



# Korelasi Waktu Bermain Gadget Terhadap Sikap Disiplin Pada Anak Usia

Sailita Nasiliya, Asiyah, Fatrica Syafri

Received: 13 04 2022 / Accepted: 12 10 2022 / Published online: 2 10 2022

© 2016 Association of Indonesian Islamic Early Childhood Education Study Program

**Abstrak** Penelitian ini membahas tentang Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Adapun permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini yaitu, apakah ada hubungan antara pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat Hubungan Yang Signifikan Antara Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional, instrumen yang digunakan: lembar observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah berupa analisis deskriptif, uji prasyarat dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh yaitu diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  3,312 dengan nilai signifikansi  $p < 0,05$  atau 5% dan nilai  $p$  sebesar 0,003. maka diperoleh nilai  $t_{table}$  sebesar 2,086 sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  Diterima, yang berarti secara statistik dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Bermain *Gadget* di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Nilai Koefisien Determinasi. Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui nilai koefisien determinasi sebesar 86,199%. Dengan kata lain bahwa Pemberian Waktu Bermain *Gadget* berpengaruh positif terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun sebesar 7,517%.

**Kata kunci:** *gadget*, disiplin waktu, anak usia dini

**Abstract** This study discusses the relationship between giving gadgets playing time to the disciplined attitude of children aged 5-6 years in Bumi Nusa Asri housing, Sukarami sub-district, Selebar district, Bengkulu city. As for the problems that will be discussed in this riset, namely, is there a relationship between giving time to play gadgets on the disciplined attitude of children aged 5-6 years in Bumi Nusa Asri Housing, Sukarami Village, Selebar District, Bengkulu City. This study aims to determine whether there is a significant relationship between playing gadgets on the disciplined attitude of children aged 5-6 years in Bumi Nusa Asri housing, Sukarami sub-district, Selebar district, Bengkulu city. The type used in this study is quantitative research, in this study using a correlational approach. data research is obtained by observation, questionnaires and documentation. The data analysis used is in the form of descriptive analysis, prerequisite test and hypothesis testing. Based on the research results obtained, it is known that the  $t$ count value is 3.312 with a significance value of  $p < 0.05$  or 5% and a  $p$  value of 0.003. then the  $t$ table value is 2.086 so it can be concluded that the hypothesis  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means statistically it can be said that there is a significant relationship between the provision of gadget play time on the disciplined attitude of children aged 5-6 years in playing gadgets at Bumi Nusa Asri housing.

Sukarami Village, Selebar District, Bengkulu City. Coefficient of Determination Value. Based on the calculation results, it is known that the coefficient of determination is 86,199%. In other words, the provision of Gadget Playtime has a positive effect on the Disciplined Attitude of Children aged 5-6 years by 7.517%.

**Keywords:** *gadget, time discipline, early childhood*

## Pendahuluan

Penyebaran serta pertumbuhan ilmu pengetahuan dari masa ke masa menjadikan teknologi semakin canggih, dimasa ini mampu memberikan dampak perubahan yang sangat *signifikan*. Hal ini dikarenakan banyaknya teknologi canggih yang telah diciptakan terutama media elektronik berupa perangkat lunak yakni *gadget (Smart Phone)* juga menjadi semakin canggih seiring bertambahnya minat dan penggunaan (gawai) atau sebutan lain yakni *gadget*.

Maka dari itu (gawai) mempunyai kelebihan dalam memberikan akses kepada penggunaanya. Selain itu *gadget* memiliki efek samping bagi penggunaanya seperti halnya pada generasi muda penerus bangsa. Walaupun begitu beberapa dari golongan orang-orang masi memakai gawai sebagai keperluan dari berbagai kegiatan seperti melakukan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang masuk dapat dipahami, transaksi, dan mengetahui berita mengenai pekerjaan atau hanya sedang mencari penghibur dikala bosan (Chusna, 2017, p. 1-3)

Sehingga, perkembangan penggunaan media elektronik berupa *gadget* mampu memberikan kegiatan serta keperluan yang dilakukan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan dengan lebih praktis. Didalam dunia pendidikan, hal ini lah yang menjadikan gawai dioprasikan disemua kelompok masyarakat dengan berbagai usia seperti halnya anak usia 5-6 tahun yang sebenarnya belum pantas dalam menggunakan media elektronik seperti gawai (*gadget*) (Vitrianingsih et al., 2019, p. 2). Pada tahap mendidik anak usia 5-6 tahun maka di rentang usia ini hendaknya orang tua mengetahui serta mengerti dan memahami terlebih dahulu mengenai ciri-ciri dari perkembangan serta pertumbuhan anak usia dini seperti halnya dengan sifat-sifat anak yang unik, aktif, enerjik dan penuh dengan rasa keingintahuannya terhadap segala sesuatu yang diberikan kepadanya sehingga anak akan cenderung memiliki potensi yang kuat untuk belajar suatu hal.

Pengetahuan mengenai anak dari rentang usia 0-6 tahun merupakan pendidikan yang ditujukan untuk suatu pengajaran terhadap anak dimulai dengan rentang usia 0 sampai dengan usia 6 tahun yang mengarah pada pertumbuhan dan perkembangan anak dengan melatih anak agar anak mampu berkembang dan tumbuh sesuai dengan pertumbuhannya (Bahri, 2019, p. 1).

Anak yang tumbuh dan berkembang pada masa milenial memiliki berbagai karakter yang membuat kegiatan anak telah dikendalikan atau tak lepas dari media elektronik seperti *gadget*. kegiatan inilah yang mampu membuat sikap serta kondisi dalam berperilaku pada anak di masa moderen seperti sekarang yang membuat anak usia dini menjadi tidak terkontrol dan terkendali dengan kata lain *gadget* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap prilaku anak di masa moderen seperti sekarang. Jadi dapat dikatakan bahwa anak yang hidup di era moderen dapat dimasukkan dalam golongan generasi yang paham akan perkembangan media elektronik di era milenial (Rahmat, 2018, p. 1-2).

Seperti halnya *gadget* yang memiliki pemikat agar penerus bangsa menggunakan gawai atau *gadget* untuk dioprasikan sebagai bahan dalam melakukan kegiatan seperti halnya gawai yang memberikan berbagai hiburan didalamnya untuk digunakan anak dalam bermain *gadget*. selain itu fitur yang di gunakan memiliki berbagai akses dalam bentuk aplikasi seperti *game* dan video online

sampai dengan aplikasi edukasi pelajaran. Penggunaan aplikasi yang membuat anak menjadi ketagihan dan candu didalam menggunakannya mampu memberikan efek yang kurang baik dikarenakan waktu anak akan dihabiskan dengan bermain *gadget*. maka dalam hal ini perlu orang tua benahi dan sadari dalam pemberian waktu bermain *gadget* terutama dirumah karena pemakaian *gadget* yang terlalu lama mengakibatkan dampak yang kurang baik terhadap tumbuh kembang anak.

Pemakaian media elektronik berupa gawai yang membuat kelancaran didalam mengoprasikan media elektronik tersebut mampu menjadikan *gadget* sebagai media yang berguna terutama di dalam mengakses macam-macam informasi serta teknologi yang menyebabkan anak usia 5-6 tahun menjadi malas bergerak dan beraktivitas. dengan kata lain penggunaan *gadget* pada anak akan memberikan pengaruh yang kurang baik terutama terhadap kesehatan mata dan sosialisasi anak didalam lingkungan sekitarnya karena anak akan fokus dengan *gadgetnya* saja (Vitrianingsih et al., 2019, p. 3).

Beberapa hal ini mampu membuat dan memberi dampak yang kurang baik terhadap sikap disiplin generasi penerus bangsa yaitu tak lepas dari waktu bermain *gadget*. Sikap disiplin merupakan faktor yang didapat dalam kehidupan anak usia dini. Sikap disiplin merupakan sikap yang telah ada didalam diri seorang individu (Dakhi, 2020, p. 2-3).

Sikap disiplin adalah salah satu dari sikap dalam memberikan aturan baik yang digunakan atau yang diterapkan melalui aturan yang dibuat untuk dipatuhi dan dijalankan. Perilaku kedisiplinan adalah suatu hal yang berkaitan dengan pengendalian diri seseorang individu terhadap berbagai bentuk aturan yang diterapkan serta perilaku yang bersangkutan membuat pengendalian diri seorang individu yang berasal dari lingkungan eksternal atau dari luar (Hudaya, 2018, p. 9).

Pada dasarnya sikap disiplin anak usia dini mempunyai karakteristik masing-masing seperti pada jaman moderen seperti sekarang anak-anak yang hidup dengan mengenal media elektronik berupa *gadget* akan berdampak dengan tingginya akses didalam penggunaan dan pemakaiannya di kehidupan sehari-hari. Dengan demikian kita sebagai orang tua hendaknya mengetahui dan memahami dari penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini membuat para orang tua harus ekstra didalam menjaga dan menerapkan pola asuh yang tepat untuk anak agar bisa digunakan dengan baik sesuai dengan kebutuhan anak. Dalam hal ini orang tua juga harus memiliki pengetahuan terutama dalam pemberian waktu bermain *gadget* dirumah agar penggunaannya mampu terkontrol dan anak juga menjadi tertib akan aturan yang dibuat orang tua supaya menggunakan *gadget* secara bijak tanpa menghalangi manfaat yang ditawarkan media elektronik berupa *gadget*.

Bentuk pendidikan yang ada di lingkungan keluarga adalah bersifat pengasuhan. Pada masa ini peran orang tua sangatlah dibutuhkan terutama didalam memberikan waktu luang untuk digunakan dalam mendampingi anak usia dini bermain *gadget* di manapun dan kapanpun di sela-sela kesibukan orang tua setiap harinya agar nantinya kebutuhan akan pertumbuhan serta perkembangan anak mampu berjela sesuai usianya dengan optimal. Selain itu juga pengasuhan yang tepat dari orang tua akan membantu anak dan menimbulkan rasa keakrapan terutama antara anak dan orang tua dikarenakan hal ini mampu memberikan rasa aman bagi anak terhadap orang tuannya dan mampu memberikan moment yang membuat anak semakin mengenal orang tuanya secara keseluruhan (Rahmat, 2018, p. 2).

Hal yang membuat anak jaman sekarang lebih mengenal *gadget* bukan tanpa alasan, hal ini dikarenakan pemahaman serta pengajaran dan pengetahuan Orang tua yang kurang maksimal dan ingin mendapatkan keperaktisan membuat mereka memberikan *gadget* agar dapat digunakan sebagai alat untuk menenangkan anak yang sedang rewel atau menangis, memberikan akses hiburan agar anak mudah dalam waktu menidurkannya, dan agar orang tua mampu mengerjakan pekerjaannya disela waktu belakukan pekerjaan ataupun untuk memberikan waktu agar orang tua bisa memiliki waktu untuk beristirahat dan bersantiaai sejenak. Sebenarnya problema ini tidak dianjurkan karena selain

pemanfaatan *gadget* untuk menghibur anak *gadget* sebaiknya digunakan Orang tua dengan memberikan waktu kepada anak dalam mendampingi bermain *gadget* hal ini digunakan agar anak mampu mengontrol dan mengendalikan diri dan agar orang tua mampu menunjukkan situs atau aplikasi apa saja yang boleh diakses oleh anak usia dini dan dengan adanya pendampingan dari orang tua membuat anak mampu mengendalikan dirinya agar anak terhindar dari yang namanya kecanduan didalam bermain *gadget* (Novitasari, 2019, p. 3-4).

Peran orang tua didalam pengasuhan anaknya harus la konsisten dan diterapkan setiap harinya agar tetap optimal didalam pelaksanaannya. Supaya dalam penggunaan *gadget* tidak membuat orang tua juga lupa dan lalai dikarenakan kecanggihan media elektronik ini membuat orang tua berfikir praktis dalam pengasuhan anak. Hal inidapat dilakukan dengan beberapa cara yakni orang tua bisa membatasi dalam penggunaan gadget atau memberikan batasan waktu dalam penggunaanya supaya hal ini dapat memberikan dampak yang baik agar anak dapat mengendalikan diri dan mengontrol aplikasi serta apa saja yang boleh dan tidak boleh di aksesnya dengan kata lain pendampingan didalam pengasuhan anak orang tua bisa memberikan pengetahuan di sela waktu bermain *gadget*, memberikan candaan agar anak lebih rileks didalam menghabiskan waktu bersama anda karena komunikasi yang memberikan susana menyenangkan untuk anak dalam bereksplorasi selain itu juga dengan pola asuhyang baik kreatifitas anak dapat tumbuh dengan seiring tumbuh kembangnya (Chusna, 2017, p. 10).

Pada dasarnya pendidikan yang paling utama yakni berasal dari keluarga. Sebagai contoh didalam berperilaku orang tua adalah hal yang lebih utama dalam memberikan contoh yang baik dalam berperilaku dan menumbuhkan sikap disiplin yang baik terhadap anak dengan demikian orang tua dapat mencerminkan sikap dan perilakuyang baik sebagai coontoh untuk anaknya. Maka dari itulah agama islam memberikan arahan dan pengetahuan didalam memberikan pengajaran dalam mengasuh anak dengan bersikap serta hal-hal yang mulia.

Seperti halnya dalam satu hadis yang mengajarkan tentang bagaimana pola pengasuhan yang baik untuk anak terutama dalam mengajarkan sikap dan berperilaku terpuji yaitu diriwayatkan dalam salah satu hadis yakni Ibnu Abbas r.a., Baihaqi yang diriwayatkan oleh Rasulullah saw. *“Tiada suatu pemberian yang paling utama dari orang tua untuk mendidik seorang anak tak lain yakni pendidikan yang baik, berperilaku lubur serta memberikan nama yang baik untuk anak”*.

Seperti uraian diatas maka problem yang terjadi jangan sampai membuat anak terutama usia 5-6 tahun memiliki dunia nya sendiri diakibatkan dengan pengenalan *gadget* pada usia dini yang membuat anak menjadi malas keluar dan bersosialisasi dengan lingkungannya karena anak hanya fokus dengan dunianya saja, jangan sampai nantinya anak menjadi kecanduan karena tidak terbatas dalam pemakaian *gadget* yang membuat dampak buruk untuk pertumbuhan dan perkembangan anak dikarenakan pola pengasuhan dan minimnya pengetahuan orang tua terhadap pemberian waktu dan pendampingan anak di dalam menggunakan *gadget*.

Oleh karena itu pemberian waktu bermain *gadget* di dalam penggunaannya *gadget* telah memasuki dunia anak dimasa era moderen seperti sekarang dikarenakan beberapa faktor yakni kemajuan teknologi yang semakin hari semakin canggih serta kehidupan manusia yang semakin moderen membuat sebagian orang tua menganggap bahwa dengan memberikan gadget tidak akan berdampak buruk untuk anak namun dikarenakan minimnya pengetahuan akan pengasuhan anak dikarenakan manfaat yang ditawarkannya menjadikan orang tua memberikan *gadget* untuk digunakan oleh anak, maka pada dasarnya pengaruh kecanduaan dalam bermain *gadget* berasal dari pola hidup yang semakin maju dan berkembang setiap masanya.

Observasi awal dilaksanakan dengan responden anak usia dini yang berusia pada rentang 5-6 tahun di perumahan Bumi Nusa Asri kelurahan sukarami kecamatan selebar kota Bengkulu. Adapun waktu observasi awal dilakukan secara langsung oleh peneliti pada hari rabu, 04 November 2020 dan Observasi Ke-2 dilakukan pada hari Kamis 03 Desember 2020. Disini peneliti melihat beberapa faktor yang menyebabkan anak menjadi kurang disiplin hal ini dikarenakan oleh macam-macam pengasuhan dari orang tua terhadap pemberian waktu generasi muda dalam bermain *gadget*, hal ini disebabkan oleh 2 hal yakni faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar). Adapun yang di sebabkan oleh faktor eksternal (luar) yaitu sikap disiplin anak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Sedangkan faktor internal (dalam) yaitu berasal dari latar belakang pengetahuan orang tua mengenai macam-macam pola pengasuhan anak dan pengawasan para orang tua didalam mengawasi anak bermain gadget serta kurangnya pengetahuan tentang digital parenting di era digital pada saat ini.

Dari faktor inilah terdapat fenomena yang menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun cenderung bermain dan banyak menghabiskan waktunya dengan memainkan media elektronik seperti gadget, yang menyebabkan intensitas belajar anak menjadi berpengaruh dikarenakan anak menjadi malas serta kurang bertanggung jawab dan bahkan lalai dengan tugas-tugasnya, hal inilah yang membuat tidak menutup kemungkinan jika sikap disiplin anak akan menjadi terhambat atau bisa jadi kurang terlaksana secara maksimal.

Melihat fenomena yang ada pada saat ini serta dampak dan sikap perilaku anak yang dapat mengancam perilaku tumbuhnya sikap disiplin diri pada generasi muda penerus bangsa saat ini maka penting sekali mengenali serta memahami dan menanamkan sikap disiplin diri anak sejak dini. oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah adanya hubungan antara pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian kuantitatif berupa angka-angka dan menggunakan analisis statistic.(Sugiyono, 2018) Sedangkan didalam penelitian ini, menggunakan teknik pendekatan Korelasional. Penelitian yang berfokus pada penafsiran pada kovariansi diantara variabel yang muncul (Sudijono, 2017, p. 179).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.(Sugiyono, 2018) Jenis populasi yang diteliti adalah populasi terhingga (*Finite Population*), penelitian yang jumlahnya masih bisa ditentukan atau dihitung. Populasi dalam penelitian ini mencakup populasi yang ada di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu yang berjumlah 112 kepala keluarga.

Sampel adalah bagian dari anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga dapat diharapkan mewakili populasi (Sugiyono, 2018, p. 131). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Random Sampling*. *Random Sampling* adalah pengambilan sampel yang diambil secara acak sama dengan jumlah populasi yang ada untuk terpilih sebagai subjek (Noor, 2011, p. 151). Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 112 kepala keluarga, Sampel dalam penelitian ini yaitu orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun dan anak usia 5-6 tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu, yang berjumlah 22 orang. Terdiri dari 13 anak laki-laki dan 9 anak perempuan dan orang tuanya. Dalam pengambilan sample setiap anak di sesuaikan dengan populasi yang ada, maka dengan demikian berdasarkan tabel

di bawah ini maka sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 22 orang anak dan orang tuanya yang memiliki anak usia 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, dan angket. Untuk menganalisa tingkat validitas angket dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan teknik korelasi *product moment*. Untuk mencari reliabilitas angket secara keseluruhan digunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Pada penelitian ini perhitungan uji normalitas peneliti menggunakan aplikasi *SPSS for windows release 16*. Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk menentukan rumus yang nantinya akan digunakan dalam uji hipotesis, selain itu juga uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa:

Jika nilai signifikan < 0,05 maka data dinyatakan tidak normal.

Jika nilai signifikan > 0,05 maka data dinyatakan normal

Pada uji homogenitas dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *SPSS for windows release 16* didalam pengujiannya, maka dengan demikian hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

Jika nilai signifikan < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Jika nilai signifikan > 0,05 maka data dinyatakan homogen. Uji T digunakan untuk mengetahui apakah dalam model *Regresi* pada Pemberian Waktu Bermain *Gadget* (variabel X) terdapat hubungan yang signifikan terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun (variabel Y), menggunakan aplikasi *SPSS for windows release 16*.

### Hasil Penelitian dan Analisis

Untuk mengetahui pengaruh Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin dilakukan dengan menggunakan Uji t. Maka hasil hipotesis dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.21. Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized		Standardized	t	Sig.
		Coefficients		Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	86.199	9.237		9.332	.000
	Pemberian Waktu Bermain Gadget	7.517	2.270	.595	3.312	.003

Berdasarkan tabel di atas, diketahui perolehan dari data hasil penelitian diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  3,312 dengan nilai signifikansi  $p < 0,05$  atau 5% dan nilai p sebesar 0,003. maka diperoleh nilai  $t_{table}$  sebesar 2,086 sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  Diterima, yang berarti secara statistik dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Bermain *Gadget* Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

Hasil Uji F ini digunakan untuk menunjukkan semua variabel independen atau bebas mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau terikat. Maka hasil hipotesis dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 22. ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2052.107	1	2052.107	10.969	.003 <sup>b</sup>
	Residual	3741.757	20	187.088		
	Total	5793.864	21			

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada analisis varian (ANOVA) ditampilkan hasil uji F yang dapat dipergunakan untuk memprediksi kontribusi aspek-aspek variabel. Dari uji ANOVA atau F test, didapat nilai  $F_{hitung}$  adalah 10,969 dan  $F_{tabel}=4,35$  dengan nilai  $p=0,003$ . Karena nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau nilai  $p < 0,05$  maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi Sikap Disiplin.

### Pembahasan (Discussion)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. mengapa harus *gadget* karena faktor lingkungan serta semakin bertambahnya kecanggihan media elektronik dan kemudahan didalam mengoperasikan *gadget* yang dapat membuat keinginan anak untuk menggunakannya, hal ini sesuai dengan pendapat para ahli menurut Nielsen mengungkapkan bahwa dalam riset Indonesia Consumer Insight Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *Gadget* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) (Hudaya, 2018, p. 6).

Senada dengan pendapat ahli menurut Rich dalam Febrino, menjelaskan bahwa dengan pengelolaan waktu pemakaian *gadget* dan *game* juga berpengaruh positif pada anak. Anak-anak yang bermain *game* terutama permainan yang berkonsep manajemen, strategi ataupun teka-teki dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan otak. Orang tua harus membangun kebiasaan anak menggunakan gadget dengan bijak, 1-2 jam sehari, yang penting penggunaan untuk hal yang baik, seperti *game*, lagu dan *lm* atau aplikasi edukatif lebih berdampak positif. Intensitas serta durasi pemakaian tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua (Vitrianingsih et al., 2019, p. 6).

Pentingnya sikap disiplin anak usia 5-6 tahun yang di tanamkan dalam diri anak dimulai dari usia 5-6 tahun karena pada masa covid-19 anak-anak belajar dirumah (*Daring*) selain itu juga pembelajaran dilaksanakan dengan pemberian tugas melalui *gadget* dengan kata lain anak-anak usia 5-6 tahun di berikan kebebasan oleh orang tua untuk menggunakan *gadget* dalam memenuhi tugas sekolah hal inilah yang membuat anak terkadang timbul rasa tidak bisa mengendalikan diri atau sering lalai terhadap bentuk aturan-aturan dikarenakan sering kali lupa waktu bila bermain *gadget*. Senada dengan pendapat ahli Suharsimi, ia berpendapat bahwa sikap disiplin merupakan sesuatu yang berkenaan dengan pengendalian diri seseorang terhadap bentuk-bentuk aturan dimana aturan tersebut ditetapkan oleh orang yang bersangkutan maupun berasal dari luar (Hudaya, 2018, p. 9).

Maka dari kasus tersebut didapatlah suatu problematika, agar dapat terjawab dilakukanlah penelitian terhadap permasalahan ini. Hal ini guna agar dapat menjawab permasalahan yang terjadi pada saat ini adakah hubungan atau tidaknya dari Pemberian Waktu Bermain *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan

Selebar Kota Bengkulu. oleh karena itu menurut pendapat dari Chairunisa ia menyatakan bahwa hubungan pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak adalah suatu ukuran kuantitatif dari suatu penginderaan untuk mengukur frekuensi dan durasi dalam mengakses *gadget*. Senada dengan itu pendapat mengenai hubungan pemberian waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak adalah Maria J. Wantah, menjelaskan bahwa kedisiplinan merupakan suatu cara untuk membantu anak membangun pengendalian diri mereka, dan bukan membuat anak mengikuti dan mematuhi perintah orang (Pebriani, 2019, p. 12). Maka dari pendapat di atas hal ini mencerminkan bahwa penggunaan *Gadget* yang menyebabkan seorang anak tidak mampu untuk mengontrol tingkah laku, sehingga tugas-tugas yang diberikan tidak dapat berjalan dengan lancar atau kurang terlaksana. Hubungan penggunaan waktu bermain *gadget* yang tinggi, cenderung menurunkan disiplin belajar anak, idealnya seorang anak menghindarkan dirinya dari hal-hal yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Di bawah ini merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu yakni sebagai berikut:

Hal yang dilakukan pertama kali dalam penelitian ini adalah persiapan yang dilakukan oleh peneliti yakni peneliti membutuhkan waktu serta tempat yang telah di tentukan sebelumnya untuk dijadikan suatu tempat berlangsungnya penelitian. Kemudian setelah waktu dan tempat sudah ditemukan maka disini peneliti mempersiapkan instrumen penelitian untuk digunakan yang sebelumnya diawali dengan pembuatan angket dan dilakukan pengujian melalui pakar ahli yakni validator setelah dikoreksi dan dinyatakan layak oleh validator maka angket barulah boleh diuji cobakan ke responden di perumahan bumi nusa asri kelurahan sukarami kecamatan selebar kota Bengkulu dengan populasi yakni kepala keluarga yang berjumlah 112 dan dengan responden sebagai perwakilan dari populasi yang berjumlah 22 responden. Disini peneliti memilih responden berdasarkan orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun saja di perumahan bumi nusa asri kelurahan sukarami kecamatan selebar kota Bengkulu. pada tahap ini jumlah soal terdiri dari 20 soal waktu bermain *gadget* dan 20 soal mengenai sikap disiplin anak usia 5-6 tahun dalam menggunakan *gadget*. Maka total item pertanyaan berupa 40 soal pertanyaan yang memiliki skor terbesar yaitu 4 dan skor terkecil dari angket jawaban berupa 1 skor dalam pengisian pertanyaan angket. Dari hasil tersebut maka terdapat 35 soal yang valid dan 5 soal yang dinyatakan tidak valid. Setelah melakukan uji validitas disini peneliti melakukan uji reliabilitas hal ini bertujuan agar hasil pengukuran tetap konsisten, dengan demikian hasil reliabilitas menunjukkan bahwa korelasi dari variabel (X) pemberian waktu bermain *gadget* terdapat nilai koefisien *cronbach alpha* sebesar 0,872 sehingga instrumen tersebut dinyatakan reliabel dengan tingkat keandalan sangat kuat. Nilai dari variabel (Y) yakni sikap disiplin pada uji reliabilitas terdapat nilai koefisien *cronbach alpha* sebesar 0,911 sehingga instrumen tersebut dinyatakan reliabel dengan tingkat keandalan sangat kuat. Maka dari uraian diatas telah memenuhi syarat uji reliabilitas sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur pada analisis selanjutnya Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil uji data diatas terdapat pengujian selanjutnya disini masuk ke uji asumsi, yakni uji yang berupa deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis, berikut pembahasannya:

Uji deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum melalui penyebaran angket yang digunakan di lapangan atau tempat penelitian yang berupa hasil rekapitulasi penelitian variabel (X) ini tampak bahwa indikator Pemberian Waktu Bermain *Gadget* mencapai puncak sangat tinggi hal ini dapat dilihat dari jawaban angket sebanyak 22 responden dan 86,3% berada pada kategori sangat tinggi. Menurut peneliti penyebab indikator konteks meraih skor rata-rata tertinggi adalah

karena dalam teori Strategi Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* untuk anak usia di taraf 5-6 tahun. Data diperoleh dari hasil jawaban angket responden berdasarkan hasil angket diketahui nilai max sebesar 7,12 dan skor min 2,00 kemudian diperoleh nilai mean 3,86, range 5,12 dan standar deviasi sebesar 1,32. Hasil diatas menunjukkan bahwa Pemberian Waktu Bermain *Gadget* pada anak usia 5-6 Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori tinggi sebanyak 86,3% kemudian pada anak usia 5-6 Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori sedang sebanyak 9,0% sedangkan pada anak usia 5-6 Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori rendah sebanyak 4,5%. Dari uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pemberian Waktu Bermain *Gadget* pada *Gadget* pada anak usia 5-6 Tahun di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu masuk dalam kategori tinggi.

Dan pada variabel (Y) diketahui hasil rekapitulasi variable Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun tampak bahwa responden yang menjawab pada katagori tinggi berjumlah 22 responden. Dengan kategori sangat baik sebanyak 81,8%. Sehingga dapat dijelaskan bahwa pada aspek sikap disiplin anak di usia taraf 5-6 tahun dengan indikator yakni, adanya hasrat dan keinginan untuk mentaati aturan, adanya dorongan dalam berperilaku, adanya kegiatan yang menarik, pemahaman dalam berperilaku dan mengetahui kemampuannya sendiri serta mendapat lingkungan yang sesuai dan kondusif didalam menerapkan sikap disiplin terhadap anak sedini mungkin. maka dari indikator tersebut anak dapat memahami serta dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Berdasarkan hasil angket tersebut diketahui skor tertinggi sebesar 134 dan skor terendah sebesar 70. Diketahui nilai mean sebesar 115,23, range 64 dan standar deviasi sebesar 16,61. Variabel Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori sangat baik sebanyak 81,8% kemudian Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori baik sebanyak 13,6% sedangkan Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu dengan kategori kurang baik sebanyak 4,5%. Dari uraian di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu masuk dalam kategori tinggi.

Selanjutnya uji normalitas pada pengujian ini diketahui nilai nilai signifikan sebesar 0,109 lebih besar dari taraf signifikan 0,05 atau 5% yang berarti data yang di uji berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas maka dilanjutkan lagi dengan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa ada dua atau lebih data kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Dari uji homogenitas diperoleh nilai 0,644 yang berarti nilai lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan penerimaan  $h_1$  dan penolakan  $h_0$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel (X) bersifat homogen. Artinya sebaran dari data angket variabel Pemberian Waktu Bermain *Gadget* (X) memiliki nilai yang sama atau berasal dari populasi yang sama dalam penelitian ini. pengujian yang dilakukan yakni uji hipotesis (Uji T) dimana hasil uji hipotesis pada penelitian ini diperoleh dari data hasil penelitian diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  3,312 dengan nilai signifikansi  $p < 0,05$  atau 5% dan nilai p sebesar 0,003. maka diperoleh nilai  $t_{table}$  sebesar 2,086 sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  Diterima, yang berarti secara statistik dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Bermain *Gadget* Di Perumahan Bumi Nusa Asri Kelurahan Sukarami Kecamatan Selebar Kota Bengkulu. Hasil Uji F ini digunakan untuk menunjukan semua variabel independen atau bebas mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau terikat. Dari uji ANOVA

atau F test, didapat nilai  $F_{hitung}$  adalah 10,969 dan  $F_{tabel}=4,35$  dengan nilai  $p=0,003$ . Karena nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau nilai  $p < 0,05$  maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi Sikap Disiplin.

### Simpulan dan Saran

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Hubungan waktu bermain *gadget* memiliki hubungan yang signifikan terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut telah di buktikan Dari hasil Analisis Perhitungan Uji Hipotesis diperoleh nilai t-hitung sebesar 3,312 dengan taraf signifikansi 5% dan nilai t-tabel sebesar 2,086 dengan nilai p sebesar 0,003. Karena nilai t-hitung > t-tabel atau nilai  $p < 0,05$ . Hasil pengujian hipotesisi *korelasi product moment* tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan kriteria yang telah di tentukan, maka dengan demikian  $H_a$  pada penelitian ini diterima dan  $H_o$  pada penelitian ini di tolak, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara waktu bermain *gadget* terhadap sikap disiplin anak usia 5-6 tahun.

Untuk mengetahui Hubungan Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun maka dilakukan dengan menggunakan Uji t. Lalu diperoleh nilai t-hitung sebesar 3,312 dan nilai t-tabel sebesar 2,086 dengan nilai p sebesar 0,003. Karena nilai t-hitung > t-tabel atau nilai  $p < 0,05$  maka secara statistik dapat dikatakan bahwa ada Hubungan yang signifikan antara Pemberian Waktu Bermain *Gadget* terhadap Sikap Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun.

Diharapkan kepada anak, guru dan orang tua adanya kesadaran, pemikiran yang terbuka mengenai pengasuhan dan pendidikan terhadap anak terutama dalam memberikan *gadget* kepada anak sesuai usianya, serta kerjasama antara orang tua terhadap pendampingan anak bermain *gadget* di rumah.

### Daftar Rujukan (References)

- Depdikbud. (2013). *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013 SMP, MTs Ilmu Alam (pp.1-366)*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kemendikbud.
- Hamm, R.W. (1985). *A Systematic evaluation of an environmental investigation course*. (Doctoral dissertation. Georgia State University). ERIC Document. Reproduction Service No ED-256-622.
- Paramata, Y. (2001). Pengembangan model sosialisasi inovasi dan supervisi pembelajaran ilmu pengetahuan alam. (Disertasi Doktor. Universitas Pendidikan Indonesia). Hal 2.
- Provus, M., Malcolm. (1969). The discrepancy evaluation models. An approach to local program improvement and development. Pitaburgh Public School.
- Raharja, J. T., & Retnowati, T. H. (2013). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya SMA di Kabupaten Lombok Timur, NTB. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Vol. 17, No. 2, (pp.287-258).
- Rustaman, N.Y. (2010). Kemampuan Dasar Bekerja Ilmiah dalam Pendidikan Sains dan Aassessmentnya. *Makalah Universitas Indonesia*. <http://file.upi>.

edu/direktori/sps/prodi.pendidikan\_ipa/195012311979032\_nuryani\_rustaman/kdbi\_dalamd  
iksainsfinal.pdf (diakses 08 April 2014)

- Scriven, M. (1967). *The methodology of evaluation*. In R.W.Tyler, R. M. Gagne, & M Scriven (Eds). *Perspectrives of curri-culum evaluation*. (pp.39-83). Chicago: Rand McNally.
- Stake, R. E. (1967). *Forward technology for the evaluation of educational programs*. In R W Tyler, R M Gagne, & M Scriven. (Eds). *Perspectives of curriculum evaluation*. (pp.1-12). Chicago: Rand McNally.
- Stake, R. E. (1967). The countenance of educational evaluation. *Teacher's Coole-ge Record*. Vol. 68, no:7.
- Stake, R. E. (1977). *The Countenance of edu-cational evaluation*. In A.A. Bellack & H.M Kliebard. Eds 1. *Curriculum and evaluation* (pp. 372-390). Berkeley.CA McCutchan.
- Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A.J. (1984). *Systematic evaluation a self-instructional guide to theory and practice*. Boston: Kluwer-Nijhoff Publishing.
- Stufflebeam, D. L. (1973). Educational evaluation: theory and practice. In B.R. Worthen & J.R. Sanders (Eds), *Evaluation as Enligbtenment for Decision Marking* (pp.3-5). Boston: Kluwer-Nijhoff Publishing.