterangan
	Signifikansi	R tabel	R hitung	
1	5%	0,444	0,275	T_Valid
2	5%	0,444	0,442	T_Valid
3	5%	0,444	0,526	Valid
4	5%	0,444	0,02	T_Valid
5	5%	0,444	-0,095	T_Valid
6	5%	0,444	0,682	Valid
7	5%	0,444	0,687	Valid
8	5%	0,444	0,759	Valid
9	5%	0,444	0,558	Valid
10	5%	0,444	0,601	Valid
11	5%	0,444	0,759	Valid
12	5%	0,444	0,843	Valid
13	5%	0,444	0,271	T_Valid
14	5%	0,444	0,817	Valid
15	5%	0,444	0,817	Valid
16	5%	0,444	0,574	Valid
17	5%	0,444	0,871	Valid
18	5%	0,444	0,174	T_Valid
19	5%	0,444	0,844	Valid
20	5%	0,444	0,164	T_Valid
21	5%	0,444	0,897	Valid

Item Pertanyaan	Nilai			Keterangan
	Signifikansi	R tabel	R hitung	
22	5%	0,444	0,486	Valid
23	5%	0,444	0,512	Valid
24	5%	0,444	0,662	Valid
25	5%	0,444	0,607	Valid
26	5%	0,444	0,759	Valid
27	5%	0,444	0,543	Valid
28	5%	0,444	0,784	Valid
29	5%	0,444	0,957	Valid
30	5%	0,444	0,957	Valid

Jumlah

Valid	23
Invalid	7

**Hasil Uji Reliabilitas Angket**  
**Peran Kontrol Orang Tua**

**Notes**

Output Created	20-SEP-2020 06:01:22
Comments	
Input	<p>Active Dataset DataSet0</p> <p>Filter &lt;none&gt;</p> <p>Weight &lt;none&gt;</p> <p>Split File &lt;none&gt;</p> <p>N of Rows in Working Data File 20</p> <p>Matrix Input</p>
Missing Value Handling	<p>Definition of Missing User-defined missing values are treated as missing.</p> <p>Cases Used Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.</p>





**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,937	30

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	50,10	58,937	,230	,938
item_2	50,25	57,355	,392	,937
item_3	50,05	57,945	,496	,936
item_4	50,05	60,366	-,020	,940
item_5	50,10	61,042	-,142	,942
item_6	50,20	55,853	,650	,934
item_7	50,25	55,566	,653	,934
item_8	50,25	55,039	,732	,933
item_9	50,15	56,976	,520	,935
item_10	50,25	56,197	,560	,935
item_11	50,25	55,039	,732	,933
item_12	50,40	53,937	,823	,932
item_13	50,00	59,474	,244	,938

item_14	50,35	54,239	,793	,932
item_15	50,35	54,239	,793	,932
item_16	50,15	56,871	,537	,935
item_17	50,35	53,818	,854	,931
item_18	50,05	59,629	,135	,939
item_19	50,35	54,029	,823	,932
item_20	50,10	59,568	,117	,939
item_21	50,40	53,516	,882	,931
item_22	50,10	58,305	,344	,937
item_23	50,15	59,818	,060	,940
item_24	50,05	59,208	,224	,938
item_25	50,15	56,661	,572	,935
item_26	50,25	55,039	,732	,933
item_27	50,25	56,618	,498	,936
item_28	50,30	54,642	,758	,933
item_29	50,45	52,997	,951	,930
item_30	50,45	52,997	,951	,930

**Data Intensitas Penggunaan *Gadget* Peserta Didik Kelas VI  
MI Islamiyah Ciwaru Kota. Serang Banten**

No. Responden	Jawaban Responden Setiap Item											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4
2	1	4	1	1	1	4	4	1	4	4	1	4
1	4	2	3	4	3	2	4	2	3	2	4	4
4	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	2	4
5	3	4	3	1	3	4	4	3	3	2	4	3
6	3	4	4	1	4	3	3	4	3	2	1	2
7	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	4
8	4	3	4	4	3	2	4	4	4	2	2	3
9	2	3	2	4	2	4	3	1	1	2	4	4
10	4	3	4	2	3	3	3	2	4	2	1	2
11	4	4	4	1	1	4	3	2	3	1	2	3
12	3	3	3	1	3	3	3	2	3	2	2	2
13	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3
14	3	4	3	1	3	3	3	3	3	1	3	2
15	2	2	3	2	1	2	1	4	1	1	4	4
16	3	1	3	4	4	2	4	2	4	1	2	3
17	4	2	2	3	2	3	3	2	2	2	4	4
18	3	4	4	3	4	2	4	2	3	2	3	2
19	3	3	2	2	3	3	4	2	4	2	2	4
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	4	3

No. Responden	Jawaban Responden Setiap Item												JML
	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	91
2	1	1	1	4	4	4	4	1	4	1	1	4	60
1	2	2	1	1	4	2	4	1	4	1	1	2	62
4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	78
5	4	3	2	3	2	2	1	3	4	2	4	3	70
6	3	4	3	3	4	1	4	3	3	4	3	3	72
7	1	1	1	2	2	2	2	3	4	2	2	2	43
8	3	4	3	3	4	1	4	3	3	1	3	3	74
9	1	1	4	4	1	3	4	4	4	1	1	2	62
10	3	4	4	3	4	1	4	4	3	2	2	3	70
11	3	4	3	2	3	1	4	3	1	2	3	3	64
12	3	3	3	3	1	4	3	3	2	2	2	1	60
13	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	90
14	3	2	3	3	1	2	1	4	3	2	3	1	60
15	3	2	1	1	1	3	3	2	4	2	1	2	52
16	3	2	4	2	1	1	1	2	4	1	1	1	56
17	2	2	1	2	4	2	4	2	2	1	1	2	58
18	3	4	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	67
19	2	2	4	2	3	4	3	1	4	1	1	1	62
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
21	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	53

**Data Peran Kontrol Orang Tua Peserta Didik Kelas VI  
MI Islamiyah Ciwaru Kota. Serang Banten**

No. Responden	Jawaban Responden Setiap Item												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0
2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0
6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1
8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
9	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0
11	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
14	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0



No. Responden	Jawaban Responden Setiap Item										JML
	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	12
2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	17
3	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	17
4	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
5	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	13
6	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	14
7	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	14
8	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
9	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	12
10	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	14
11	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16
12	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16
13	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	15
14	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	12
15	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	13
16	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16
17	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	16
18	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	12
19	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	15
20	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	10
21	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	12

**Nilai Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS)**

**Peserta Didik Kelas VI**

**MI Islamiyah Ciwaru Kota. Serang Banten**

NO Absensi	Nilai											JML	Rata- Rata
	AA	SKI	FIQIH	MTK	IPA	IPS	PKN	SBDP	B. INDO	B. ARAB	PJOK		
1	88	80	60	90	86	88	83	80	83	86	67	889	81
2	78	52	73	85	69	20	68	68	71	43	40	665	60
3	98	88	68	95	80	84	90	80	83	63	80	908	83
4	70	64	35	55	74	84	73	48	63	29	67	661	60
5	50	65	45	55	68	70	65	40	55	35	65	613	56
6	28	24	68	65	74	60	83	60	69	14	30	574	52
7	75	60	60	60	51	56	83	64	60	34	73	677	62
8	58	64	48	30	34	52	75	68	23	34	67	552	50
9	98	84	85	100	86	84	88	72	83	86	73	938	85
10	88	64	85	85	71	84	90	80	91	91	80	910	83
11	98	60	80	85	77	88	93	80	89	94	90	933	85
12	30	28	43	25	43	32	70	56	31	29	50	436	40
13	45	56	33	25	34	48	65	36	20	29	23	414	38
14	75	40	58	40	60	68	85	68	51	26	63	634	58
15	93	48	75	85	46	48	83	60	74	57	60	728	66
16	83	52	50	60	57	76	68	68	63	37	53	666	61
17	78	72	65	50	57	60	68	72	54	37	53	666	61
18	58	48	30	35	40	32	55	44	34	20	43	439	40
19	83	72	73	50	63	44	85	68	57	34	73	702	64
20	73	36	65	40	46	60	65	64	54	20	50	573	52
21	75	56	58	70	54	48	88	60	60	17	60	645	59

