

Dampak Penggunaan *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktivitas Belajar Pada Remaja

Siti Zahra Bulantika^{1*}, Sa'adah², Indra Lacksana³, M. Zuhdi Zainul Majdi⁴, Sulma Mafirja⁵
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia¹
Universitas Negeri Semarang, Indonesia^{2,3,4,5}
szahrabulantika@gmail.com*

Submitted: 07-06-2020
Revised: 06-07-2020
Accepted: 15-07-2020

Copyright holder:

© Bulantika, S. H., Sa'adah, S., Majdi M, Z, Z., Mafirja, S., (2020)

First publication right:

© Ghaidan Jurnal Bimbingan Konseling & Kemasyarakatan

How to cite: Bulantika, S., Sa'adah, S., Lacksana, I., Majdi, M., & Mafirja, S. (2020). Dampak Penggunaan *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Produktivitas Belajar pada Remaja. *Ghaidan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Dan Kemasyarakatan*, 4(1), 37-45.
<https://doi.org/https://doi.org/10.19109/ghaidan.v4i1.5941>

Published by:

UIN Raden Fatah Palembang

Journal website:

<https://Ghaidan.co.id/index.php/>

E-ISSN:

2621-8283

ABSTRACT:

Learning productivity is very important for teenagers, especially students, because it will have an effect on future success. The low productivity of students is caused by several factors, namely external and internal. The use of gadgets and the level of parental control are factors in student learning productivity. This study aims to determine the impact of using gadgets and the level of parental control on learning productivity in adolescents. This research is a quantitative research that uses the explanatory method. The population of this study were students of class IX MTS N 1 Bandar Lampung. The sampling technique used was Proportional Stratified Random Sampling and 63 respondents were selected. Hypothesis testing was carried out using Multiple Linear Regression Test. The results show that there is an effect of the intensity of the impact of using gadgets and the level of parental control on learning productivity in adolescents. This research is expected to be able to provide understanding for all parties, from students, teachers and also parents so that they can play a role, maximize or utilize the use of gadgets for things that have a positive impact.

KEYWORDS: *Gadget, Learning Productivity, Parental Control*

PENDAHULUAN

Gadget merupakan bentuk dari kecanggihan teknologi. *Gadget* dengan berbagai fitur yang mampu memberikan akses untuk bertemu dengan teman lama maupun teman baru serta masih banyak lagi kecanggihan yang bisa kita gunakan untuk membantu memenuhi kebutuhan kita dalam kehidupan sehari-hari, perbedaan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya yakni *gadget* selalu memiliki unsur baru, kecanggihan terbaru dari fitur yang sebelumnya di dalam sistemnya. Setiap sistem maupun fitur baru yang dikembangkan inilah yang mampu menarik minat masyarakat untuk membeli *gadget* keluaran terbaru, fitur yang mampu mempermudah keseharian mereka, itulah *gadget*. Selain itu *gadget* juga bisa memberikan berbagai informasi jika terhubung ke internet¹.

Fase remaja adalah fase di mana seseorang akan selalu tertarik pada hal-hal baru. Apalagi dengan teknologi yang semakin canggih, kemunculan *gadget* memudahkan mereka untuk

¹ Sumarni, S., Pertiwi, S. T. Y., Rukiyah, A., WD, A., RT, A., & Umam, R. (2019). Behavior in early childhood (2- 3) years: A case study on the use of gadgets in social environments. *International Journal of Innovation Creativity and Change*, 8(8), 384–404.

menjelajahi hal-hal baru melalui benda sederhana, canggih dan mudah dibawa kemana-mana². Menurut *World Health Organization* remaja adalah individu yang berusia 11-19 th. Dalam definisi sosial-psikologis, menyatakan bahwa remaja adalah “restrukturasi kesadaran”. Hampir dari semua ahli meninjau perkembangan jiwa dari berbagai sudut, beranggapan bahwa remaja merupakan masa penyempurnaan dari perkembangan pada tahap-tahap sebelumnya³. Pada masa remaja atau peralihan dari anak-anak ke fase dewasa ini penuh dengan masalah-masalah perkembangan yang rumit, rumit bagi orang tua dan remaja yang bersangkutan. Meski *gadget* bukan berwujud manusia yang dapat interaksi sosial langsung namun fitur menarik pada gadget seringkali membuat anak dan remaja cepat akrab dengannya. Penggunaan gadget berlebihan atau tingginya intensitas anak menggunakan *gadget*, dapat mempengaruhi kinerja atau produktivitas anak, khususnya dalam belajar⁴.

Sebuah penelitian, menemukan 45% anak-anak berusia delapan tahun menghabiskan waktu lebih dari dua jam, sementara bagi yang berusia 16 tahun jumlahnya mencapai 80%⁵, penelitian lain juga mengatakan bahwa penggunaan *gadget* berlebih akan berdampak buruk terhadap hasil belajar, hal ini dikarenakan anak cenderung fokus terhadap fitur-fitur yang ada digadget serta lebih banyak menghabiskan waktu bersama *gadget* kesayangannya, yang lebih parah anak mengabaikan interaksi langsung dengan orang lain dan mengabaikan nasihat untuk belajar⁶. Sejalan dengan penelitian yang mengatakan anak yang telah memiliki permasalahan terhadap penggunaan internet khususnya melalui gadget akan berdampak pada kecemasan social, anak cenderung menarik diri dari kehidupan sosial yang nyata⁷.

Pada masa remaja anak atau siswa disekolah hendaknya mampu mengeksplorasi keahlian dan kemahiran guna masa depan yang cemerlang. Untuk mendapatkan keahlian dan kemahiran tersebut siswa harus memiliki produktivitas yang tinggi dalam belajar. Produktivitas merupakan salah satu faktor kunci dalam mendorong pengetahuan dan kemampuan siswa secara optimal. Produktif dalam belajar merupakan tanggung jawab dan harus dilakukan dari berbagai pihak, baik pihak internal maupun eksternal. Sekolah menyediakan alat, sarana, fasilitas, dan prasarana yang dapat mendukung siswa dalam belajar disekolah, sementara siswa berkewajiban untuk menampilkan etos belajar, sikap peduli, disiplin yang baik, berinisiatif untuk melakukan perbaikan hasil belajar secara terus menerus. Produktivitas belajar merupakan salah satu faktor kunci bagi

² Miftahuddin, M. A., & Suyoto, M. (2018). An Analysis of the Influence of Parenting Style on Children’s Involvement in the Decision of Purchasing Gadgets. *2018 3rd International Conference on Education, Sports, Arts and Management Engineering (ICESAME 2018)*. Atlantis Press.

³ Organization, W. H. (2017). *Global accelerated action for the health of adolescents (AA-HA!): guidance to support country implementation*.

⁴ Follner, A., Bartel, A., & Bodden, E. (2016). Analyzing the gadgets. *International Symposium on Engineering Secure Software and Systems*, 155–172. Springer.

⁵ Sebayang, S. (2019). The Relationship between Gadgets Usage and Adolescent Social Interaction Patterns in SMP Negeri I Situluori District. *Science Midwifery*, 7(2, April), 61–65.

⁶ Sudarsana, I. K., Jayanti, I. D. A. P. D., Puspa, I. A. T., & Sugata, P. I. M. (2019). The utilization of gadgets in instilling character of children using hypno parenting. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1), 12163. IOP Publishing.

⁷ Agung, I., & Widiputera, F. (2019). The Effect of The use of Gadget on Psychosocial, Socio-Emotional, Self-Reliance, Responsibility, and Students Learning Results in Elementary School. *Education Quarterly Reviews*, 2(1).

perkembangan siswa dan keberhasilan siswa. Produktivitas menyangkut menyangkut masalah hasil akhir yakni seberapa besar hasil akhir yang diperoleh di dalam proses belajar⁸.

Dalam hal ini tidak terlepas dengan efisiensi dan efektivitas. Produktivitas tidak terlepas dari kedua hal tersebut. Efisiensi diukur dengan rasio *output* dan *input*, dengan mengukur efisiensi memerlukan identifikasi dari hasil kinerja. Efisiensi yakni suatu ukuran dalam membandingkan apa yang dipelajari, serta yang direncanakan dengan apa yang telah terlaksana⁹. Produktivitas dalam belajar juga akan mempengaruhi hasil belajar, karena menurut penelitian belajar merupakan proses perubahan pada diri manusia, bentuk perubahan itu diperlihatkan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti, pengetahuan, peningkatan kecakapan, kebiasaan, sikap, pemahaman, daya pikir keterampilan, serta kemampuan-kemampuan lainnya¹⁰. Sejalan dengan penelitian yang mengatakan belajar dapat dikatakan akibat dari adanya interaksi dan respon, seseorang dianggap telah belajar jika ia dapat menunjukkan pencapaian dalam dirinya¹¹, sebagai contoh seorang siswa telah mampu untuk membaca dan menulis, maka siswa tersebut dapat dikatakan berhasil dalam belajarnya.

Perubahan perilaku siswa dari yang tidak dapat membaca dan menulis sampai akhirnya dapat membaca dan menulis itu merupakan hasil dari belajar yang didapat dari peroduktivitas belajar. Selain itu, peran orang tua dalam mendidik anak memang tidak bisa diabaikan apalagi pada masa remaja, dimana anak beranjak menuju proses pendewasaan diri, mereka belum sepenuhnya bisa dilepas, justru pada tahap ini remaja sangat membutuhkan perhatian dan bimbingan dari orang tua mereka, karena pada masa ini tingkat sensitifitas dan emosi mereka belum sepenuhnya stabil¹². Melihat masalah penggunaan gadget diatas tentunya peran orangtua sangat penting, karena orangtua yang telah memberikan fasilitas pada anak untuk mendapatkan gadget. Keluarga merupakan rumah utama bagi anak dimana anak bisa mengeksplor segala kemampuannya tanpa ada yang membatasi. Pendidikan yang hakiki bisa anak dapatkan dalam keluarga¹³. Akan tetapi, seiring kemajuan zaman, mayoritas keluarga tak lagi memegang prinsip itu. Banyak sekali orangtua lepas kontrol hingga anak tak terdidik di dalam rumah, padahal pada fase ini yakni fase remaja anak sedang mencari jati diri atau identitas diri, ingin mencoba berbagai hal dan selalu ingin tahu tentang hal-hal baru serta rentan akan perilaku menyimpang. Oleh karena itu, orang tua harus bisa mengawasi anak dengan baik, dengan tidak membuat anak merasa tertekan.

⁸ Singh, A. (2016). Learning more with every year: School year productivity and international learning divergence. *Journal of the European Economic Association*.

⁹ Bürgi, R. (2019). Learning Productivity: The European Productivity Agency—An Educational Enterprise. In *The OECD's Historical Rise in Education* (pp. 17–37). Springer.

¹⁰ Fauzi, M. A., Nya-Ling, C. T., Thursamy, R., & Ojo, A. O. (2019). Knowledge sharing: Role of academics towards research productivity in higher learning institution. *VINE Journal of Information and Knowledge Management Systems*, 49(1), 136–159.

¹¹ Menn, J. P., Muschard, B., Schumacher, B., Sieckmann, F., Kohl, H., & Seliger, G. (2018). Learnstruments: Learning-conductive artefacts to foster learning productivity in production engineering. *CIRP Annals*, 67(1), 459–462.

¹² Won, S., & Shirley, L. Y. (2018). Relations of perceived parental autonomy support and control with adolescents' academic time management and procrastination. *Learning and Individual Differences*, 61, 205–215.

¹³ Rogers, M. A., Hickey, A. J., Wiener, J., Heath, N., & Noble, R. (2018). Factor structure, reliability and validity of the Parental Support for Learning Scale: Adolescent Short Form (PSLS-AS). *Learning Environments Research*, 21(3), 423–431

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang mengatakan bahwa pengawasan orang tua adalah suatu keberhasilan anaknya yang ditunjukkan dalam bentuk perhatian terhadap kegiatan pelajaran disekolah anak dan menekankan arti penting pencapaian prestasi oleh sang anak, disamping itu orang tua perlu menghadirkan pribadi sukses yang dapat dijadikan teladan bagi anak¹⁴, sejalan dengan penelitian yang mengatakan pengawasan orang tua terhadap prestasi belajar anak merupakan suatu hal yang harus dilakukan oleh orang tua dalam rumah tangga, baik yang dilakukan sengaja ataupun tidak di sengaja¹⁵.

Berdasarkan pengamatan peneliti di MTS N 1 Bandar Lampung terdapat siswa/siswi menggunakan *gadget*. Mereka umumnya menggunakan gadget jenis *smartphone* dan *handphone*. Mereka membawa gadget ke, peneliti juga melihat pada saat jam istirahat dan pulang sekolah para peserta didik menggunakan gadgetnya. Ada yang bermain game, melihat sosial media, atau sekedar berfoto ria bersama teman-temannya. Para siswa terlihat menggunakan gadget untuk hal yang tidak terlalu penting, seperti bermain game, media sosial, dan menonton youtube saat berada di sekolah. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin mengetahui sejauh mana dampak penggunaan *gadget* dan tingkat kontrol orang tua terhadap produktivitas belajar pada remaja. Peneliti berharap semoga penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini bermanfaat untuk penambah khasanah dan wawasan ilmu pengetahuan tentang dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan *gadget*.

METODE

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksplanatori. Penelitian eksplanatori bertujuan menguji suatu teori atau hipotesis guna memperkuat atau bahkan menolak teori atau hipotesis hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya. Penelitian ini memiliki dua variabel independen yakni penggunaan gadget dan kontrol orang tua, satu variabel dependen yakni produktivitas belajar. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX MTS N 1 Bandar Lampung. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Proportional Stratified Random Sampling* yaitu dengan cara membagi populasi menjadi beberapa kelompok dan selanjutnya secara random memilih sampel dari masing-masing kelompok dan terpilih sebanyak 63 responden. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji Regresi Linear Berganda untuk melihat pengaruh intensitas dampak penggunaan *gadget* dan tingkat kontrol orang tua terhadap produktivitas belajar pada remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi yakni uji t atau uji koefisien secara parsial, setiap variabel apakah memberikan pengaruh pada variabel terikat, analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat, dan yang terakhir adalah

¹⁴ Lee, S., Lee, K., Yi, S.-H., Park, H. J., Hong, Y.-J., & Cho, H. (2016). Effects of parental psychological control on child's school life: Mobile phone dependency as mediator. *Journal of Child and Family Studies*, 25(2), 407–418

¹⁵ Boonk, L., Gijssels, H. J. M., Ritzen, H., & Brand-Gruwel, S. (2018). A review of the relationship between parental involvement indicators and academic achievement. *Educational Research Review*, 24, 10–30.

uji F digunakan untuk menguji variabel bebas secara simultan atau bersama-sama berpengaruh pada variabel terikat. Ringkasan hasil tes penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1

Dampak Penggunaan *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua terhadap Produktivitas Belajar

Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Sig
Dampak penggunaan gadget (X1)	5.826	2.000	0,00%
kontrol orang tua (X2)	8.286	2.000	0,00%

Pada tabel 1 diketahui nilai Sig untuk pengaruh dampak penggunaan gadget (X1) terhadap produktivitas belajar pada remaja (Y) adalah sebesar $0,00 < 0,05$ dan nilai $T_{hitung} \%5.826 > T_{tabel} 2.000$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh dampak penggunaan gadget (X1) terhadap produktivitas belajar pada remaja (Y). Pengaruh kontrol orang tua (X2) terhadap produktivitas belajar pada remaja (Y) diketahui nilai Sig adalah sebesar $0,00 < 0,05$ dan nilai $T_{hitung} \%8.286 > T_{tabel} 2.000$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima yang berarti terdapat pengaruh kontrol orang tua (X2) terhadap produktivitas belajar pada remaja (Y). Uji selanjutnya adalah Uji F, nilai signifikan untuk pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0.00 < 0.05$ dan nilai $F_{hitung} \%80.696 > F_{tabel} 1,42$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima yang berarti dampak penggunaan gadget (X1) dan terdapat pengaruh kontrol orang tua (X2) secara simultan terhadap produktivitas belajar pada remaja (Y). Sedangkan R Square dalam penelitian ini diketahui sebesar 0,761, hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variable X1 dan X2 secara simultan terhadap variabel Y adalah sebesar 76,1%. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat dampak dari penggunaan gadget dan tingkat kontrol orang tua terhadap produktivitas remaja.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan sikap ketergantungan terhadap *gadget*. Sikap ketergantungan inilah yang memberikan dampak terhadap produktivitas belajar siswa. Jika individu telah memiliki sikap ketergantungan terhadap penggunaan gadget/media untuk memenuhi segala kebutuhannya, misalnya ketika individu yang selalu bermain game, atau individu yang harus selalu update pada media sosial nya melalui penggunaan gadget maka, bagi individu tersebut peranan gadget akan semakin penting dikehidupannya. Dengan adanya sikap demikian, peranan *gadget*/media akan semakin berpengaruh terhadap kehidupannya, baik itu pengaruh yang positif tau ke pengaruh yang negatif. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa hasil belajar di pengaruhi oleh faktor internal dan ekstrenal, factor internal seperti bagaimana produktivitas anak atau kegigihan anak dalam belajar, jika anak minim keinginan atau aktivitas dalam belajar hasil belajar anak akan rendah bahkan gagal¹⁶.

Penggunaan *gadget* pada siswa dikarenakan tersedianya fasilitas untuk mengakses segala fitur yang ada pada *gadget*, selain itu penggunaan *gadget* pada siswa diakibatkan karena siswa bosan mengikuti pembelajaran yang terlalu lama sehingga mendorong siswa untuk mengakses sosial media, siswa membutuhkan hiburan untuk mengurangi stress yang dialami dengan

¹⁶ Duckworth, A. L., Taxer, J. L., Eskreis-Winkler, L., Galla, B. M., & Gross, J. J. (2019). Self-control and academic achievement. *Annual Review of Psychology, 70*, 373–399.

mengakses sosial media yang ada digadget atau bermain *game online*, terlebih lagi siswa fitur digadget terdapat jaringan pertemanan yang lebih luas yaitu sosial media yang dapat membantu menghubungkan jaringan pertemanan antara siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang mengatakan bahwa saat ini gadget telah digemari oleh kaum remaja karena fitur-fitur yang sangat menarik dan memudahkan remaja berinteraksi dengan teman-teman¹⁷. Akan tetapi, tak sedikit pelajar yang meyalahgunakan kecanggihan gadget, yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mempermudah mendapatkan informasi yang mereka butuhkan yang berkaitan dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan¹⁸.

Pada awalnya remaja menggunakan gadget hanya untuk bermain game akan tetapi lama kelamaan mereka menemukan kesenangan dengan gadget sehingga hal ini akan menjadi sebuah kebiasaan yang tidak dapat ditinggalkan sehingga aktivitas lainnya terabaikan seperti aktivitas belajar. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa penggunaan gadget pada siswa, membuat seakan-akan memiliki dunianya sendiri. Siswa sering terlihat sibuk dengan gadget, sampai mengabaikan orang disekitarnya¹⁹. *Gadget* membuat penggunaanya jarang bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Kemudahan bersosialisasi dalam menggunakan gadget justru membuat terlihat anti-sosial dikehidupan nyata. Sekelompok siswa/siswi yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berkomunikasi atau berbicara lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan gadget masing-masing.

Selain itu faktor eksternal juga memiliki sumbangsi terhadap aktivitas belajar anak, contohnya tingkat pengawasan atau tingkat kontrol orangtua²⁰. Penelitian mengatakan rendahnya komunikasi dan pengawasan orang tua dan anak berpengaruh terhadap kedisiplinan anak dalam belajar²¹. Sejalan dengan penelitian lain yang menemuka tingkat kepedulian orang tua yang tinggi, serta menetapkan peraturan dan memberikan keputusan untuk anak, akan membuat anak lebih patuh dalam hal ini proses belajar²². Sang anak pun dengan sadar mematuhiya walau terkadang ada beberapa batasan yang mereka langgar. Penelitian lain menunjukkan semakin tinggi pengawasan orang tua maka semakin tinggi pula prestasi belajarnya, untuk mencapai tujuan pendidikan dalam keluarga, orang tua harus melakukan perannya dalam melakukan pengawasan dalam kaitannya dengan aktivitas anak dalam masyarakat²³.

¹⁷ Hegde, A. M., Suman, P., Unais, M., & Jeyakumar, C. (2019). Effect of electronic gadgets on the behaviour, academic performance and overall health of school going children-a descriptive study. *Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research*, 7(1), 100–103.

¹⁸ Mamatha, S. L., Hanakeri, P. A., & Aminabhavi, V. A. (2016). Impact of gadgets on emotional maturity, reasoning ability of college students. *Int J Applied Res*, 2(3), 749–755.

¹⁹ Anirudh, B. V. M., Gayathri, R., & Priya, V. V. (2018). Attitude of schoolchildren on the use of gadgets on academics. *Drug Invention Today*, 10(8).

²⁰ Núñez, J. C., Epstein, J. L., Suárez, N., Rosário, P., Vallejo, G., & Valle, A. (2017). How do student prior achievement and homework behaviors relate to perceived parental involvement in homework? *Frontiers in Psychology*, 8, 1217.

²¹ Wang, H., & Cai, T. (2017). Parental involvement, adolescents' self-determined learning and academic achievement in Urban China. *International Journal of Psychology*, 52(1), 58–66.

²² Zong, X., Zhang, L., & Yao, M. (2018). Parental involvement and Chinese elementary students' achievement goals: the moderating role of parenting style. *Educational Studies*, 44(3), 341–356

²³ Xu, J., Du, J., Wu, S., Ripple, H., & Cosgriff, A. (2018). Reciprocal effects among parental homework support, effort, and achievement? An empirical investigation. *Frontiers in Psychology*, 9, 2334.

Peran dalam keluarga membantu mengkoordinasikan penyelesaian tugas dan juga membantu dalam pengaturan siapa melakukan apa dalam keluarga. Peran orang tua sebagai *behavior control* dapat menerapkan aturan tertentu mengenai proses belajar. Selain peran sebagai *behavior control*, orang tua juga harus berperan sebagai *family boundary maintenance*, yang memberikan batasan kepada anak mengenai apa yang terbaik bagi mereka²⁴. Pengawasan orang tua adalah sikap dari orang tua dalam mengamati dan mengontrol apa yang dilakukan anaknya. Dengan adanya pengawasan orang tua, maka diharapkan anak akan memiliki tingkah laku dan kebiasaan yang baik. Tingkat kontrol orang tua merupakan faktor eksternal yang menunjang produktivitas belajar siswa, sehingga prestasi belajar siswa akan sangat baik. Kontrol atau pengawasan yang dilakukan orang tua dapat memberikan semangat dan motivasi kepada anak untuk belajar dengan baik, sehingga seorang anak akan mempunyai produktivitas dan kemampuan untuk belajar lebih giat lagi yang berdampak pada prestasi cemerlang. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman bagi semua pihak baik dari pelajar, guru dan juga orang tua agar dapat memaksimalkan atau memanfaatkan penggunaan gadget untuk hal-hal yang berdampak positif, selain itu peranan orangtua atau pengawasan keluarga adalah pokok utama yang dibutuhkan dalam perkembangan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan dapat disimpulkan terdapat dampak dari penggunaan *gadget* dan tingkat kontrol orang tua terhadap produktivitas remaja. Penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan sikap ketergantungan terhadap gadget. Sikap ketergantungan inilah yang memberikan dampak terhadap produktivitas belajar siswa, selain itu peran keluarga juga sangat membantu remaja untuk produktif dalam belajar, dengan adanya pengawasan orang tua, maka diharapkan anak akan memiliki tingkah laku dan kebiasaan yang baik. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsi pemahaman bagi semua pihak baik dari pelajar, guru dan juga orang tua agar dapat memaksimalkan atau memanfaatkan penggunaan *gadget* untuk hal-hal yang berdampak positif, selain itu peranan orangtua atau pengawasan keluarga adalah pokok utama yang dibutuhkan dalam perkembangan anak. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan eksperimen teknik konseling terhadap remaja dengan kecanduan gadget.

REFERENSI

- Anirudh, B. V. M., Gayathri, R., & Priya, V. V. (2018). Attitude of schoolchildren on the use of gadgets on academics. *Drug Invention Today*, 10(8).
- Boonk, L., Gijssels, H. J. M., Ritzen, H., & Brand-Gruwel, S. (2018). A review of the relationship between parental involvement indicators and academic achievement. *Educational Research Review*, 24, 10–30.
- Bürgi, R. (2019). Learning Productivity: The European Productivity Agency—An Educational Enterprise. In *The OECD's Historical Rise in Education* (pp. 17– 37). Springer.
- Duckworth, A. L., Taxer, J. L., Eskreis-Winkler, L., Galla, B. M., & Gross, J. J. (2019). Self-control and academic achievement. *Annual Review of Psychology*, 70, 373–399.

- Fauzi, M. A., Nya-Ling, C. T., Thursamy, R., & Ojo, A. O. (2019). Knowledge sharing: Role of academics towards research productivity in higher learning institution. *VINE Journal of Information and Knowledge Management Systems*, 49(1), 136–159.
- Froiland, J. M., & Worrell, F. C. (2016). Intrinsic motivation, learning goals, engagement, and achievement in a diverse high school. *Psychology in the Schools*, 53(3), 321–336.
- Hegde, A. M., Suman, P., Unais, M., & Jeyakumar, C. (2019). Effect of electronic gadgets on the behaviour, academic performance and overall health of school going children-a descriptive study. *Journal of Advanced Medical and Dental Sciences Research*, 7(1), 100–103.
- Lee, S., Lee, K., Yi, S.-H., Park, H. J., Hong, Y.-J., & Cho, H. (2016). Effects of parental psychological control on child's school life: Mobile phone dependency as mediator. *Journal of Child and Family Studies*, 25(2), 407–418.
- Mamatha, S. L., Hanakeri, P. A., & Aminabhavi, V. A. (2016). Impact of gadgets on emotional maturity, reasoning ability of college students. *Int J Applied Res*, 2(3), 749–755.
- Menn, J. P., Muschard, B., Schumacher, B., Sieckmann, F., Kohl, H., & Seliger, G. (2018). Learnstruments: Learning-conducive artefacts to foster learning productivity in production engineering. *CIRP Annals*, 67(1), 459–462.
- Núñez, J. C., Epstein, J. L., Suárez, N., Rosário, P., Vallejo, G., & Valle, A. (2017). How do student prior achievement and homework behaviors relate to perceived parental involvement in homework? *Frontiers in Psychology*, 8, 1217.
- Rogers, M. A., Hickey, A. J., Wiener, J., Heath, N., & Noble, R. (2018). Factor structure, reliability and validity of the Parental Support for Learning Scale: Adolescent Short Form (PSLS-AS). *Learning Environments Research*, 21(3), 423–431.
- Singh, A. (2016). Learning more with every year: School year productivity and international learning divergence. *Journal of the European Economic Association*.
- Wang, H., & Cai, T. (2017). Parental involvement, adolescents' self-determined learning and academic achievement in Urban China. *International Journal of Psychology*, 52(1), 58–66.
- Won, S., & Shirley, L. Y. (2018). Relations of perceived parental autonomy support and control with adolescents' academic time management and procrastination. *Learning and Individual Differences*, 61, 205–215.
- Xu, J., Du, J., Wu, S., Ripple, H., & Cosgriff, A. (2018). Reciprocal effects among parental homework support, effort, and achievement? An empirical investigation. *Frontiers in Psychology*, 9, 2334.
- Zong, X., Zhang, L., & Yao, M. (2018). Parental involvement and Chinese elementary students' achievement goals: the moderating role of parenting style. *Educational Studies*, 44(3), 341–356.