



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 479 - 490

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar

Fifin Dwi Purwaningtyas^{1✉}, Aironi Zuroidah², Nita Nilam³, Nina Permei Sela⁴

Program Studi Psikologi, Universitas Wijaya Putra, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: fifin@uwp.ac.id¹, aironizuroidah@uwp.ac.id², nitanilam88@gmail.com³, ninapermeisela@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini di tengah pandemi covid-19 saat ini, selama ini orang tua jarang memantau penggunaan gadget oleh anak. Ditambah dengan penggunaan gadget yang terlalu lama terutama membuat perkembangan psikososial berdampak negatif. Melonjaknya keseriusan pemakaian gadget dikhawatirkan hendak meningkatkan nilai tergilagila gadget. Tergilagila gadget bisa meningkatkan kebiasaan efek kendala konsentrasi atensi serta hiperaktivitas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial pada siswa sekolah dasar. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif, non eksperimental. Dengan sampel sebanyak 200 orangtua. Oleh karena $F_{hitung} > F_{Tabel}$ yaitu $239,075 > 2,64$ atau statistik uji jatuh pada daerah penolakan H_0 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini juga diperkuat dengan tingkat signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Perkembangan Psikososial, Penggunaan Gadget, Pola Asuh Orangtua.

Abstract

This research is in the midst of the current covid-19 pandemic, so far, parents rarely monitor the use of gadgets by their children. Coupled with the use of gadgets that are too long, especially the negative impact of psychosocial development. The increase in the seriousness of using gadgets is feared to increase the value of being addicted to gadgets. Infatuation with gadgets can increase habits, the effects of concentration problems, attention and hyperactivity. The purpose of this study was to determine the effect of parenting and use of gadgets on psychosocial development in elementary school students. This type of research uses quantitative, non-experimental research. With a sample of 200 parents. Because $F_{count} > F_{table}$, which is $239.075 > 2.64$ or the test statistic falls in the H_0 rejection region, H_0 is rejected and H_1 is accepted. This is also reinforced by a significance level of 0.00 which is smaller than 0.05. Thus, it can be concluded that there is an influence between Parenting Patterns and Use of Gadgets on Psychosocial Development in the Midst of the Covid 19 Pandemic for Elementary School Students.

Keywords: Psychosocial Development, Gadget Use, Parenting Parenting.

Copyright (c) 2022 Fifin Dwi Purwaningtyas, Aironi Zuroidah, Nita Nilam, Nina Permei Sela

✉ Corresponding author :

Email : fifin@uwp.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1955>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pandemic COVID-19 telah mengakibatkan sejumlah perubahan besar dalam kehidupan sehari-hari. Pandemi COVID-19 memiliki implikasi yang mengerikan bagi kesehatan, fungsi emosional dan sosial individu dan kesehatan kolektif. COVID-19 meningkatkan risiko penyakit mental yang disebabkan oleh tekanan emosional akibat berbagai faktor. Kondisi darurat kesehatan masyarakat ini dapat mempengaruhi kesehatan, keselamatan, dan kesejahteraan baik individu maupun masyarakat, salah satunya adalah penutupan tempat kerja dan sekolah. Hal ini dapat menyebabkan: (a) berbagai reaksi emosional, (b) perilaku tidak sehat, (c) dan ketidakpatuhan terhadap arahan kesehatan masyarakat. Selain itu, beberapa kelompok mungkin lebih rentan daripada yang lain terhadap efek psikososial dari pandemic (Beng et al., 2020).

PSBB (Pembatasan Sosial Massal) mengimbau masyarakat untuk menjaga jarak dan menghindari keramaian untuk mencegah penularan virus. Kegiatan PSBB mengganggu kegiatan sosial seperti pembatasan kegiatan di tempat umum, kegiatan keagamaan, kegiatan sosial budaya, pembatasan angkutan umum dan penutupan sekolah. Seiring dengan kegiatan PSBB, Kementerian Pendidikan Republik Indonesia telah mengeluarkan kebijakan untuk belajar di rumah. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan sistem pembelajaran yang memaksa siswa untuk belajar secara online. Siswa menghabiskan lebih banyak waktu online dan lebih sedikit waktu untuk kegiatan ekstrakurikuler dan acara sosial di sekolah (Andini & Pudjiati, 2021).

Covid 19 menyebar luas pada tahun ke berbagai negara di dunia termasuk Indonesia. Covid 19 telah merenggut nyawa banyak orang meninggal akibat Covid 19 tersebut. Dengan Covid 19 tersebut merubah tatanan kehidupan telah berubah total termasuk pendidikan. Pembelajaran yang biasanya berlangsung secara tatap muka telah menjadi virtual (online) di rumah menjadi sekolah daring (Agnes Pandy, 2021).

Selain tekanan yang datang dengan penyakit itu sendiri, ada arahan untuk kurungan massal di rumah, termasuk perintah tinggal di rumah, karantina, dan isolasi. Dalam pandemi saat ini, arahan untuk tinggal di rumah untuk sebagian besar populasi untuk waktu yang tidak terbatas kemungkinan akan meningkatkan stres. COVID-19 juga berdampak pada pendidikan. Sementara pandemi COVID- 19 lalu menabur ke semua bumi, banyak negeri sudah menyudahi buat menutup sekolah selaku bagian dari kebijaksanaan jarak raga buat melambatkan penyebaran serta memudahkan berat sistem kesehatan. UNESCO memperkirakan 138 negara telah menutup sekolah secara nasional, dan beberapa negara lain telah menerapkan penutupan regional atau lokal. Penutupan sekolah ini mempengaruhi pendidikan 80% anak-anak di seluruh dunia. mendengarkan musik, menonton video, mengakses informasi dan media sosial melalui internet (Van Lancker & Parolin, 2020).

Gadget banyak digunakan oleh anak-anak dan remaja, yang umumnya menunjukkan tingkat kompetensi yang tinggi dalam menggunakan teknologi. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa 82,8% remaja (berusia 11-18 tahun) menghabiskan 1 hingga 4 jam sehari untuk online. Gadget digunakan sebagai sarana untuk mengakses internet. Penggunaan gadget di kalangan remaja merupakan fenomena yang lumrah. Salah satu dari sekian banyak penggunaan gadget adalah untuk mengakses media sosial, yang merupakan salah satu kegiatan yang paling umum dilakukan anak-anak dan remaja saat ini. Situs media sosial ini memberikan hiburan dan menawarkan sarana komunikasi bagi remaja dan anak-anak. Situs media sosial memungkinkan remaja untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga, mendapatkan teman baru, dan berbagi ide. Alasan remaja menggunakan gadget adalah karena remaja suka bereksplorasi, dan mereka lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman-teman daripada orang tua dalam tahap perkembangan ini (Papalia E. Diane, 2021).

Bagi banyak orang tua, rumah di era COVID-19 telah menjadi kantor, ruang kelas, bahkan gym. Banyak orang tua berjuang tidak hanya untuk menyibukkan anak-anak mereka, tetapi juga untuk mengawasi

sekolah, bahkan ketika mereka bekerja dari rumah, berbelanja, dan melakukan semua kebutuhan sehari-hari lainnya dalam kehidupan keluarga. Pada saat yang sama, anak-anak mungkin bereaksi terhadap stres dengan bertindak keluar atau mundur ke perilaku yang sudah terlalu lama.

Lingkungan keluarga merupakan tempat pertama kali berlangsungnya proses belajar anak, lingkungan keluarga yang dimaksud disini adalah lingkungan belajar yang dilakukan oleh orang tua. Karena proses belajar dalam keluarga tentunya akan terlihat dari cara orang tua mengasuh anaknya di rumah. Hubungan orang tua-anak dalam keluarga juga dapat dipahami sebagai proses interaktif antara orang tua dan anak, termasuk proses pendidikan atau pembelajaran dan proses sosialisasi (Yunita et al., 2020).

Pola Membimbing Orang Tua ialah gimana tata cara melatih anak baik dengan cara langsung atau tidak langsung. Berasal pada uraian di atas sampai dapat disimpulkan jika pola membimbing orang tua ialah suatu cara interaksi antara orang tua dan anak, yang mencakup kegiatan sejenis menjaga, melatih, membimbing serta mendisiplinkan dalam mencapai cara kematangan baik dengan cara langsung atau tidak langsung (Isni, 2014). Menjadi orang tua merupakan pondasi awal pembentukan kepribadian anak yang diperoleh dari orang tuanya. Setiap orang tua memiliki caranya masing-masing dalam mendidik anak-anaknya. Setiap orang tua memiliki visi mereka sendiri dalam memilih gaya pengasuhan mereka. Menjadi orang tua meliputi cara orang tua mengasuh anak kecil, laki-laki atau perempuan, atau mengasuh anak mereka yang sudah dewasa tetapi belum dewasa, melindungi mereka dari segala sesuatu yang akan menyakiti atau menyakiti mereka, menyakiti, mendidik anak secara fisik, mental dan spiritual dengan kesadaran dan dengan itu tanggung jawab untuk dapat mengurus diri sendiri, menginstruksikan anak-anak untuk bertanggung jawab atas hidup mereka sendiri (Ani et al., 2020).

Menurut Baumrind kalau orang tua berhubungan dengan buah hatinya melalui salah satu dari 4 metode: Pola asuh authoritarian ialah pola asuh yang menghalangi serta memidana. Orang tua authoritarian dengan cara nyata menghalangi serta mengatur anak dengan sedikit perubahan lisan, Pola asuh authoritative atau demokratis mendesak anak buat mandiri tetapi senantiasa menaruh batas- batas serta kontrol atas aksi mereka. Anak- anak dengan orang tua neglectful bisa jadi merasa kalau terdapat perihal lain dalam kehidupan orang tua dibanding dengan diri mereka, Pola asuh indulgent ialah style pola asuh di mana orang tua ikut serta dengan anak mereka tetapi cuma membagikan cuma sedikit batas pada mereka (Baumrind, 2013).

Perkembangan psikososial (Sosial emosional) merupakan aspek yang harus dikembangkan sejak usia dini. Aspek ini akan menentukan kepribadian anak di masa dewasa. Pengalaman buruk semasa kecil dapat membuat anak anti sosial dan kurang percaya diri. Faktor perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih juga dapat mempengaruhi kondisi emosional anak. Anak-anak mulai belajar kemampuan psikososial pada usia ini, tetapi karena Covid-19, sebagian besar orang tua membatasi aktivitas mereka. Oleh karena itu, untuk merangsang kemampuan psikososial (Sosial emosional), orang tua dituntut untuk menemukan strategi pengasuhan yang tepat (Akbar & Abidin, 2018).

Situasi pandemi ini akhirnya menyebabkan siswa mengalami masalah psikososial, seperti kebanyakan anak-anak saat ini tidak lagi mandiri, tidak berani mencoba dan ingin bersosialisasi di rumah. Hal ini membuat siswa lemah dalam perkembangan psikososial, yang bermanifestasi sebagai kurangnya inisiatif siswa dalam proses pembelajaran (Siagian, 2021). Seperti penelitian terdahulu menurut Sari dkk menyebutkan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi psikososial (Sosial emosional) anak prasekolah, yaitu kondisi sosial ekonomi orang tua, pola asuh, dan sibling rivalry (Sari et al., 2021). Hasil penelitian yang lain menurut Fauziah dkk di Pesantren Kota Kediri terhadap sepuluh ibu yang memiliki anak usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa delapan ibu sering memarahi anaknya karena anaknya sedang bermain dengan temannya. Sebagian besar ibu menyatakan bahwa mereka merasa akan lebih aman jika tinggal di rumah. Apalagi para ibu merasa anak-anak lebih aman saat bermain di dalam rumah. Selanjutnya anak-anak menyatakan bahwa mereka

merasa bosan, dan mainannya terbatas. Orang tua khususnya ibu berperan penting dalam membantu perkembangan psikososial (Sosial emosional) anak secara optimal (Alia & Irwansyah, 2018).

Selain itu pada penelitian Wulandari dkk menunjukkan bahwa jumlah responden dengan pola asuh cukup dengan anak yang perkembangan psikososial (Sosial emosional) baik adalah 31 orang. Sedangkan responden yang memiliki pola asuh yang baik dengan perkembangan psikososial (Sosial emosional) yang baik sebanyak tiga orang. Analisis chi-square menunjukkan p-value sebesar 0,154 yang berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara pola asuh dengan perkembangan sosial emosional anak. Faktor lain mungkin mempengaruhi psikososial (Sosial emosional) anak. Oleh karena itu diperlukan kajian lebih lanjut, seperti kondisi lingkungan, pemenuhan kebutuhan rekreasi, dan lingkungan sekolah (Wulandari & Kumalasari, 2021).

Orang tua berperan penting dalam membantu perkembangan psikososial (Sosial emosional) anak secara optimal. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti Efektivitas Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain non eksperimental. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Total sampling dan diperoleh 200 responden yang memiliki anak yang sedang bersekolah dan anak tersebut sering menggunakan gadget berada di Surabaya, usia 6 s/d 12 tahun, Penelitian dilakukan penyebaran kuesioner secara online melalui google form, Penyebaran kuesioner ini dilakukan dalam kurun waktu 2 bulan Menyebarkan melalui media sosial (whatsapp) pada orangtua yang. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pola asuh orang tua penggunaan gadget, sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan psikososial. Kuesioner digunakan sebagai instrumen. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji analisis regresi berganda.

Variabel dan Definisi Operasional

Variabel yang akan diamati/ diukur dalam penelitian ini ada 2 variabel bebas dan 1 variabel tergantung. Pola Asuh Orangtua (X1) dan Penggunaan Gadget (X2) dan variable tergantungnya adalah Perkembangan Psikososial (Y).

Pola Asuh Orangtua (X1)

Sesuatu metode terbaik yang bisa ditempuh orang tua dalam mendidik anak selaku perwujudan dari rasa tanggung jawab kepada anak (Makagingge et al., 2019).

Penggunaan Gadget (X2)

Penggunaan Gadget adalah Menurut Jeshikamandiang bahwa penggunaan gadget (Handphone) dalam dunia pendidikan sangat berpengaruh terutama dalam mencari informasi, sehingga para siswa bisa melibatkan gadget dalam proses belajar (Harfiyanto et al., 2015).

Perkembangan Psikososial (Y)

Perkembangan yang berkaitan dengan emosi, motivasi dan perkembangan pribadi manusia serta perubahan dalam bagaimana individu berhubungan dengan orang lain psikososial berarti menyinggung relasi sosial yang mencakup faktor-faktor psikis (Saputro & Talan, 2017).

Responden

Populasi dari penelitian ini dari usia 6 sampai 12 tahun yang dan sering menggunakan gadget (sekalah daring dan keperluan lainnya) dan berdomisili dikota Surabaya, Jawa Timur dan berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Dimana diambil secara keseluruhan

sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, ada 200 orang yang menjadi subjek untuk mengikuti penelitian ini.

Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini di daerah Surabaya pada bulan juni sampai juli 2021, Dengan pertimbangan bahwa penelitian ini Efektivitas Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar belum dilakukan di daerah Surabaya.

Alat Ukur

Alat ukur penelitian ini menggunakan skala pola asuh orangtua (X1) dan skala penggunaan gadget (X2) dan skala Perkembangan Psikososial (Y).

Skala penggunaan gadget dengan total 21 butir dan menggunakan skala Likert 4 poin digunakan, dan menggunakan skala Likert dengan rentang skala 1-4. Petunjuk skor skala yang digunakan: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju 3 = setuju, 4 = sangat setuju. Skor dalam skala 4 poin ini bervariasi dari 10 hingga 50. Skor antara 34-50 dianggap ketergantungan tinggi, 17-33 sedang, dan 10-16 rendah ketergantungan.

Skala *Parenting style scale Dimension Questionnaire* (PSDQ) memiliki 3 dimensi dengan total 31 butir, dan menggunakan skala Likert dengan rentang skala 1-4. Petunjuk skor skala yang digunakan: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju 3 = setuju, 4 = sangat setuju.

Skala perkembangan psikososial dengan total 20 butir, dan menggunakan skala Likert dengan rentang skala 1-4. Petunjuk skor skala yang digunakan: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju 3 = setuju, 4 = sangat setuju

Teknik Analisis Data

Uji hipotesis dilakukan apabila data penelitian telah melewati syarat uji asumsi yaitu uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis. Setelah melakukan uji asumsi, data penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis regresi berganda untuk menguji hipotesis mayor dan hipotesis minor. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS release 21.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Data Deskriptif Karakteristik Subjek Penelitian

Jumlah subjek dalam penelitian ini sebesar 200 orang, informasi demografis subjek penelitian ini terdiri atas Pendidikan orangtua, pekerjaan orangtua, penggunaan gadget dan umur anak. Penelitian ini mengambil data subjek melalui pernyataan terbuka yang berkaitan pola asuh orangtua penggunaan gadget, dan perkembangan psikososial yang akan dideskripsikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden berdasar Pendidikan orangtua, Pekerjaan orangtua, Lama Penggunaan gadget dan Umur anak

Karakteristik		Frekuensi	Persentase
1	2	3	4
Pendidikan Ibu	Perguruan tinggi	120	60 %
	SMA	50	25 %
	SMP	20	10 %
	SD	10	5 %
Total		200	100 %
Pendidikan Ayah	Perguruan tinggi	100	50 %
	SMA	60	30 %
	SMP	25	12,5 %

Karakteristik		Frekuensi	Persentase
1	2	3	4
	SD	15	7,5 %
Total		200	100 %
Pekerjaan Ibu	Swasta	90	45 %
	PNS	50	25 %
	Ibu Rumah tangga	30	15 %
	Tidak bekerja	20	10 %
	Lain-lain	10	5 %
Total		200	100 %
Pekerjaan Ayah	Swasta	150	75 %
	PNS	30	15 %
	Tidak bekerja	2	1 %
	Lain-lain	18	9 %
Total		200	100 %
Lama Penggunaan gadget	1-2 jam	76	38 %
	3-4 jam	77	38,5 %
	5-6 jam	20	10 %
	Lebih dari 6 jam	27	13,5 5
Total		200	100 %
Umur Anak	6-8 tahun	60	19,4 %
	9-10 tahun	50	27,8 %
	11-12 tahun	95	52,8 %
Total		200	100 %

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa pendidikan terakhir orangtua yaitu pendidikan terakhir ibu lebih banyak yang lulusan perguruan tinggi sebesar 60 %, untuk pendidikan terakhir ayah juga sebesar 50 % perguruan tinggi untuk pendidikan terakhirnya. Pekerjaan orangtua yang paling banyak swasta untuk ayah 75 % dan ibu 45 %, sedangkan lama penggunaan gadget selama 3-4 jam sebesar 38,5 %, serta sebagian besar usia anak yang paling banyak usia 11-12 tahun 52,8 %.

2. Penggolongan Kategori pada Variabel

Tabel 2 Kategori Pengukuran Penggunaan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	2	1,0	1,0	1,0
	Tinggi	22	11,0	11,0	12,0
	Sedang	103	51,5	51,5	63,5
	Rendah	60	30,0	30,0	93,5
	Sangat rendah	13	6,5	6,5	100,0
Total		200	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa presentase disetiap kategori yaitu 1% partisipan berada dalam kategori sangat tinggi, 11 % tinggi, 51,5 % sedang, 30 % rendah dan 6,5 % sangat rendah.

Tabel 3 Kategori Pengukuran Perkembangan Psikososial

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tinggi	1	,5	,5	,5
	Tinggi	15	7,5	7,5	8,0
	Sedang	81	40,5	40,5	48,5
	Rendah	78	39,0	39,0	87,5
	Sangat rendah	25	12,5	12,5	100,0
Total		200	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa presentase disetiap kategori yaitu 7,5% partisipan berada dalam kategori tinggi, 5% sangat tinggi, 40,5 % sedang, 39 % rendah dan 12,5 % sangat rendah.

Tabel 4 Kategori Pengukuran Pola Asuh Orangtua

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	<i>neglectful</i>	113	56,5	56,5	56,5
	<i>indulgent</i>	1	,5	,5	57,0
	demokratis	86	43,0	43,0	100,0
	Total	200	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat bahwa presentase disetiap kategori yaitu 56,5% partisipan berada dalam kategori Pola asuh neglectful, kategori Pola asuh indulgent sebesar 5 % sedangkan dalam kategori pola asuh demokratis sebesar 43 %.

3. Hasil Pengujian Asumsi

a. Uji Normalitas

Tabel 5 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Pengguna Gadget	Perkembangan Psikososial	Pola Asuh Orangtua
N		200	200	200
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	39,15	44,12	60,47
	Std. Deviation	6,708	7,766	5,631
Most Extreme Differences	Absolute	,069	,055	,066
	Positive	,069	,055	,066
	Negative	-,067	-,041	-,054
Test Statistic		,069	,055	,066
Asymp. Sig. (2-tailed)		,021 ^c	,200 ^{c,e}	,033 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)		,275 ^d	,550 ^d	,328 ^d
99% Confidence Interval	Lower Bound	,263	,537	,316
	Upper Bound	,286	,563	,340

Berdasarkan tabel 5 hasil pengujian normalitas, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,275 ($p > 0,05$) untuk variabel penggunaan gadget, serta 0,550 ($p > 0,05$) untuk variabel perkembangan psikososial dan 0,328 ($p > 0,05$) untuk variabel Pola asuh orangtua. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ketiga data berdistribusi normal.

b. Uji linearitas

Tabel 6 Uji Linearitas

		ANOVA Table					
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Unstandardized Residual *	Between Groups	(Combined)	2356,906	81	29,098	1,136	,262
		Linearity	,000	1	,000	,000	1,000
Unstandardized Predicted Value		Deviation from Linearity	2356,906	80	29,461	1,150	,243
	Within Groups		3023,021	118	25,619		
	Total		5379,927	199			

Berdasarkan uji linearitas antara pola asuh orang tua, penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial, terdapat signifikansi sebesar 1,000 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan hubungan keduanya bersifat linear.

c. Uji Hipotesis

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis Pola asuh, Penggunaan Gadget, dan Perkembangan Psikososial

Variabel	R	R ²	t	Sig	F
1. Pola asuh orangtua*Perkembangan Psikososial	0,386	0,149	5,893	0,000	-
2. Penggunaan Gadget*Perkembangan Psikososial	0,829	0,688	20,896	0,000	-
3. Pola Asuh*Penggunaan Gadget*Perkembangan Psikososial	0,839	0,704	19,227	0,000	234,535

1. Hasil penelitian ini kesimpulannya ada pengaruh nyata dan positif antara Penggunaan Gadget (X1) terhadap Perkembangan Psikososial (Y). Ini ditunjukkan karena R-hitung (0,829) > dari r-tabel 5% = (0,138) adalah signifikan, demikian juga t – hitung (20,896) > t – tabel (1,652). Dari hasil regresi ini juga dapat diinterpretasikan bahwa ada pengaruh yang nyata antara Penggunaan Gadget (X1) terhadap Perkembangan Psikososial (Y). hal ini diperkuat dengan nilai signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari 0,05 dengan besarnya pengaruh sebesar 68,8 %. Ini artinya bahwa ada sebesar 31,2 % adalah pengaruh faktor lain yang mempunyai pengaruh dengan Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar belum dilakukan di daerah Surabaya.

2. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pola asuh orang tua (X2) ternyata berpengaruh positif terhadap perkembangan psikososial (Y). Hal ini ditunjukkan karena Rhitung (0,386)> di rtabel 5% = (0,138) penting dan thitung (5,893) > t tabel (1,652) juga penting. Dari hasil regresi ini juga terlihat adanya pengaruh yang signifikan antara pola asuh (X2) dengan perkembangan psikososial (Y). Hal ini diperkuat dengan nilai signifikansi 0,00, lebih kecil dari 0,05, dengan besaran dampak 14,9%. Artinya pengaruh 85.1 merupakan pengaruh dari faktor-faktor lain yang mempengaruhi perkembangan psikososial.

3. Maka secara keseluruhan hasil penelitian, ditemukan bahwa ada pengaruh antara pola asuh (X1), penggunaan gadget (X2) dan perkembangan psikososial (Y), dan Rhitung (0,839)> dari tabel 5% = (0,117) adalah signifikan. Sehingga berdasarkan hasil uji F 5% (simultan) dapat diketahui pola asuh (X1), penggunaan gadget (X2) dan perkembangan psikososial (Y). H0 ditolak dan Hi diterima karena F hitung > F tabel adalah

239.075 > 2.64 atau secara statistik uji berada pada daerah penolakan H_0 . Hal ini juga diperkuat dengan tingkat signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh antara Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dan linieritas, didapatkan bahwa hubungan kedua variabel berdistribusi normal dan linier. Oleh karena itu digunakan uji hipotesis merupakan korelasi Uji Analisis Regresi berganda dan hasil analisis deskriptif menemukan bahwa Pola Asuh Orang Tua tergolong neglectful yang artinya Orang tua memberikan sedikit sekali kehangatan dan kendali terhadap anaknya. Bagi orang tua tipe ini, aspek-aspek kehidupan, seperti pekerjaan, karir, ataupun kekayaan merupakan hal yang lebih penting ketimbang anak mereka sendiri (Santrock, 2019). sedangkan untuk penggunaan gadget dalam kategori sedang dengan persentase 51,5 %, selain itu untuk perkembangan psikososialnya tergolong kategori sedang juga dengan persentase 40,5 %. Hal ini menyimpulkan bahwa dengan pola asuh yang tergolong neglectful tapi dalam penggunaan gadgetnya masih cukup terkontrol sehingga dalam perkembangan psikososialnya juga tergolong cukup baik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa peran orang tua (X_2) memang berpengaruh positif terhadap perkembangan psikososial (Y). Hal ini ditunjukkan karena $r_{hitung} (0,386) >$ dari $r_{tabel} 5\% = (0,138)$ penting dan $t_{hitung} (5,893) >$ $t_{tabel} (1,652)$ juga penting. Hasil regresi ini juga dapat diartikan memiliki pengaruh yang signifikan antara pola asuh orang tua (X_2) terhadap perkembangan psikososial (Y). Hal ini diperkuat dengan perbedaan signifikan sebesar 0,00 sampai kurang dari 0,05 dan besarnya 14,9%. Artinya ada 85,1% adalah pengaruh faktor lain yang mempunyai pengaruh dengan Perkembangan Psikososial. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nanthamongkolchai dkk bahwa pola asuh memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak ($p\text{-value} < 0,05$). Anak-anak yang dibesarkan dengan gaya pengasuhan campuran memiliki peluang 1,9 kali lebih tinggi untuk mengalami keterlambatan perkembangan dibandingkan dengan mereka yang memiliki gaya pengasuhan demokratis. Selain itu, faktor keluarga dan anak yang signifikan untuk menjelaskan perkembangan anak adalah tipe keluarga, pendidikan ibu, pekerjaan ayah, hubungan dalam keluarga, status gizi dan jenis kelamin. Pola asuh orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak. Anak yang dibesarkan dengan pola asuh campuran memiliki peluang 1,9 kali lebih tinggi mengalami keterlambatan perkembangan dibandingkan dengan anak yang orang tuanya menggunakan pola asuh demokratis. Oleh karena itu, orang tua harus mengasuh anaknya dengan menggunakan pola asuh demokratis yang mengarah pada tumbuh kembang anak sesuai usianya (Nanthamongkolchai et al., 2007).

Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif yang nyata selama penggunaan gadget (X_1) terhadap perkembangan psikososial (Y). Hal ini ditunjukkan karena $R_{hitung} (0,829) >$ di $r_{tabel} 5\% = (0,138)$ signifikan dan $t_{hitung} (20,896) >$ $t_{tabel} (1,652)$. Hasil regresi ini juga dapat diartikan memiliki pengaruh yang signifikan antara penggunaan utilitas (X_1) dan perkembangan psikososial (Y). Hal ini diperkuat dengan perbedaan signifikan 0,00 kurang dari 0,05 dan besarnya 68,8%. Artinya ada 31,2% adalah pengaruh faktor lain yang mempunyai pengaruh dengan Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar belum dilakukan di daerah Surabaya. Selain itu diperkuat dengan penelitian Layyinatun Syifa adalah pemakaian gadget berakibat pada kemajuan ilmu jiwa anak sekolah dasar. Akibat yang ditimbulkan ialah akibat positif, anak gampang mencari data mengenai penataran, serta mempermudah buat berbicara dengan sahabat. Dalam perkembangan marah, anak yang memakai gadget jadi gampang marah, senang membangkang, mengikuti aksi laris dalam gadget dan berdialog sendiri pada gadget (Syifa et al., 2019).

Maka secara hasil penelitian Secara keseluruhan ditemukan bahwa ada pengaruh antara Pola Asuh Orang Tua (X_1), Penggunaan Gadget (X_2) dengan Perkembangan Psikososial (Y), hal ini dapat dilihat bahwa

R-hitung (0,839) > dari r-tabel 5% = (0,117) adalah signifikan, demikian juga berdasarkan hasil pengujian dengan uji F dengan $\alpha = 5\%$ maka dapat diketahui bahwa Pola Asuh Orang Tua (X1), Penggunaan Gadget (X2) dengan Perkembangan Psikososial (Y). Oleh karena F hitung > F Tabel yaitu $239,075 > 2,64$ atau statistik uji jatuh pada daerah penolakan H_0 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini juga diperkuat dengan tingkat signifikansi 0,00 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian menurut Yulianto yang didapat dari 37 responden, diperoleh kalau 56, 8% orang tua mempraktikkan pola membimbing demokratis. Kemudian buat kemajuan psikososial diperoleh 73, 0% membuktikan kemajuan psikososial inisiatif. Berdasarkan pada hasil analisa yang memakai percobaan hubungan Sperman Rho di dapat $p = 0,00 < 0,05$ ada ikatan antara pola membimbing orang tua dengan kemajuan psikososial anak di TK PKK XI Winong Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan (Yulianto et al., 2017).

Dari keseluruhan kesimpulan diatas bahwa penelitian ini menjelaskan bahwa anak sekolah yang menggunakan gadget perlu adanya dampingan atau dalam penggunaan gadget ada pengawasan dari orang tua, hal ini bertujuan untuk memberikan dampak perkembangan psikososial yang berdampak bagus, sebab bila ia memakai ataupun menggunakan gadget tanpa pengawasan dari orang tua hingga anak bisa memakai gadget itu dengan membrowsing keadaan sesuka mereka ataupun bisa jadi justru gadget itu dipakai buat main permainan serta tidak buat berlatih. Seseorang anak yang memperoleh pola membimbing yang bagus hingga hendak pengaruhi dengan cara positif kepada metode anak bersikap serta bersikap pada seluruh perihal yang dihadapinya.

KESIMPULAN

Pandemic COVID-19 yang memaksa anak untuk menghabiskan waktu dirumah selain itu sekolah pun juga melakukan pembelajaran daring dan membuat anak lebih sering berinteraksi dengan gadget karena pembelajaran dilakukan secara daring. Meningkatnya intensitas penggunaan gadget dikhawatirkan akan meningkatkan angka kecanduan gadget. Kecanduan gadget dapat meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Perilaku seorang pengguna gadget merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan gadget, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Terdapat perasaan tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak menggunakan gadget sehingga membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang disukai, tolerance. Anak sangat mudah dalam tahu gadget, maka asal itu anak sebagai mabuk gedget sebab kecanggihan gadget menggunakan fitur yg ada. Anak yg tidak jarang memainkan gadget, akan mengabaikan lingkungannya.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar. Yang dapat ditemukan dalam penelitian ini Pola Asuh Orang Tua tergolong neglectful yang artinya Orang tua memberikan sedikit sekali kehangatan dan kendali terhadap anaknya. Bagi orang tua tipe ini, aspek-aspek kehidupan, seperti pekerjaan, karir, ataupun kekayaan merupakan hal yang lebih penting ketimbang anak mereka sendiri, sedangkan untuk penggunaan gadget dalam kategori sedang, selain itu untuk perkembangan psikososialnya tergolong kategori sedang. Hal ini menyimpulkan bahwa dengan pola asuh yang tergolong neglectful tapi dalam penggunaan gadgetnya masih cukup terkontrol sehingga dalam perkembangan psikososialnya juga tergolong cukup baik.

- 489 *Efektivitas Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar – Fifin Dwi Purwaningtyas, Aironi Zuroidah, Nita Nilam, Nina Permei Sela*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1955>

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Rektor Universitas Wijaya Putra dan LPPM Universitas Wijaya putra yang sudah mendukung terlaksananya penelitian ini, dan pihak responden telah bekerjasama dalam kegiatan penelitian ini sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Pandy, H. M. M. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Akbar, E., & Abidin, J. (2018). Pembelajaran Seni Tari Dalam Mewujudkan Aspek Perkembangan Anak Di Taman Kanak-Kanak Peteri Benu Takengon. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2). <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3221>
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal Of Language, Literature, Culture And Education*, 14(1).
- Andini, M., & Pudjiati, S. R. R. (2021). Gambaran Psikologis Remaja Sma Selama Sekolah Dari Rumah Akibat Pandemi Covid-19 Di Indonesia. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 10(3), 217. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v10i3.5267>
- Ani, S., Harapan, E., & Sari, K. (2020). Pengaruh Pola Asuh Permisif Orang Tua Terhadap Self-Control Pada Siswa Kelas Viii Smpn 2 Rambang Kabupaten Muara Enim. *Psikodidaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 56–64. <https://journals.unihaz.ac.id/index.php/psikodidaktika/article/view/986>
- Baumrind, D. (2013). Effective Parenting During The Early Adolescent Transition. In *Family Transitions*. <https://doi.org/10.4324/9780203772393>
- Beng, J. T., Tiatri, S., Lusiana, F., & Wangi, V. H. (2020). *Intensity Of Gadgets Usage For Achieving Prime Social And Cognitive Health Of Adolescents During The Covid-19 Pandemic*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201209.116>
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Tjaturahono, B. (2015). Journal Of Educational Social Studies Pengguna Gadget Di Sma N 1 Semarang. *Journal Of Educational Social Studies*.
- Isni, A. (2014). Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 26 Bandung Universitas Pendidikan Indonesia. *Cell*.
- Makagingge, M., Karmila, M., & Chandra, A. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial Anak (Studi Kasus Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kbi Al Madina Sampangan Tahun Ajaran 2017-2018). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Nanthamongkolchai, S., Ngaosusit, C., & Munsawaengsub, C. (2007). Influence Of Parenting Styles On Development Of Children Aged Three To Six Years Old. *Journal Of The Medical Association Of Thailand*, 90(5).
- Papalia E. Diane. (2021). Experience Human Development, Fourteenth Edition. In *Mcgraw-Hill Education*, 2 Penn Plaza, New York, Ny 10121. (Vol. 14, Issue 4).
- Saputro, H., & Talan, Y. O. (2017). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Prasekolah. *Journal Of Nursing Practice*. <https://doi.org/10.30994/jnp.v1i1.16>
- Sari, D. A., Mutmainah, R. N., Yulianingsih, I., & Astari, T. (2021). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Kesiapan Ibu Bermain Bersama Anak Selama Pandemi Abstrak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Siagian, G. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan

- 490 *Efektivitas Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikosial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Siswa Sekolah Dasar – Fifin Dwi Purwaningtyas, Aironi Zuroidah, Nita Nilam, Nina Permei Sela*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1955>
- Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Van Lancker, W., & Parolin, Z. (2020). Covid-19, School Closures, And Child Poverty: A Social Crisis In The Making. In *The Lancet Public Health* (Vol. 5, Issue 5). [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(20\)30084-0](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(20)30084-0)
- Wulandari, U. R., & Kumalasari, D. (2021). Parenting Patterns On Child Social-Emotional Development During Pandemic Covid-19. *Jurnal Kebangsaan*, 10(01).
- Yulianto, Y., Lestari, Y. A., & Suwito, E. D. (2017). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah Di Tk Pkk Xi Winong Kecamatan Gempol Kabupaten Pasuruan. *Nurse And Health: Jurnal Keperawatan*. <https://doi.org/10.36720/nhjk.v6i2.18>
- Yunita, R., S, N., Syarifuddin, H., & Fitria, Y. (2020). Korelasi Pola Asuh Orang Tua Dengan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 571–576.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.390>