

POLA ASUH ORANGTUA DAN PENGGUNAAN GADGET DALAM PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK SEKOLAH DI TENGAH PANDEMI COVID 19

*Fifin Dwi Purwaningtyas¹, Aironi Zuroidah², Nita Nilam Sari³,
Nina Permei Sela⁴*

*^{1,2,3,4}Universitas Wijaya Putra, Jl. Raya Benowo No 1-3 Surabaya
fifin@uwp.ac.id*

Abstract

This research is based on a phenomenon that often occurs, especially in Surabaya, so far parents rarely monitor the use of gadgets by children. Generally gadgets are only used for playing games and watching, so the dominance of gadget use can have a negative impact on children. Coupled with the use of gadgets that are too long, especially in the midst of the current COVID-19 pandemic, making psychosocial development have a negative impact. The purpose of this study was to find out the influence of parental parenting and gadget use on psychosocial development in school children. This type of research uses quantitative research. With a sample of 200 parents. The results of this study that there is an influence between Parenting Parents, Gadget Use and Psychosocial Development, it can be seen that R-count (0.854) > of r-table 5% = (0.117) is significant, as well as based on the results of testing with test F (simultaneously) with $\alpha = 5\%$ it can be known that Parental Parenting, Gadget Use with Psychosocial Development. Therefore F calculates the > F Table which is 239.075 > 2.64 or the test statistics fall in the H0 rejection area then H0 is rejected and Hi is accepted. It is also reinforced with a significance level of 0.00 which is smaller than 0.05. By demikan it can be concluded that there is an influence between Parenting And Gadget Use Against Psychosocial Development in the Midst of the Covid 19 Pandemic for School Children.

Keywords: Parenting, Gadget Use, Psychosocial Development

Abstrak

Penelitian ini berdasarkan fenomena yang sering terjadi, khususnya di Surabaya, selama ini orang tua jarang memantau penggunaan gadget oleh anak. Umumnya gadget hanya digunakan untuk bermain game dan menonton, sehingga dominasi penggunaan gadget dapat berdampak negatif pada anak. Ditambah dengan penggunaan gadget yang terlalu lama terutama di tengah pandemi covid-19 saat ini, membuat perkembangan psikososial berdampak negatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial pada anak sekolah. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Dengan sampel sebanyak 200 orangtua. Hasil penelitian ini bahwa ada pengaruh antara Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikososial, hal ini dapat dilihat bahwa R-hitung (0,854) > dari r-tabel 5% = (0,117) adalah signifika, demikian juga berdasarkan hasil pengujian dengan uji F (secara Simultan) dengan $\alpha = 5\%$ maka dapat diketahui bahwa Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Psikosal. Oleh karena F hitung > F Tabel yaitu 239,075 > 2,64 atau statistik uji jatuh pada daerah penolakan H0 maka H0 ditolak dan Hi 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 Anak Sekolah.

Kata kunci: Pola Asuh Orangtua, Penggunaan Gadget, Perkembangan Psikososial

PENDAHULUAN

Sepanjang pandemi COVID- 19 yang diakibatkan oleh virus corona tipe baru SARS- CoV- 2, sudah berlangsung transformasi besar terhadap kegiatan manusia, tercantum rutinitas yang dicoba keluarga. Anak-anak terpaksa wajib belajar di rumah sebab sekolah ditutup. Akibat pelaksanaan physical distancing ini, anak-anak pula tidak disarankan buat bermain dengan sahabatnya di luar rumah. Kesimpulannya, segala anggota keluarga saat ini lebih banyak menghabiskan waktu di depan gadget, baik itu tv, smartphone, tablet, laptop ataupun video permainan serta akses internet. Pemakaian gadget ini dapat lebih lama dari umumnya, ataupun melebihi batasan yang dianjurkan satu jam per hari buat kanak- kanak umur 2 sampai 10 tahun.

Oleh sebab itu, dalam situasi pandemi 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. Menurut cheng dan chang menunjukkan bahwa tekanan kuat yang berasal dari dalam diri untuk melakukan suatu hal secara terus-menerus, dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menggunakan gadget, withdrawal , yaitu suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. 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 yang kecanduan tidak akan berhenti menggunakan gadget hingga ia merasa puas, interpersonal and health-related problems (Chen & Chang, 2008).

Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) menunjukkan, jumlah pengguna internet Indonesia naik 8,9% dari 171,2 juta pada 2018 menjadi 196,7 juta per kuartal II 2020. Startup dinilai perlu memperkuat inovasi dan menyesuaikan layanan untuk memanfaatkan momentum ini. Porsi pengguna internet di Tanah Air juga meningkat dari 64,8% menjadi 73,7% terhadap total populasi 266,9 juta. Kontribusi terbesar masih dari Jawa yakni 56,4%, naik dari sebelumnya 55,7% (Katadata, 2020).

Survei APJII juga menyoroti perilaku pengguna internet terutama efek pandemi corona. Mayoritas pengguna mengakses internet lebih dari delapan jam dalam satu hari. Kemudian, ada pergeseran perilaku pengguna selama pandemi, antara lain dari konten media online yang diakses pengguna. Sementara konten hiburan yang banyak diakses adalah video online (49,3 persen), game online (16,5 persen), dan musik online (15,3 persen) (APJII, 2020).

Pola asuh sendiri mempunyai definisi gimana orang tua memperlakukan anak, mendidik, membimbing, serta mendisiplinkan dan melindungi anak dalam menggapai proses kedewasaan, sampai kepada upaya pembentukan norma-norma yang diharapkan oleh warga pada biasanya. Bagi Thoha mengatakan kalau“ Pola Asuh orang tua merupakan ialah sesuatu metode terbaik yang bisa ditempuh orang tua dalam mendidik anak selaku perwujudan dari rasa tanggung jawab kepada anak (Makagingge, Karmila, & Chandra, 2019).

Penggunaan gadget di kalangan anak sekolah semakin memprihatinkan dan berdampak negatif terhadap tumbuh kembang anak. 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. Anak akan memihak buat memainkan gadget dibanding berkumpul dengan sahabat pada lingkungan rumahnya, mengakibatkan pergaulan sosial menggunakan warga serta lingkungan semakin luntur (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015).

Perkembangan psikososial adalah suatu kondisi yang terjadi pada individu yang mencakup aspek psikis dan sosial atau sebaliknya. Psikososial menunjuk pada hubungan yang dinamis atau faktor psikis atau sosial, yang saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain. Psikososial sendiri berasal dari kata psiko dan sosial. Kata psiko mengacu pada aspek psikologis dari individu (pikiran, perasaan dan perilaku) sedangkan sosial mengacu pada hubungan eksternal individu dengan orang-orang disekitarnya. Istilah psikososial berarti menyinggung relasi sosial yang mencakup faktor-faktor psikis (Saputro & Talan, 2017).

Perkembangan anak-anak yang semakin individualis akan menyebabkan berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan. sebagai akibatnya sosialisasi anak ke warga tak akan terhubung baik. Sedangkan pergaulan sosial anak akan berlanjut sampai akbar. apabila anak tetap terpana atas kecanggihan gadget, kemudian pada akhirnya anak akan kerumitan melakukan interaksi dengan orang lebih kurang. menurut Erikson, setiap tahap mempunyai krisis personal yang melibatkan permasalahan utama yg krisis di saat itu. Perkembangan ego sangat ditentukan oleh pengaruh sosial, kultural, dan kesuksesan berasal setiap krisis melibatkan perkembangan asal kebaikan yang khusus. Kesuksesan penguasaan di setiap permasalahan dibangun di keberhasilan pertarungan sebelumnya. Teori ini

menunjukkan pentingnya hereditas dan lingkungan yang mempunyai dasar epigenetic. Perkembangan ditentukan oleh prinsip genetik dan berlangsung terus menerus sepanjang tahap usia (Yusuf & Amin, 2020).

Latar belakang di atas membuat peneliti perlu untuk melakukan penelitian. Maka penelitian ini nantinya bertujuan untuk mendeskripsikan Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Anak Sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat berguna dengan mengetahui tingkat pengaruh pola asuh orangtua terhadap perkembangan psikososial pada anak sekolah, mengetahui tingkat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial pada anak sekolah, mengetahui tingkat pengaruh pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial pada anak sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, penelitian dilakukan penyebaran kuesioner secara online melalui *google form* dengan menggunakan angket pola asuh orangtua, penggunaan gadget dan perkembangan psikososial. 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. Teknik analisis menggunakan korelasi uji analisis regresi ganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Uji Normalitas

**Tabel 1. 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)	Sig.		,275 ^d	,550 ^d	,328 ^d
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,263	,537	,316
		Upper Bound	,286	,563	,340

Berdasarkan tabel 1 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.

2. Uji linearitas

Tabel 2 Uji Linearitas

			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 Tabel 2 uji linearitas antara Pola Asuh Orangtua, Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial, terdapat signifikansi sebesar 1,000 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan hubungan keduanya bersifat linear.

3. Uji Hipotesis

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dan linearitas, hubungan antara kedua variabel didapati berdistribusi normal dan bersifat linear. Dengan demikian pengujian hipotesis yang digunakan merupakan korelasi Uji Analisis Regresi Ganda dengan menggunakan SPSS 22.00, karena ingin menguji Pengaruh Pola Asuh Orang Tua (X1), Penggunaan Gadget (X2), dan Perkembangan Psikososial (Y):

Tabel 3 Uji korelasi Pola Asuh Orang Tua dengan Penggunaan Gadget dan Perkembangan Psikososial

		Perkembangan Psikososial	Pola Asuh Orangtua	Penggunaan Gadget
Pearson Correlation	Perkembangan Psikososial	1,000	,386	,829
	Pola Asuh Orangtua	,386	1,000	,320
	Penggunaan Gadget	,829	,320	1,000
Sig. (1-tailed)	Perkembangan Psikososial	.	,000	,000
	Pola Asuh Orangtua	,000	.	,000
	Penggunaan Gadget	,000	,000	.
N	Perkembangan Psikososial	200	200	200
	Pola Asuh Orangtua	200	200	200
	Penggunaan Gadget	200	200	200

Korelasi antara variabel pola asuh orangtua dengan perkembangan psikososial diperoleh 0,386 dengan Probabilitas = 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak, yang berarti bahwa ada hubungan/korelasi yang signifikan antara pola asuh orangtua dengan perkembangan psikososial. Variabel penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial $r = 0,829$, Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial, semakin naik penggunaan gadget maka semakin meningkat perkembangan psikososial.

a. Uji Determinasi (R^2)

Tabel 4 Hasil Uji Determinasi (R^2)
Model Summary^c

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,829 ^a	,688	,686	,281	
2	,839 ^b	,704	,701	,274	1,784

Model (1) Nilai korelasi atau hubungan (R) antara penggunaan gadget (X2) dengan Perkembangan psikososial (Y) yaitu sebesar 0,829 dan penjelasan besarnya prosentase pengaruh variabel penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil dari pengukuran R. Dari output tersebut diperoleh koefisien diterminasi (R^2) pada model (1) sebesar 0,688 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan gadget) terhadap variabel terikat (perkembangan psikososial) adalah sebesar 68,8%.

Model (2) Nilai korelasi atau hubungan (R) antara Pola Asuh Orangtua (X1) dan Penggunaan Gadget (X2) terhadap Perkembangan psikososial (Y) yaitu sebesar 0,839 dan penjelasan besarnya prosentase pengaruh variabel penggunaan gadget dan pola asuh orangtua terhadap perkembangan psikososial yaitu sebesar 0,701 atau 70,1% sehingga dapat disimpulkan besarnya pengaruh Pola Asuh Orangtua (X1) dan Penggunaan Gadget (X2) terhadap Perkembangan psikososial (Y) = 1,6 %. Disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil dari pengukuran R. Dari output tersebut diperoleh koefisien diterminasi (R^2) pada model (1) sebesar 0,688 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (penggunaan gadget) terhadap variabel terikat (perkembangan psikososial) adalah sebesar 68%.

b. Uji F

Pengujian ini bertujuan untuk menguji signifikan variabel bebas Pola Asuh Orangtua (X1) dan Penggunaan Gadget (X2) Terhadap Perkembangan Psikososial (Y) di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Anak Sekolah

Tabel 5 Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	34,397	1	34,397	436,648	,000 ^b
	Residual	15,598	198	,079		
	Total	49,995	199			
2	Regression	35,208	2	17,604	234,535	,000 ^c
	Residual	14,787	197	,075		
	Total	49,995	199			

Pada bagian ini menjelaskan apakah ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel Pola Asuh Orangtua (X1) dan Penggunaan Gadget (X2) secara simultan (bersama-sama) terhadap Perkembangan psikososial (Y). Kesimpulan Oleh karena F hitung > F Tabel yaitu 234,535 > 2,64 atau statistik uji jatuh pada daerah penolakan H_0 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti variabel bebas yang terdiri dari Pola Asuh Orangtua (X1) dan Penggunaan Gadget (X2) Terhadap Perkembangan Psikososial (Y) di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Anak Sekolah. Hal ini juga diperkuat dengan tingkat signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.

c. Uji Parsial (Uji t)

**Tabel 6 Uji t
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	,150	,079		1,909	,058
	Penggunaan Gadget	,869	,042	,829	20,896	,000
2	(Constant)	-,107	,110		-,971	,333
	Penggunaan Gadget	,824	,043	,786	19,227	,000
	Pola Asuh Orangtua	,133	,040	,134	3,287	,001

a. Dependent Variable: Perkembangan Psikososial

Excluded Variables^a

Model		Beta In	t	Sig.	Partial Correlation	Collinearity Statistics
						Tolerance
1	Pola Asuh Orangtua	,134 ^b	3,287	,001	,228	,897

Kesimpulan

Tabel coefisien pada kolom B pada constanta (a) adalah -,107, penggunaan gadget (b1) adalah 0,824 berdasarkan data diatas, maka dapat dikatakan

bahwa: konstanta sebesar $-.107$, koefisien regresi X_1 sebesar $0,824$ dan koefisien regresi X_2 sebesar $0,133$. Penggunaan gadget nilai $t_{hitung} = 19,227$ dengan probabilitas $= 0,000 < 0,05$, artinya ada pengaruh yang signifikan. Untuk variabel frekuensi pola asuh orangtua nilai $t_{hitung} = 3,287$ dengan probabilitas $= 0,001 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Anak Sekolah.

PEMBAHASAN

Kesimpulan penelitian ini bahwa ada pengaruh antara Pola Asuh Orang Tua (X_1), Penggunaan Gadget (X_2) dengan Perkembangan Psikosal (Y), hal ini dapat dilihat bahwa $R_{hitung} (0,854) >$ dari $r_{tabel} 5\% = (0,117)$ adalah signifikan, demikian juga berdasarkan hasil pengujian dengan uji F (secara Simultan) dengan $\alpha = 5\%$ maka dapat diketahui bahwa Pola Asuh Orang Tua (X_1), Penggunaan Gadget (X_2) dengan Perkembangan Psikosal (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 Anak Sekolah.

Hal ini sejalan dengan penelitian Kadek yang disimpulkan menunjukkan nilai signifikansi pada corrected model sebesar $0,000$ ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa pola asuh orangtua dan penggunaan gadget secara bersama-sama berperan terhadap interaksi sosial anak prasekolah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Novitasari Berdasarkan perhitungan uji linier sederhana statistik t diperoleh signifikan sebesar $0,000$ dan t_{hitung} sebesar $12,758$, hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan gadget terhadap interaksi social anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo (Novitasari & Khotimah, 2016). Hasil penelitian lainnya menurut Marsal menunjukkan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh signifikan terhadap pola interaksi sosial anak balita sebesar $40,2\%$. Penggunaan smartphone selain untuk bermain, bisa bermanfaat untuk belajar (Marsal & Hidayati, 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 baik,

karena jika dia menggunakan atau memanfaatkan gadget tanpa pengawasan dari orang tua maka anak dapat menggunakan gadget tersebut dengan membrowsing hal-hal semau mereka atau mungkin malah gadget tersebut digunakan untuk bermain game dan tidak untuk belajar. Jika mereka menggunakan gadget dibarengi dengan pengawasan dari orang tua maka orang tua dapat memberi arahan dan bimbingan dalam penggunaan gadget yang baik yang dapat menunjang perkembangan psikososialnya. Seorang anak yang mendapatkan pola asuh yang baik maka akan mempengaruhi secara positif terhadap cara anak berperilaku dan bersikap kepada segala hal yang dihadapinya. Misalnya anak yang mendapatkan pola asuh yang baik dari orangtuanya cenderung senang melakukan perilaku sosial, mencoba untuk selalu bertanggung jawab pada apa yang menjadi kewajibannya, dan senang bergaul dan dapat beradaptasi dengan teman-temannya.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara Pola Asuh Orang Tua (X1), Penggunaan Gadget (X2) dengan Perkembangan Psikosial (Y), hal ini dapat dilihat bahwa R-hitung (0,854) > dari r-tabel 5% = (0,117) adalah signifika, demikian juga berdasarkan hasil pengujian dengan uji F (secara Simultan) dengan $\alpha = 5\%$ maka dapat diketahui bahwa Pola Asuh Orang Tua (X1), Penggunaan Gadget (X2) dengan Perkembangan Psikosial (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 Psikosial di Tengah Pandemi Covid 19 untuk Anak Sekolah.

SARAN

Bagi subjek penelitian diharapkan dapat menerima bimbingan dari orang tua dengan baik dan dapat menggunakan gadget secara baik dan benar, artinya tidak menyalahgunakan gadget untuk hal-hal yang kurang bermanfaat dalam kehidupannya. Serta dapat menjadikan penggunaan gadget sebagai alat proses belajar saja dan bagi orangtua siswa pola asuh mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan psikososial, maka diharapkan kepada orang tua supaya dapat memilih perlakuan yang tepat kepada anaknya, baik terkait pendidikan, hukuman, hadiah maupun pola interaksi dengan anak. Orang tua hendaklah menggunakan pola asuh yang baik dalam mendidik anaknya agar anak merasa nyaman dan tentram tinggal di dalam lingkup keluarga, serta memberikan

bimbingan yang membantu anak dalam mengembangkan bakat dan kemampuan untuk meraih prestasi yang gemilang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih 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

- [1] APJII. (2020). Siaran Pers: Pengguna Internet Indonesia Hampir Tembus 200 Juta di 2019 – Q2 2020.
- [2] Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*.
- [3] Katadata. (2020). Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Capai 196,7 Juta. *Katadata.Co.Id*.
- [4] 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*.
- [5] Manumpil, B., Ismanto, A., & Onibala, F. (2015). HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 9 MANADO. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 3(2).
- [6] 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>
- [7] Yusuf, O. Y. H., & Amin, L. O. A. S. Al. (2020). Teori Perkembangan Sosial/Psikososial Erik Homberger Erikson. *Jurnal Idrus Qaimuddin*, 2(1).