

Pengaruh Penggunaan Gadget dan Peran Orang Tua dalam Minat Belajar Anak Muda di Desa Karang Ketug

Reza Ayu Nur Agustin¹, Sugeng Pradikto²

^{1,2} Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

Email:¹ rezaayunura@gmail.com, ² sugengpradikto.stkip@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan gawai dan perilaku manusia terhadap minat belajar generasi muda di Kelurahan Karang Ketug Kota Pasuruan. Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan gawai oleh anak semakin meningkat dan dapat memberikan dampak positif maupun negatif terhadap proses pembelajaran. Selain itu, peran orang dewasa sebagai pembimbing dan motivator dalam pendidikan anak sangat penting untuk memastikan penggunaan teknologi efektif dan meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode survei kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 30 orang remaja di Kelurahan Karang Ketug. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar, baik secara positif melalui akses informasi maupun secara negatif melalui kurangnya minat terhadap mata pelajaran. Selain itu, peran orang dewasa sebagai pembimbing dan motivator dalam pendidikan anak sangat penting untuk memastikan penggunaan teknologi efektif dan meningkatkan motivasi belajar. Dari judul di atas, saya meneliti tentang pengaruh penggunaan gawai dan peran orang tua terhadap minat belajar generasi muda di Kelurahan Karang Ketug Kota Pasuruan. Di sini saya belajar tentang remaja berusia 12 hingga 17 tahun di Desa Karang Ketug RT. 04 RW. 03 karena Desa Karang Ketug memiliki banyak RT, tetapi saya memilih untuk melakukan penelitian di Desa Karang Ketug Kota Pasuruan.

Kata Kunci: Gadget, Peran Orang Tua, Minat Belajar, Anak Muda, Desa Karang Ketug

Situs:

Agustin, R. A. N., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Gadget dan Peran Orang Tua dalam Minat Belajar Anak Muda di Desa Karang Ketug. *Journal of Science and Education Research*, 4(1), 60–64. <https://doi.org/10.62759/jser.v4i1.168>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara anak belajar. Seiring dengan kemajuan teknologi, gawai telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Gawai tersebut tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, tetapi juga untuk mengakses informasi, pendidikan, dan penelitian. Namun, penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif, seperti perubahan suasana hati, menurunnya interaksi, serta kecanduan media sosial dan gim. Hal tersebut dapat menghambat keinginan anak untuk belajar, khususnya di wilayah Pasuruan seperti Kelurahan Karang Ketug, Kota Pasuruan. Penggunaan gawai dapat memengaruhi kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang lebih bermanfaat dapat menimbulkan kecanduan pada siswa, sehingga meningkatkan kesehatan mental dan motivasi belajar mereka (Kamaruddin et al., 2023).

Penggunaan gawai atau gadget dapat meningkatkan pola tidur anak, menurunkan kualitasnya, dan membuat mereka lebih perhatian dan tidak mudah tersinggung sepanjang hari. Hal ini dapat berdampak buruk terhadap motivasi belajar siswa di sekolah, karena siswa yang sangat berminat dan kurang persiapan akan sulit untuk bekerja sama dan menikmati pelajaran di kelas. Selain itu, penggunaan gawai yang semakin canggih dapat meningkatkan risiko stres, kecemasan, dan depresi pada siswa. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, seperti kebutuhan untuk tetap terhubung dengan dunia digital, kebutuhan untuk memperkuat komunikasi daring, dan kebutuhan untuk terus mengevaluasi informasi yang diterima dari gawai. Oleh karena itu, penting bagi siswa, pendidik, dan orang tua untuk mengatur dan memantau penggunaan gawai guna menjaga kesehatan dan mendukung kesehatan mental serta motivasi belajar siswa di sekolah. Namun, bukan berarti semua penggunaan gadget berdampak negatif pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa. Perangkat yang cerdas dan sehat dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan belajar mereka, seperti akses informasi yang lebih cepat dan mudah, serta kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi dengan guru dan siswa lainnya. Salah satu faktor terpenting yang menentukan keberhasilan akademis adalah motivasi belajar. Anak yang memiliki keinginan belajar yang kuat akan lebih aktif dalam mengeksplorasi pengetahuannya dan menunjukkannya secara akademis. Di sisi lain, motivasi belajar sering kali mendasari hasil belajar yang kurang dipahami. Dalam hal ini,

peran orang tua sebagai pembimbing dan mentor bagi anak dalam penggunaan teknologi secara bertanggung jawab sangatlah penting. Orang tua ingin membantu anak-anaknya menggunakan teknologi sebagai alat pendidikan dan juga memastikan adanya keseimbangan antara belajar, bermain, dan bersosialisasi (Hidayatuladkia et al., 2021).

Sebagai salah satu kelurahan di Kota Pasuruan, Desa Karang Ketug juga merasakan dampak dari perubahan gaya hidup digital. Anak-anak di daerah ini semakin nyaman dengan gadget, namun sering kali penggunaan gadget lebih difokuskan untuk bersantai daripada untuk kegiatan belajar. Selain itu, tidak semua orang memahami perlunya mengawasi dan mendengarkan anak-anak mereka saat mereka menggunakan gadget. Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana penggunaan gadget dan berbicara dengan orang lain dapat memengaruhi kemampuan belajar anak di daerah tersebut. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat bantu dan perilaku manusia terhadap keinginan belajar anak di Desa Karang Ketug. Peran orang tua sangat penting buat anak remaja sekarang apalagi di Era Gen Z sekarang karna pegawasan orang tua itu sangat penting dan saya memilih untuk meneliti di Desa saya sendiri karna di usia dini aja mereka sudah bermain tapi bukan bermain seperti saya dulu melainkan sudah bermain dengan teknologi dan saya mengambil sampel anak remaja dan orang tua di kelurahan karang ketug Desa karang ketug RT.04 RW.03 dan saya meneliti anak Remaja mulai usia 12-17 tahun di . Diharapkan dengan memahami hal ini, kita dapat memberikan rekomendasi kepada masyarakat umum dan organisasi terkait untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermanfaat bagi generasi anak mudah Tidak banyak yang secara khusus meneliti Dampak penggunaan alat dan peran orang tua terhadap minat belajar remaja. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi berharga tentang dampak penggunaan alat pada kedua aspek tersebut dan memberikan saran yang tepat untuk mengurangi dampak negatifnya (Asmawati, 2021).

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Analisis ini digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh langsung variabel bebas terhadap variabel terikat dalam penelitian ini. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen berbasis kuesioner. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak statistik untuk mengukur signifikansi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Analisis data, uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap item dalam instrumen dapat mengukur aspek yang diinginkan. Kriteria validitas didasarkan pada nilai korelasi antara skor butir dengan skor total, di mana $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau nilai signifikansi < 0.05 . Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item, baik untuk variabel bebas (X) maupun variabel terikat (Y), memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar r_{tabel} (0.3338 pada $df = 76$, $\alpha=0.05$) dengan demikian, semua item dinyatakan valid (Irfan et al., 2023).

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan gadget saat ini sangat berpengaruh besar terhadap anak muda kita , mereka harus bisa berinteraksi dan memperhatikan orang lain, baik orang dewasa maupun anak-anak. Penggunaan gadget oleh anak remaja berbeda-beda, tergantung pada apakah mereka sedang bermain game atau menonton video. atau YouTube. Hal inilah yang menjelaskan jenis penggunaan gadget pada orang dewasa. Meskipun berbeda-beda tergantung pada waktu, banyak anak-anak menggunakan gadget mereka selama jam sekolah, saat makan, dan bahkan sebelum tidur dan gadget juga bisa mengurangi minat belajar anak mudah karna mereka akian bergantungan dengan yang namanya gadget maka sangat penting peran orang tua dalam mengawasi anaknya bermain gadget meskipun sudah remaja (Hidayatuladkia, 2021). Pada era sekarang gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga sering kali salah digunakan oleh anak remaja sekarang. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak remaja terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar.

Penggunaan gadget memiliki dampak buruk bagi kemampuan interpersonal anak jika digunakan terlalu sering. Menurut Osa Kurniawan, "Gadget merupakan sebuah perangkat kecil atau mekanisme miniatur atau alat yang menarik karena tergolong baru karena akan memberikan kesenangan baru bagi penggunanya, meskipun mungkin tidak." Gadget merupakan hal terpenting bagi seorang anak. Ketika anak terus-menerus bermain gadget, mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan tidak terganggu. Oleh karena itu, sulit untuk memahami etika bersosialisasi dengan orang di sekitarnya. Menganalisis situs jejaring sosial di dunia maya secara lebih mendalam juga dapat membantu anak memahami bahwa pencarian topik dapat dilakukan secara daring dan melibatkan interaksi dengan topik lainnya. Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak-anak lebih responsif terhadap pengetahuan yang mereka peroleh, oleh karena itu menentukan apakah informasi yang diperoleh melalui internet atau teknologi lainnya bersifat komprehensif dan konklusif. Ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan dalam proses pengajaran tradisional yang bisa sangat efektif, dan bahkan internet tidak dapat sepenuhnya menghentikan proses pengajaran dalam mencari ilmu. Jika tidak dijelaskan, jika tidak diperhatikan

maka akan lahir generasi yang cepat berpuas diri karena begitu mudahnya mencari informasi di gawai. Dengan kata lain, remaja masa kini menganggap hidup itu seharusnya mudah, sehingga pada akhirnya remaja memilih untuk menyederhanakan permasalahan, dan menghindari kesulitan (Gabriela & Mau 2021). Penggunaan gawai tidak pernah lepas dari dampak positif dan negatif. Orang tua memegang peranan penting dalam membesarkan anak hingga menghasilkan generasi penerus yang mampu sukses di masa depan. Orang tua juga mempunyai tanggung jawab yang besar dalam membimbing anak-anaknya. Peran orang tua sangat penting dalam pendidikan anak usia sekolah dasar pada masa pembelajaran (Kamaruddin et al., 2023).

Peran orang tua sangat penting untuk memotivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, perlu adanya peran serta dari kelompok yang memahami dan menjaga kesadaran siswa terhadap motivasi belajarnya, yang dapat membantu memecahkan masalah yang dihadapi siswa, serta memberikan bimbingan dan pelatihan pendidikan mengenai pembelajaran di kelas yang tidak sesuai dengan capaian belajar dan prestasinya. Dengan demikian, siswa memiliki motivasi dan semangat yang kuat untuk mendukung cita-cita dan tujuan hasil akademiknya (Sari, 2017). Menurut Ruli (2020), orang tua merupakan salah satu komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu serta merupakan hasil ikatan perkawinan yang sah yang memungkinkan terbentuknya suatu keluarga. Orang tua memegang peranan penting dalam kehidupan seorang anak, sehingga penting bagi mereka untuk memberikan contoh dalam tindakan sehari-hari. Sosok orang tua yang berhasil akan memberikan inspirasi kepada anak untuk berhasil dan orang tua harus berusaha lebih keras lagi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tumbuh kembangnya minat belajar anak dan upaya orang tua dalam meningkatkan motivasi belajarnya adalah dengan menenangkan atau memberikan semangat kepada anak selama proses belajar dan harus memberikan motivasi agar anak memiliki motivasi belajar yang tinggi. Dalam membesarkan anak, orang dewasa mempunyai tugas dan tanggung jawab (Ana, 2021). Peran orang tua adalah berkomitmen untuk menjaga perilaku baik di lingkungan rumah dan dapat terlihat melalui perkataan, tindakan, dan sikap. Misalnya, memberi contoh datang ke sekolah lebih awal, mengikuti semua program sekolah, menyemangati orang tua, membantu pekerjaan rumah, dan selalu menjaga kesehatan. Orang tua mendorong anak-anaknya untuk selalu memperhatikan kecenderungan alamiahnya dan berusaha menyediakan sumber daya yang dibutuhkan untuk membantu mereka mengembangkan karakternya. Seringkali, orang tua dan guru berperan sebagai sumber nasihat bagi anak dalam kehidupan sehari-hari (Ramdan & Fauziah, 2019).

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam penelitian ini diuji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui seberapa pengaruhnya Penggunaan gadget dan Peran orang tua dalam minat belajar anak muda di desa karang ketug kota pasuruan . Peneliti menyebar kuesioner yang akan diisi oleh kalangan anak remaja dengan umur dari umur 12 – 17 tahun , kemudian di cek menggunakan SPSS dan berikut merupakan hasil dari penyebaran kuesioner yang telah dilakukan peneliti:

Table 1. Variabel Penggunaan Gadget

Nomor Item	rhitung	rabel	Signifikan (0,05)	Keterangan
X1.1	0,897	0,3338	0,000	Valid
X1.2	0,904	0,3338	0,000	Valid
X1.3	0,934	0,3338	0,000	Valid
X1.4	0,915	0,3338	0,000	Valid
X1.5	0,915	0,3338	0,000	Valid
X1.6	0,937	0,3338	0,000	Valid

Table 2. Variabel Peran Orang Tua

Nomor Item	rhitung	rabel	Signifikan (0,05)	Keterangan
X2.1	0,823	0,3338	0,000	Valid
X2.2	0,950	0,3338	0,000	Valid
X2.3	0,847	0,3338	0,000	Valid
X2.4	0,857	0,3338	0,000	Valid
X2.5	0,852	0,3338	0,000	Valid
X2.6	0,901	0,3338	0,000	Valid

Table 3. Variabel Minat Belajar Anak Muda

Nomor Item	rhitung	rabel	Signifikan (0,05)	Keterangan
Y1.1	0,847	0,3338	0,000	Valid
Y1.2	0,579	0,3338	0,000	Valid
Y1.3	0,747	0,3338	0,000	Valid

Table 4. Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Standart Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
X1	0,817	0.600	Reliabel
X2	0,811	0.600	Reliabel
Y	0,792	0.600	Reliabel

Dari pengujian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan gadget dan peran orang tua sangat mempengaruhi minat belajar remaja di desa Karang Ketug. Berdasarkan tabel di atas nilai signifikansi tidak lebih dari 0,05 sehingga semua variabel dinyatakan valid dan saling mempengaruhi antar variabel. Selain itu pada uji reliabilitas diperoleh nilai lebih besar dari 0,600 yang berarti semua variabel dinyatakan reliabel. Pada uji validitas dan reliabilitas diperoleh hasil valid dan reliabel yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan peran orang tua sangat mempengaruhi minat belajar remaja di desa Karang Ketug khususnya untuk RT04 Rw.03 pada kelompok umur 12 tahun - 17 tahun, penggunaan gadget dan peran orang tua sangat berpengaruh terhadap minat belajar remaja di desa Karang Ketug.

Kesimpulan

Perkembangan teknologi digital terutama melalui penggunaan gawai telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan anak. Gawai tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga sebagai alat untuk mengakses informasi, pendidikan, dan penelitian. Namun penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif seperti kualitas tidur menurun, stres, kecemasan, dan motivasi belajar yang rendah bagi remaja di Desa Karang Ketug, dampak tersebut terutama dirasakan oleh remaja usia 12-17 tahun. Penggunaan gawai yang berlebihan terutama tanpa pengawasan yang baik dapat menghambat kemampuan bersosialisasi anak, menurunkan motivasi belajar, dan meningkatkan ketergantungan anak terhadap teknologi. Namun tidak semua dampak dari penggunaan gawai tersebut bersifat negatif. Jika digunakan secara cermat dan bertanggung jawab, gawai dapat menjadi alat yang memudahkan proses pembelajaran, misalnya memudahkan akses informasi dan memudahkan komunikasi antara guru dan siswa. Dalam hal ini peran orang tua sangat penting dalam mendorong anak untuk menggunakan teknologi secara positif. Dengan pengawasan dan bimbingan yang tepat, orang tua dapat membantu menciptakan keseimbangan antara penggunaan perangkat, pembelajaran, permainan, dan interaksi sosial. Pentingnya pengawasan menjadi semakin penting di era digital, terutama dalam menciptakan generasi baru yang tangguh dan berkemauan keras. Mengenai penanganan tantangan masa depan. Diharapkan penelitian ini akan memberikan wawasan tentang dampak penggunaan perangkat dan peran orang tua dalam minat belajar anak untuk belajar, serta rekomendasi untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk mendukung pembelajaran edukatif.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral dan material sehingga artikel ini dapat diselesaikan. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. H. Sugeng Pradikto, M.Pd. selaku dosen yang selalu memberikan bimbingan selama masa perkuliahan: (1) Orang tua memberikan doa dan dorongan selama persiapan artikel ini. (2) Sahabat Pendidikan Ekonomi 21 B yang telah berjuang bersama penulis hingga menyelesaikan artikel ini. (3) Terimkasih kepada Diri saya sendiri bisa bertahan dalam masa studi.

Penulis menyadari bahwa artikel ini juga masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk memperbaiki kekurangan yang mungkin ada dalam penyusunan artikel ini. Akhirnya, penulis berharap semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Referensi

- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Irfan., Rahmasandi., Azhar., Azmin, N. (2023). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak di Kelurahan Nitu Kota Bima. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 1–7.
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal ExcelsisDeo*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316.

- Ramdan, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2019). Peran Orang Tua dan Guru Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 100–111. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.4501>
- Sari, D. (2017). Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 40–43.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>