PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DAN DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA SDN WIYUNG I/453 SURABAYA

Dinda Titanica Putri
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
dinda.19198@mhs.unesa.ac.id

Dra. Mulyani, M.Pd
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Imu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melakukan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warganegara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 45. Pembentukan arakter pada anak usia sekolah dasar membutuhkan peran pola asuh orang tua sebagai bentuk interaksi antara orang tua dengan anak melalui perlakuan, perhatian, pendidikan, bimbingan, serta kedisiplinan. Anak anak yaitu mereka yang berusia 6-14 tahun atau disebut periode intelektual, anak – anak usia sekolah dasar sedang berada di dalam proses dimana menuju sifat kedewasaan, pola pikir mereka cenderung terbuka dan lebih mudah menerima hal – hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan orang tua. Di era milenial saat ini, teknologi sangat penting terhadap hasil belajar siswa. Tak heran jika penggunaan gadget memegang peranan yang sangat penting dalam penggunaan gadget. Gadget merupakan kumpulan perangkat elektronik yang berkembang pesat di era globalisasi dan memiliki fitur khusus seperti smartphone, kamera, dan laptop. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar PKN siswa SDN Wiyung I/453 Surabaya. Metode penelitian pada penelitian ini adalah kuantitatif korelasional dengan desain penelitian cross sectional. Subjek pada penelitian ini adalah besar sampel yang berjumlah 102 siswa sekolah dasar kelas 3 di SDN Wiyung I/453 Surabaya dan orang tua/wali siswa yang sesuai dengan kriteria inklusi. Data terkait pola asuh orang tua didapatkan dari pengisian kuesioner yang diisi oleh orang tua/wali siswa dan durasi penggunaan gadget didapatkan dari pengisian kuesioner yang diisi oleh siswa. Analisis bivariat pada penelitian ini menggunakan Uji Chi-Square yang dibantu oleh SPSS 20 for windows. Hasil penelitian ini menunjukkan variabel pola asuh orang tua terhadap hasil belajar PKN siswa (p-value 0,003), variabel durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar PKN siswa (p-value 0,001). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara pola asu orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan hasil belajar PKN siswa kelas 3 di SDN Wiyung I/453 Surabaya.
Kata Kunci: pola asuh orang tua, durasi penggunaan gadget, hasil belajar pkn

Abstract

Citizenship Education subjects are subjects that focus on the formation of citizens who understand and are able to carry out the rights and obligations to become intelligent, skilled and characterful citizens mandated by Pancasila and the 1945 Constitution. The formation of character in elementary school age children requires the role of Parenting patterns as a form of interaction between parents and children through treatment, attention, education, guidance and discipline. Children, namely those aged 6-14 years or what is called the intellectual period, elementary school age children are in the process of becoming mature, their mindset tends to be open and more receptive to new, innovative things than their parents. . In the current millennial era, technology is very important for student learning outcomes. It is not surprising that the use of gadgets plays a very important role in the use of gadgets. Gadgets are a collection of electronic devices that are growing rapidly in the era of globalization and have special features such as smartphones, cameras and laptops. The aim of this research is to determine the influence of parenting patterns and the duration of gadget use on the PKN learning outcomes of students at SDN Wiyung I/453 Surabaya. The research method in this study is quantitative correlational with a cross sectional research design. The subjects in this study were a sample size of 102 grade 3 elementary school students at SDN Wiyung I/453 Surabaya and parents/guardians of students who met the inclusion criteria. Data related to parental parenting patterns was obtained from filling out questionnaires filled in by parents/guardians of students and duration of gadget use was obtained from filling out questionnaires filled out by students. Bivariate analysis in this study used the Chi-Square Test assisted by SPSS 20 for Windows. The results of this research show that the variable parenting style affects students' PKN learning outcomes (p-value 0.003), the variable duration of gadget use on students' PKN learning outcomes (p-value 0.001). Thus, it can be concluded that there is influence

between parental care patterns and the duration of gadget use on the PKN learning outcomes of grade 3 students at SDN Wiyung I/453 Surabaya.
Keywords: parenting style, duration of gadget use, civics learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah komponen yang dapat menunjang keberhasilan penerus bangsa dan memegang peranan penting dalam pembangunan sumber daya manusia. Semakin tinggi tingkat pengetahuan masyarakat, semakin tinggi pula kualitas hidup bangsa. (Anas, M. 2019). Menurut Pasal 1 UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 menegaskan bahwa Sistem Pendidikan Nasional adalah seperangkat komponen pendidikan yang dihubungkan secara terpadu untuk mencapai program pendidikan nasional.

Pola asuh pada orang tua merupakan suatu bentuk interaksi antara orang tua dengan anak melalui perlakuan, perhatian, pendidikan, bimbingan, serta kedisiplinan supaya anak memiliki kecakapan hidup yang memenuhi standar yang dibutuhkan oleh masyarakat secara keseluruhan. Oleh karena itu, pola asuh orang tua pada penggunaan gadget atau pembawa informasi untuk anak memegang peranan penting. Selain untuk pengembangan karakter anak, edukasi kepada orang tua tentang masa manfaat gawai dan jejaring sosial juga berperan penting dalam keberhasilan belajar siswa di sekolah. Pola asuh orang tua adalah cara bagi orang tua untuk bertidak sebagai orang tua terhadap anak-anak mereka. Pola asuh juga penting dalam membentuk karakter anak. (Anas, M. 2019)

Ada perbedaan dalam cara orang tua menanggapi kebutuhan anak-anak mereka. Ada orang tua yang memanjakan anaknya dengan memberikan makanan dan pakaian sesuai keinginan anak, ada juga orang tua yang selektif dalam memberikan makanan dan pakaian untuk anaknya. Pola asuh orang tua adalah semua interaksi yang mendorong anak untuk mengubah perilaku, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dianggap tepat bagi orang tua sehingga anak dapat mandiri, disiplin, tumbuh dan berkembang secara sehat dan optimal, memiliki rasa percaya diri, memiliki rasa ingin tahu, ramah dan berorientasi pada kesuksesan. (Achdiyat, M. 2020) Penerapan pola asuh orang tua dapat mempengaruhi kebiasaan belajar siswa baik di rumah maupun di sekolah. Karena orang tua adalah guru pertama dan terpenting bagi anak. Sebagai orang tua sudah mereka harus membekali anak-anaknya untuk mendidik generasi masa depan yang berkualitas. Sebagaimana yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 7 ayat 2 menyatakan bahwa "Orang tua dari anak usia sekolah wajib memberikan pendidikan dasar kepada anaknya". Karena pengasuhan anak-anak pada kenyataannya, adalah tanggung jawab orang tua. Menurut UU no. 20 Tahun 2003 pasal 13 ayat 1 menyatakan "jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan bekerja sama". Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan di sekolah. Sedangkan pendidikan nonformal merupakan salah satu cara pendidikan lingkungan atau masyarakat. (Fadhilah, T. N dkk., 2019)

Di era milenial saat ini, teknologi sangat penting terhadap hasil belajar siswa. Tak heran jika penggunaan gadget memegang peranan yang sangat penting dalam penggunaan gadget. Gadget merupakan kumpulan perangkat elektronik yang berkembang pesat di era globalisasi dan memiliki fitur khusus seperti smartphone, kamera, dan laptop. (Harahap, R. S dkk., 2018). Gadget berbeda dengan perangkat elektronik lainnya karena gadget memiliki unsur kebaruan yang tidak dimiliki perangkat elektonik lainnya. Artinya, artinya dari awal hingga akhir atau dari waktu ke waktu, gadget selalu mewakili teknologi atau perangkat elektronik terbaru yang membuat hidup lebih mudah dan praktis. (Bakar, I. P. S. 2020).

Hasil pengamatan yang dilakukan selama mengajar di SDN Wiyung I/453 khususnya pada siswa kelas III terdapat siswa yang orang tuanya memberikan handphone pribadi. Ada juga siswa yang bermain gadget hingga larut malam jika keesokan harinya libur sekolah. Seperti yang kita ketahui bahwa bermain gadget terlalu sering dapat menurunkan mobilitas motoric pada anak. Oleh karena itu peran orang tua sangat diperlukan dalam pengawasan anak dalam penggunaan gadget karena di dalam gadget terdapat banyak aplikasi dan akses informasi yang sangat luas, banyak aplikasi seperti jejaring sosial dan permainan yang dapat di akses oleh anak-anak dengan sangat mudah. Jika hal ini tidak mendapat pengawasan yang baik dari orang tua, anak akan cenderung malas dan mudah meniru apa yang dilihatnya di dunia maya, karena tidak bisa bijak dalam memahami apa yang baik atau buruk untuk ditirukan di kehidupan sehari–hari. Adapun dampak baik terhadap penggunaan gadget seperti yang dijelaskan Bakar, I. P. S. (2020) memberitahu dampak gadget terhadap siswa baik dikarenakan siswa dapat menggunakan gadget sebagai alat komunikasi dan mencari informasi. Adapun beberapa siswa yang menggunakan gadget karena mengikuti perkembangan zaman saat ini, maka diperlukan bantuan dan bantuan agar siswa dapat memanfaatkan gadget dengan sebaik-baiknya.

Anak anak yaitu mereka yang berusia 6-14 tahun atau disebut periode intelektual. Menurut Noorminanto (2018) anak – anak usia sekolah dasar sedang berada di dalam proses dimana menuju sifat kedewasaan, pola piker yng cenderung terbuka akan lebih mudah menerima hal – hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan orang tua. Anak – anak cenderung senang unuk bermain dan berinteraksi secara langsung, jika anak sudah bermain gadget cenderung diam di depan gadgetnya tanpamemperdulikan lingkungan sekitarnya (Munisa, 2020). Permendikbud No 104 Tahun 2014 dalam pasal 1 menyatakan bahwa hasil belajar oleh siswa merupakan proses pengumpulan informasi atau bukti tentang capaian pembelajaran siswa dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kopetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melakukan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warganegara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 45 (Permendikbud No 22 Tahun 2006 tentang Standar isi Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan). Dalam konteks pendidikan nasional, Pendidikan Kewarganegaraan dijadikan sebagai wadah dan instrumen untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu "berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".untuk dapat mengetahui sejauh mana pencapaian pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam satuan pendidikan perlu adanya penilaian hasil belajar dan diharapkan siswa dapat mencapai ketuntasan belajar. Kriteria ketuntasan Minimal yaitu kriteria paling rendah untuk menyatakan siswa mencapai ketuntasan.

Mengingat kelas III SD termasuk dalam kategori anak– anak yaitu sampai dengan 14 tahun, lebih tepatnya siswa kelas III berada pada usia ± 9 tahun, peran orang tua sangat penting dalam proses pendidikan yang diterima oleh anakanaknya. Pada kenyataan yang kita hadapi saat ini, banyak orang tua kurang memperhatikan anak-anak mereka yang berada dalam proses pendidikan , hal tersebut disebabkan oleh kesibukan orang tua, dan rendahnya tingkat pendidikan yang mereka miliki. Seperti yang kita ketahui, tidak ada masalah jika gadget saat ini disukai oleh anak-anak. Karena gadget saat ini lebih menarik daripada gadget di masa lalu. Namun pemakaian gadget yang terlalu lama dapat membuat dampak negatif terhadap prestasi siswa, misalnya hasil prestasi siswa akan menurun. Faktanya, apa pun yang berlebihan tidak akan berdampak baik pada seseorang. Namun jika seseorang bisa menyesuaikan penggunaaanya, maka gadget juga memberikan dampak positif.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar pkn siswa di SDN Wiyung I/453 Surabaya.

METODE

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Dalam pendekatan ini, data akan dianalisis menggunakan statistik guna untuk menguji hipotesis yang sudah disiapkan. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2011) pendekatan eksperimen merupakan penelitian untuk mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang telah ditentukan..

Peneliti mencari pengaruh antar variabel yaitu pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar pkn siswa SDN Wiyung I/453 Surabaya tingkat sekolah dasar kelas III. Populasi pada penelitian ini adalah siswa–siswi SDN Wiyung I/453 Surabaya kelas III. Populasi siswa kelas III sebanyak 121 anak dan orang tua (bapak/ibu) untuk mengisi kuisioner.

Teknik pengambilan sampel untuk penelitian ini memakai rumus dari Slovin:

$$n = \frac{N}{1+N(d^2)}$$

n = Besar sampel
N = Besar populasi
d = Tingkat kepercayaan yang diinginkan (5%)

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel sebagai berikut :

$$\mathbf{n = \frac{N}{1+N(d^2)} = \frac{121}{1+121(0{,}05)^2} = \frac{121}{1{,}3025} = 92{,}89}$$

dibulatkan jadi 93. Sampel pada penelitian ini berjumlah 93 responden. Untuk mengantisipasi drop out, maka sampel ditambahkan 10% menjadi 102 responden. Instrumen dalam penelitian ini yakni kuisioner pola asuh orang tua dan kuisioner durasi penggunaan gadged oleh siswa. Yang sebelumnya telah di uji validitas dan reabilitasnya oleh para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SDN Wiyung I/453 Surabaya merupakan objek yang digunakan untuk penelitian terletak di Jalan Mengangti Wiyung No. 11 Surabaya, Wiyung, Kec. Wiyung, Kota Surabaya Prov. Jawa Timur. Kepala SDN Wiyung I/45 yaitu Ibu Karomah Vidi Astutik. Kegiatan belajar mengajar di SDN Wiyung I/453 didampingi sebanyak 38 pendidik. SDN Wiyung I/456 Surabaya memiliki sebanyak 39 ruang kelas. Kegiatan belajar mengajar di SDN Wiyung I/453 Surabaya berlangsung selama 5 hari dalam satu minggu. Penelitian ini dilakukan di SDN

Wiyung I/456 Surabaya. Responden pada penelitian ini yaitu orang tua/wali murid dan siswa sekolah dasar kelas 3 sebanyak 102 responden. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 16 juni 2023 yang bertempat di SDN Wiyung I/453 Surabaya. Sampel dalam penelitian ini adalah 102 anak kelas 3. Kegiatan penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh durasi penggunaan gadget dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar pkn siswa kelas 3.

Setelah proses pelaksanaan penelitian selesai, kegiatan selanjutnya yaitu pengolahan dan penyusunan laporan hasil penelitian. Proses penyusunan hasil penelitian dilakukan dengan cara menyajikan hasil uji statistic Chi-Square. Hasil dari uji statistic ini yang akan menentukan bahwa ada atau tidaknya pengaruh dalam durasi penggunaan gadget dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar pkn siswa kelas 3.

1. Pola Asuh Orang Tua

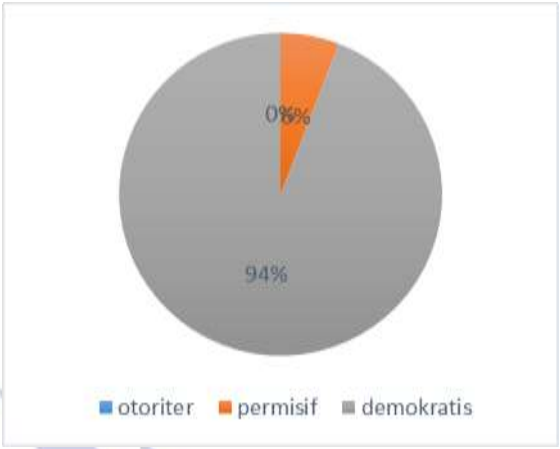
Kuesioner pada penelitian yang berjudul Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Wiyung I/456 Surabaya berisi sebanyak 24 butir pertanyaan yang dibagikan kepada orang tua siswa untuk mengumpulkan data mengenai jenis pola asuh yang diterapkan oleh orang tua kepada anak. Jumlah responden yaitu 102 orang tua yang menyelesaikan survey, berdasarkan item pertanyaan dengan skor 1 – 3. Data tersebut berkaitan dengan pola asuh orang tua.

Tabel 4.5 Kategori pola asuh orang tua

Persentase Pola Asuh Orang Tua	Frekuensi	Kategori
<24	0	Otoriter
<48	6	Permisif
>72	96	Demokratis

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa Pola asuh orang tua yang diterapkan di SDN Wiyung I/453 Surabaya terdapat hasil 94% dengan jumlah 96 orang tua siswa yang menerapkan pola asuh demokratis. Pola asuh demokratis merupakan jenis pola asuh yang mengutamakan komunikasi dua arah antara orang tua dengan anak. Penerapan pola asuh demokratis mampu meningkatkan motivasi belajar anak dengan membiasakan anak untuk disiplin belajar, taat beribadah, dan pendampingan belajar yang maksimal. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pola asuh orang tua siswa di SDN Wiyung I/453 Surabaya sangat baik. Berikut adalah gambar diagram lingkaran terkait data yang dihasilkan pada table diatas:

Gambar 4.1 Diagram lingkaran jenis pola asuh orang tua



Berdasarkan gambar diagram lingkaran diatas, mayoritas orang tua siswa yaitu sebanyak 96 orang tua (94%), dan 6 orang tua siswa (6%) menerapkan pola asuh demokratis dan permisif, penerapan pola asuh yang dilakukan oleh orang tua siswa termasuk dalam kategori yang sangat baik dimana orang tua sudah paham mengenai pola asuh yang baik untuk diterapkan kepada sang anak. Variabel pola asuh dengan demikian mempunyai kecenderungan yang kuat, sesuai dengan hasil table dan diagram lingkaran tersebut.

2. Durasi Penggunaan Gadget

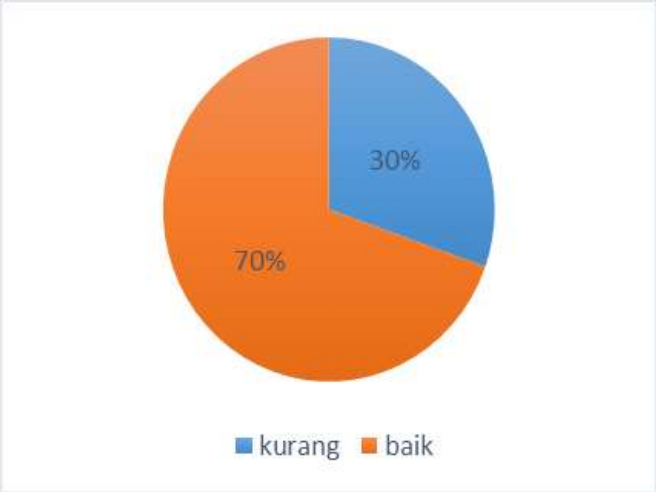
Kuesioner pada penelitian yang berjudul Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa SDN Wiyung I/456 Surabaya terdiri dari 20 itempertanyaan dibagikan untuk megumpulkan data tentang durasi penggunaan gadget pada siswa kelas 3. Sampel berjumlah 102 responden yang menyelesaikan surey, dengan setiap item pertanyaan memiliki skor 1-2. Data tersebut berkaitan dengan durasi penggunaan gadget.

Tabel 4.6 Kategori durasi peggunaan gadget

Persentase Durasi Penggunaan Gadget	Frekuensi	Kategori
1-20	31	Kurang
21-40	71	Baik

Pada table diatas dapat diketahui bahwa durasi penggunaan gadget pada siswa kelas 3 di SDN Wiyung I/453 Surabaya menunjukkan bahwa terdapat 70% atau 71 siswa dari 102 responden keseluruhan yang menyelesaikan kuesiner dengan baik. Berikut adalah gambar diagram lingkaran yang menunjukkan hasil durasi penggunaan gadget pada kelas 3 di SDN Wiyung I/453 Surabaya:

Gambar 4.2 Gambar diagram lingkaran durasi penggunaan gadget



Berdasarkan gambar diagram lingkaran diatas, mayoritas siswa yakni 71 siswa (70%), dan 31 siswa (30%) menunjukkan bahwa siswa termasuk dalam kategori baik dalam menggunakan gadget dan tidak baik dalam penggunaan gadget. Variabel durasi penggunaan gadget pada siswa kelas 3 dengan demikian memiliki kecenderungan yang kuat dengan hasil table dan diagram lingkaran di atas.

E. Hasil Belajar Pkn

Penilaian dengan cara mengumpulkan data berupa catatan transkip, buku, surat, dokumentasi, dan sebagainya. Pada penelitian ini teknik dokumentasi digunaka untuk mengetahui catatan hasil prestasi siswa dari nilai mata pelajaran PKn masing-masing siswa.

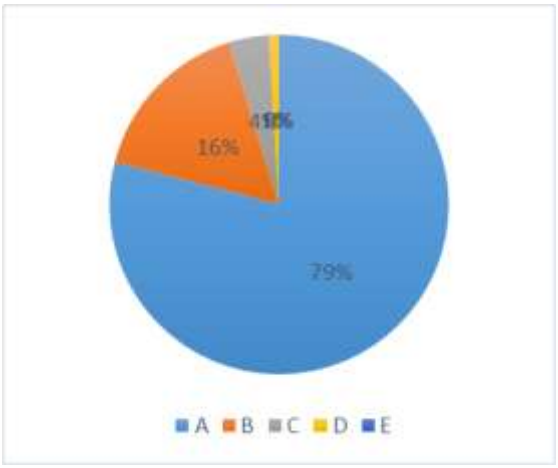
Table 4.7 Kategori Hasil belajar pkn siswa

Presentase Hasil Belajar PKN	Frekuensi	Kategori
86-100	80	A
70-85	17	B
51-69	4	C
26-50	1	D
<25	0	E

Sumber: (Penilaian Acuan Patokan (PAP))

Hasil belajar Pkn siswa kelas 3 di SDN Wiyung I/453 Surabaya memiliki hasil yang baik yaitu berada di kisaran nilai 86-100% yaitu 03 siswa. Hal tersebut berarti bahwa siswa kelas 3 dapat menyelesaikan pelajaran Pkn dengan baik. Berikut adalah diagram hasil belajar Pkn siswa SDN Wiyung I/453 berdasarkan table diatas:

Gambar 4.3 Gambar diagram hasil belajar Pkn siswa



Berdasarkan gambar diatas, terdapat 83 siswa (79%), 17 siswa (16%), 4 siswa (4%), dan 1 siswa (1%). Setiap kategori masuk dalam kategori A (tinggi), B (baik), C (cukup), D (kurang), dan E (sangat kurang). Variabel hasil belajar Pkn siswa memiliki kecenderungan yang kuat dengan hasil table dan diagram lingkaran diatas.

3. Hasil Uji Chi-Square

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh data hasil pelaksanaan penelitian yang bertempat di SDN Wiyung I/453 Surabaya. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program IBM SPSS for Windows versi 20. Pengujian hipotesis dengan Chi-Square dilakukan untuk mengetahui pengaruh antar variabel.

Hipotesis yang diajukan untuk pengujian ini yaitu:

Ho : Tidak ada pengaruh antara pola asuh orang tua dengan hasil belajar Pkn siswa

Ha : Ada pengaruh antara pola asuh orang tua dengan hasil belajar Pkn siswa

Ho : Tidak ada pengaruh antara durasi penggunaan gadget dengan hasil belajar Pkn siswa

Ha : Ada pengaruh antara durasi penggunaan gadget dengan hasil belajar Pkn siswa

Adapun uraian data pelaksanaan penelitian pengaruh pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar PKn siswa di sdn wiyung I/453 Surabaya kelas III sd sebagai berikut: Hasil analisis bivariat Uji Chi-Square pada penelitian pengaruh pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar pkn siswa di sdn wiyung I/453 Surabaya

a. Pengaruh pola asuh orang tua dengan hasil belajar pkn

Pola asuh merupakan suatu proses interaksi antara orang tua dengan anak, dimana memperlibatkan kegiatan pendidikan, pengasuhan, bimbingan, dan kedisiplinan dalam proses pendewasaan, secara langsung maupun tidak langsung. Pola asuh orang tua merupakan proses pengasuhan menggunakan metode dan teknik yang fokus pada kasih sayang mendalam dari pihak orang tua.

Membesarkan anak tidak terlepas dari keberadaan sebuah keluarga. (Hartanti, E. 2017)

Hasil dari penelitian tentang pengaruh pola asuh orang tua terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas III SDN Wiyung I/453 Surabaya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Chi-Square Pengaruh pola asuh orang tua dengan hasil belajar Pkn siswa

Kategori	Frekuensi	*P-Value*
Otoriter	0	0,003
Permisif	6	
Demoktratis	96	
Total	102	

Bersadasrkan tabel dijelaskan hasil perhitungan data menggunakan uji Chi-Square. jika hasil perhitungan nilai sig. (P-Value) lebih besar dari 0,05 (> 0,05), maka Ho diteria dan Ha ditolak. Namun, jika hasil (P-Value) kurang dari 0,05 (< 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil uji chi-square dengan bantuan SPSS 20 menunjukkan bahwa nilai sig. (P-Value) sebesar 0,003 (< 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil dari table diatas disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara pola asuh orang tua dengan hasil belajar Pkn siswa di SDN Wiyung I/453 Surabaya.

b. Pengaruh durasi penggunaan gadget dengan hasil belajar pkn

Gadget merupakan barang atau alat yang diciptakan pada era maju bertujuan membantu semua hal lebih mudah dan praktis, jika dibandingkan dengan teknologi terdahulu. Terdapat dampak positif dan negatif bagi penggunanya dalam keberadaan gadget di era maju ini, baik di usia anak maupun dewasa. Salah satu faktor yang berperan pada dampak gadget berupa lama waktu penggunaannya. Penelitian yang dilakukan Bakar memperlihatkan kebanyakan anak di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik memiliki kebiasaan memainkan gadget dengan waktu lebih dari 1 jam setiap harinya. Dilihat dari persentase maka hasil penelitian menunjukkan sebanyak 51.2% atau 42 dari 82 responden menyatakan bahwa anak mereka terbiasa memainkan gadget lebih dari 1 jam setiap harinya.

Hasil penelitian tentang durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas III SDN Wiyung I/453 Surabaya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Chi-Square Pengaruh gadget dengan hasil belajar Pkn siswa

Kategori	Frekuensi	*P-Value*
Baik	71	0,001
Kurang	31	
Total	102	

Bersadasrkan tabel dijelaskan hasil perhitungan data menggunakan uji Chi-Square. jika hasil perhitungan nilai sig. (P-Value) lebih besar dari 0,05 (> 0,05), maka Ho diteria dan Ha ditolak. Namun, jika hasil (P-Value) kurang dari 0,05 (< 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil uji chi-square dengan SPSS 22 menunjukkan bahwa nilai sig. (P-Value) sebesar 0,291 (> 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak. Hasil dari table diatas menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan hasil belajar Pkn siswa SDN Wiyung I/453 Surabaya.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, mayoritas orang tua siswa SDN Wiyung I/453 Surabaya menerapkan pola asuh demokratis yaitu sebanyak 96 orang tua (94%). Berdasarkan Zahroh (2021), pola asuh demokratis memiliki kecenderungan sebagai suatu bentuk pola asuh yang mengedepankan upaya bagaimana membentuk anak di kehidupan sehari-hari untuk menumbuhkan sikap yang positif dan merasa nyaman dan merasakan kekebasan untuk memenuhi haknya sebagai anak. Dengan kata lain, penggunaan pola suh demokratis memiliki tujuan agar anak memiliki kontrol yang baik terhadap segala kegiatan yang mereka lakukan. Berdasarkan hasil instrument pola asuh yang digunakan dalam penelitian ini, orang tua siswa di SDN Wiyung I/435 cenderung memberikan ruang bagi anak untuk berperan aktif terhadap pembuatan pertimbangan dan keputusan kegiatan yang mereka jalani sehari-hari. Orang tua juga cenderung menempatankan diri sebagai pihak yang menjadi pengingat serta rekan diskusi sehingga siswa merasa lebih bertanggung jawab terhadap apa yang sedang mereka jalani. Hal tersebut tentu akan membawa pengaruh atau dampak yang baik bagi kontrol diri siswa dalam kehidupan sehari-hari. Baik terkait kegiatan yang mereka lakukan, benda-benda yang mereka gunakan serta tugas-tugas yang harus mereka selesaikan.

Pola asuh demokratis dari orang tua siswa di SDN Wiyung I/435 salah satunya akan memberi dampak positif terhadap kontrol diri siswa dalam menggunakan gadged. Hal tersebut selaras dengan penelitian dari Wulandari (2022) yang menyatakan bahwa sebagian besar orang tua menerapkan pola asuh demokratis (60,9%) dan hampir setengahnya anak tidak ketergantungan gadget (41,3%). Hasil analisa Rank Spearman diperoleh ρ value 0,000 < α 0,05 artinya angka korelasi tersebut bernilai positif yaitu 0,631 dengan demikian dapat diartikan bahwa ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget tersebut memiliki hubungan kuat dan searah. Dalam penelitian ini pula ditemukan bahwa dengan sebagian besar orang tua menerapkan pola asuh

demokratis didapati dari hasil angket siswa bahwa durasi penggunaan gadget pada siswa kelas 3 di SDN Wiyung I/453 Surabaya menunjukkan bahwa terdapat 70% atau 71 siswa dari 102 responden keseluruhan yang baik. Baik di sini diindikasikan dengan terpenuhinya beberapa point angket durasi penggunaan angket oleh siswa dengan kecenderungan positif. Diantaranya seperti siswa tidak meletakkan handphone di tempat tidur ketika tidur, dalam sehari siswa tidak menggunakan handphone lebih dari 5 jam, siswa memahami bahwa radiasi pada handphone bahaya untuk kesehatan, tidak menggunakan handphone hanya untuk bermain main, tidak lebih suka bermain handphone daripada belajar dan mengerjakan tugas dari sekolah dengan baik dan mengumpulkannya secara tepat waktu. Dari indikasi-indikasi positif tersebut dapat diartikan bahwa siswa di SDN Wiyung I/453 dapat menggunakan gadged dengan durasi yang tidak berlebihan dan menggunakannya secara bijak. Baiknya kontrol diri siswa tersebut kemudian akan berpengaruh pada kualitas tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugas yang merka miliki. Berdasar salah satu point pada instrument angket durasi penggunaan gadged di dalam penelitian disebutkan bahwa mayoritas siswa di SDN Wiyung I/453 mengerjakan tugas/PR dengan baik dan mengumpulkannya secara tepat waktu.

Pengaruh pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadged terhadap hasil belajar mata pelajaran PKN siswa di SDN Wiyung I/453 dianalisis menggunakan progam IBM SPSS untuk Windows versi 22. Berdasarkan analisis tersebut diperoleh bahwa nilai sig. (P-Value) sebesar 0,003 (< 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil dari table diatas disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara pola asuh orang tua dengan hasil belajar Pkn siswa di SDN Wiyung I/453 Surabaya. Hasil tersebut selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hendrati & Rahayu (2015) yang menunjukkan hasil bahwa ada hubungan yang signifikan antara pola asuh demokratis dan kematangan emosi dengan prestasi akademik. Orang tua dengan pola asuh demokratis memang memberi ruang kepada anak untuk melakukan kontrol dan terlibat dalam pembuatan keputusan terhadap segala aktivitas yang akan meraka lakukan, namun hal tersebut tidak dapat memastikan bahwa anak akan memiliki minat maupun ketertarikan lebih untuk belajar. Hal tersebut biasanya juga terjadi karena siswa memiliki kecenderungan positif atau potensi lebih baik pada bidang-bidang non-akademik.

Sedangkan untuk relasi durasi penggunaan gadget dengan hasil belajar PKN siswa di SDN Wiyung I/453 Suarabaya berdasarkan hasil uji Hasil uji chi-square dengan SPSS 20 menunjukkan bahwa nilai sig. (P-Value) sebesar 0,001 (< 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil dari table diatas menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara durasi penggunaan gadget dengan hasil belajar Pkn siswa SDN Wiyung I/453 Surabaya. Gadget merupakan barang atau alat yang diciptakan pada era maju bertujuan membantu semua hal lebih mudah dan praktis, jika dibandingkan dengan teknologi terdahulu. Salah satu faktor yang berperan pada dampak gadget berupa lama waktu penggunaannya. Penelitian yang dilakukan oleh Nikmawati dkk. (2021) terkait dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar, didapati hasil bahwa penggunaan gadget tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dan berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Ha tersebut didukung oleh adanya fakta yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan gadged dalam durasi lama tidak berarti bahwa mereka menggunakannya untuk bermain game. Mereka dapat mengakses materi-materi pembeajaran bahkan sekedar hiburan agar bisa lebih berkonsentrasi dalam belajar. Di era 4.0 seperti sekarang ini minat belajar pada anak-anak semakin menurun terlebih karena adanya pengaruh teknologi informasi yang sangat berkembang pesat termasuk gadget. Untuk itu sangat mungkin siswa yang kurang suka membaca buku secara langsung lebih berminat mengakses informasi materi belajar dari gadget. Sedangkan siswa yang senang membaca buku, akan lebih banyak meluangkan waktu untuk membaca buku dari pada menggunakan gadged. Untuk itu selaras dengan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa durasi siswa dalam penggunaan gadged tidak berpengaruh atau tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil wawancara yang diperoleh peneliti terhadap orang tua siswa kelas III SDN Wiyung I/456 Surabaya menunjukkan bahwa orang tua telah mengetahui bagaimana cara menerapkan pola asuh yang baik terhadap anaknya, orang tua juga telah memahami fungsi dan bahaya gadget jika diberikan kepada anak usia sekolah dasar secara berlebihan dan tanpa pengawasan. Kebanyakan orang tua memberikan gadget kepada anak, tetapi orang tua juga selalu mengawasi apa saja yang telah diakses oleh sang anak. Orang tua juga telah memberikan pengertian yang baik sehingga tidak memuat anak malas belajar dan tidak tertinggal di sekolah. Orang tua juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengikuti apa yang anak ingin lakukan dan memberikan anak kesempatan untuk melakukan kegiatan di masyarakat untuk melatih kepekaan anak terhadap lingkungan sekitar.

Bersadasarkan tabel dijelaskan hasil perhitungan data menggunakan uji Chi-Square pada relasi data pola asuh orangtua dan durasi penggunaan gadged terhadap hasil belajar PKN siswa di SDN Wiyung I/543 diperoleh hasil perhitungan nilai sig. (P-Value) kurang dari 0,05 (< 0,05),

maka Ho ditolak dan Ha diterima pada kedua variabel yang digunakan pada penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget dengan hasil belajar Pkn siswa di SDN Wiyung I/453 Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya yaitu tentang penelitian yang berjudul Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa SDN Wiyung I/456 Surabaya dapat diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh pola asuh orang tua terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas III sekolah dasar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, penelitian ini diperoleh hasil bahwa ada pengaruh pola asuh orang tua terhadap hasil belajar Pkn siswa dan ada pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas III. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji Chi-Square mendapatkan hasil P-Value sebesar 0,003 dan 0,001 dimana nilai ini kurang dari batas signifikansi alfa 0,05 atau (0,003< 0,05) dan (0,001 < 0,05). Maka, dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian berjudul Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa SDN Wiyung I/456 Surabaya, menunjukkan bahwa ada pengaruh pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar Pkn siswa kela III, maka saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Bagi guru

a. Dengan adanya bukti bahwa ada pengaruh pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas III, maka diharapkan guru dapat menggunakan metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan gadget sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan pada siswa kelas III.

b. Adanya gadget memberikan dampak positif bagi pengetahuan dan emosional anak, sebaiknya guru dapat memanfaatkan adanya gadget dengan aspek perkembangan yang lain.

2. Bagi Orang Tua

a. Berdasarkan bukti bahwa adanya pengaruh antara pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas III di SDN Wiyung I/456 Surabaya, diharapkan orang tua lebih memperhatikan lagi pola asuh yang diterapkan kepada anak dalam lingkungan keluarga. Dikarenakan dengan pola asuh yang baik dapat menghasilkan tumbuh kembang karakter dan kecerdasan anak di masyarakat meningkat lebih baik pula.

b. dengan kecerdasan karakter yang baik seorang anak akan tumbuh dengan menjadi pribadi yang memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri, keluarga, dan masyarakat di sekitarnya. Dengan demikian ia akan dapat menjaga nama baik keluarga dan akan selalu menghormati keluarganya.

3. Bagi Peneliti Lain

a. Berdasarkan bukti bahwa adanya pengaruh pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas III, maka diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan untuk meneliti pada mata pelajaran lain yang berkaitan dengan aspek perkemmbangan yang lain.

b. Berdasarkan bukti bahwa adanya pengaruh pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget terhadap hasi belajar Pkn siswa kelas III, maka peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai pola asuh dan durasi penggunaan gadget tetapi dengan menggunakan tingkatan kelas yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Achdiyat, M. (2020). Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 6(1).

Anas, M. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Biologi Peserta Didik Kelas Viii Mtsn 2 Maros. Binomial, 2(1), 12-32.

Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku

Penggunaan Gadget Pada Siswa Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin. Faletehan Health Journal, 6(2), 64-68.

Bakar, I. P. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di Sd Inpres Tamalanrea Ii Makassar. Aijer: Algazali International Journal Of Educational Research, 3(1), 39-46.

Dewanti,Dkk. 2016. Hubungan Ketrampilan Sosial Dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 9 Malang. Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling. 1(3):126-131.

Fadhilah, T. N., Handayani, D. E., & Rofian, R. (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 2(2), 249-255.

Gunawan, M. A. A. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Pgri 33 Sumurboto, Banyumanik (Doctoral Dissertation, Faculty Of Medicine).

Harahap, R. S., & Ely, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 12 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(1).

Hartanti, E. (2017). Judul Skripsi: Pola Asuh Orang Tua Single Parent Dalam Perkembangan Kepribadian Anak Di Desa Jetis Kecamatan Selopampang Kabupaten Temanggung (Doctoral Dissertation, Iain Salatiga).

Hamdi, M. L. N., & Pai, J. P. A. I. (2014). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Viii Smpn 1 Gandusari Trenggalek.

Hendrati, F., & Rahayu, S. (2015). Pola Asuh Demokratis Dan Kecerdasan Emosional Dengan Prestasi Belajar Siswa-Siswi Smp Bilingual. Jurnal Sipatokkong Bpsdm Sulsel, 1(1), 31–48.

Julaika, Julaika, and Neni Mariana. "Eksplorasi Nilai-nilai Pancasila untuk Mentransformasi Konteks dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 6, no. 3, 2018.

Kartika, Dyah.2018. Gadget No Buku Yes.Surabaya : Pustaka Saga

Kia, A. D., & Murniarti, E. (2020). Pengaruh Pola Asuh Orangtua Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Anak. Jurnal Dinamika Pendidikan, 13(3), 264-278.

Khikmah, S. K. (2018, March). Pola Asuh Orang Tua Dan Prestasi Belajar: Studi Kasus Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Gadungrejo Kebumen. In Prosiding Seminar Nasional Hima Dan Prodi Pgsd 2017.

Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. Jurnal Keperawatan, 3(2).

Miranti, P., & Lili, D, P., (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pls, 6(1).

Muchtar, L. (2023). Hubungan Pola Asuh Orangtua Pada Masa Pandemi Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Tinggi Sd Negeri 91 Soreang Desa Tamalate Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar.

Najibah, N. A. (2017). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Cempaka Putih 02 Tangerang Selatan.

Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 9(2), 254. Https://Doi.Org/10.23887/Jeu.V9i2.38975

Prasetyo, T., Suradi, F. M., & Damayanti, V. Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak: Studi Kasus Pada Siswa Sdn 2 Tangkil Kabupaten Sukabumi.

Rachmadyanti, P., Hendrik Pandu Paksi, Vicky Dwi Wicaksono, Ganes Gunansyah, & Suprayitno. (2022). Pelatihan Menjadi Guru bagi Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar Dari Rumah. *Jurnal SOLMA*, *11*(1), 123–131. https://doi.org/10.22236/solma.v11i1.7918

Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2), 188-209.

Safitriah Hidayati, A. (2017). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas Iii Gugus Iv Kecamatan Ampenan Tahun Ajaran 2017/2018 (Doctoral Dissertation, Universitas Mataram).

Sarina, M., Maria, S. K., & Rodriquez, E. I. S. (2022). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sdn Bolawolong. Journal Nagalalang Primary Education, 4(1).

Suarlin, S., Elpisah, E., Nurwajidah, N., & Nurfadila, M. Y. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. Jppi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 7(4), 631-641.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 527-533.

Tridonanto Al. 2014. Mengembangkan Pola Asuh Demokratis.Jakarta: Pt Elexkomputindo

Thobroni, M. (2015). Belajar & Pembelajaran Teori Dan Praktik. Yogyakarta: Ar-Ruz Media

Vitrianingsih., Sitti, K., & Inayati, C. (2018). Hubungan Peran Orang Tua Dan Durasi Penggunaan Gadget

Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta.

Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. Jurnal Taman Cendikia, 01(01), 52-59

Wulandari, P., & Trisnarianti, N. M. D. (2018). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sdn 1 Ngareanak Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal. Jurnal Ners Widya Husada, 2(1).

Wulandari, T. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Tk Muslimat Nu Babussalam Blimbingsari. Stikes Banyuwangi.

Zahroh, R. S. (2021). Implementasi Pola Asuh Orang Tua Demokratis Dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Dini. Prosiding Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini Iain Ponorogo"Pengembangan Potensi Anak Usia Dini"Tahun 2021, 1–13.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya