

## MENGATASI KETERGANTUNGAN GADGET PADA REMAJA MELALUI EDUKASI POLA ASUH

Nurul Mawaddah<sup>1</sup>, Asma Chandrani Zafira Awan<sup>2</sup>, Ika Suhartanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit Mojokerto

### ABSTRACT

*Smartphone addiction level is defined as the level of addiction with excessive obsession with smartphone use. Listen their opinion, involved in the conversation, so little by little practice to be responsible to themselves. The purpose of this study was to determine the effect of democratic parenting education on gadget addiction on students of SMPN 3 Candi Sidoarjo. The research method used was experimental research with pre-experimental method with the one-group pre-posttest design. The population in this study was the parents of students who were addicted to gadgets at SMPN 3 Candi Sidoarjo as many as 58. The sampling technique used was purposive sampling with a total of 20 respondents based on inclusion criteria. The measuring instrument used was a gadget addiction questionnaire. The results obtained in this study indicated that the respondents after being given the intervention experienced an increase were 4 people then the respondents with a declining category were 16 people. Analysis of the data used in this study using the Wilcoxon Signed Ranks Test, the results obtained p value = 0.001 with a alpha level of = 0.05, which means that there was a difference before and after being given democratic parenting education to parents of students who were addicted to gadgets at SMPN 3 Candi Sidoarjo. With the consistent implementation of democratic parenting, it can reduce the level of gadget addiction on students so that parents do not need to give too many rules that make children feel pressured and not confident.*

*Keywords: Democratic Parenting, Gadget Addiction*

### A. PENDAHULUAN

Nyeri Ketergantungan gadget adalah sebuah kebiasaan yang melibatkan penggunaan teknologi secara terus menerus dalam berbagai macam aspek dimana penggunaan teknologi biasanya digunakan sebagai pelarian dari konflik dan masalah – masalah hidup yang sedang dihadapi (Kharisma Bismi Alrasheed & Aprianti, 2016). Kecanduan gadget jangka panjang dapat menimbulkan masalah psikologis, seperti insomnia, mudah marah, dan depresi. Salah satu gadget yang banyak digemari belakangan ini adalah smartphone atau telepon pintar. Tingkat kecanduan telepon pintar didefinisikan sebagai tingkat ketergantungan disertai obsesi yang berlebihan terhadap penggunaan telepon cerdas yang menyebabkan gangguan dalam kehidupan sehari – hari. Kecanduan ditandai dengan peningkatan penggunaan gadget secara bertahap dan jika terlepas dari gadget, pengguna akan merasa cemas, gelisah, gugup, dan tidak dapat berkonsentrasi pada pekerjaannya.

Istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis. Kecanduan tidak hanya terhadap zat saja, tapi juga sebuah aktivitas yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif.

Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis disebut juga perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT). Kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal atau objek yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu merasa kesulitan mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya. (Putu & Lestari, 2014).

Kalangan remaja awal dengan rentang usia 12 hingga 17 tahun, serta remaja akhir dengan rentang usia 18 hingga 29 tahun sama-sama memiliki presentase 93 persen telah mendominasi penggunaan gadget di seluruh dunia. Data ini didukung pernyataan Kemenkominfo Republik Indonesia yang menyatakan bahwa remaja dengan rentang usia 15 hingga 19 tahun dengan presentase 80 persen yang telah mendominasi penggunaan gadget di Indonesia (Sherlyanita, Rakhmawati, 2016). Desiningrum, Indriana, Siswati (2017) menyimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan gadget pada remaja, maka pikiran, energi dan waktu yang ia miliki akan tersita. Ia akan selalu hidup diluar realita yang ada, tanpa merasakan interaksi yang sesungguhnya. Tanpa adanya interaksi sosial, kemampuannya untuk mengenali emosi diri bahkan emosi orang lain akan semakin sirna. Sedangkan kemampuan untuk memahami dan mengendalikan emosi yang dirasakan oleh diri sendiri dan juga oleh orang lain, dan menggunakan perasaan-perasaan itu untuk mengarahkan pikiran dan tindakan sangatlah penting bagi remaja itu sendiri (Setyowati, Hartati, Sawitri, 2010). Satu dasawarsa yang lalu internet belum menjadi prioritas masyarakat terutama pada anak, tetapi saat ini internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan anak untuk melakukan berbagai aktivitas secara daring seperti mengobrol dengan teman, bermain game, mencari informasi, dan aktivitas online lainnya (Yusuf, Osmana, dkk, 2014).

Hasil survei Federasi Kesehatan Mental Indonesia (Fekmi) tahun 2003 di 10 kota besar yaitu Medan, Padang, Jakarta, Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, Banjarmasin, Denpasar dan Ujung Pandang menunjukkan, 54% remaja mengaku pernah berkelahi, 87% berbohong, 28% merasa kekerasan sebagai hal yang biasa, dan 8,9% pernah mencoba narkoba (Asif & Rahmadi, 2017). Rumah Sakit Jiwa Dokter Koesnadi Bondowoso Jawa Timur telah menangani dua pasien gangguan jiwa akibat kecanduan gadget, keduanya duduk di bangku SMP dan SMA (Saputro, 2018). Begitu pula terjadi kasus serupa di Amerika Serikat, dimana seorang remaja berusia 13 tahun harus dimasukkan ke panti rehabilitasi akibat ketergantungannya dengan gadget (Jeko, 2017). Dari kedua kasus tersebut, tidak bisa dipungkiri bahwa remaja sangat rentan terhadap kecanduan gadget, bahkan bisa membahayakan dirinya dan orang lain. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Sundus (2018) yang menunjukkan bahwa dampak dari kecanduan gadget antara lain adalah kecemasan dan depresi.

Berdasarkan hasil study di SMPN 3 Candi Sidoarjo, terdapat 58 anak dari 72 anak yang dikategorikan adiksi/kecanduan gadget berdasarkan instrument ketergantungan gadget. Pola asuh demokratis merupakan pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak, anak diberi kesempatan untuk tidak selalu tergantung

kepada orang tua. Sedikit memberi kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang terbaik bagi dirinya, anak mendengarkan pendapatnya, dilibatkan dalam pembicaraan terutama yang menyangkut dengan kehidupan anak itu sendiri. Anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kontrol internal nya sehingga sedikit demi sedikit berlatih untuk bertanggung jawab kepada diri sendiri. (Ayun, 2017). Orangtua memberikan ruang bagi anak untuk menentukan apa yang mereka mau, menciptakan suasana yang komunikatif dalam keluarga dengan mengikutsertakan anak ketika berdiskusi, mendengarkan pendapat anak dengan baik, dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengontrol dirinya sendiri, sehingga timbul rasa tanggung jawab anak terhadap diri mereka sendiri, serta membimbing dan memberikan pengarahan kearah yang positif dengan penuh pengertian. Sudah banyak orang tua yang memilih menerapkan pola pengasuhan demokratis karena pola asuh model ini memberikan pengaruh yang baik terhadap kehidupan anak. (Brier, 2020).

Pada Pada perkembangan era teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan internet telah berkembang di seluruh dunia (Wu, Wong, etc, 2016). Dikutip dalam jurnal Qurrotu Ayun, menurut Lathifah(2020), pola asuh dapat diartikan sebagai pola interaksi antara orangtua dan anak yang meliputi pemenuhan kebutuhan anak, baik kebutuhan fisik (makan, minum, dan lainlain), maupun kebutuhan psikologis (kasih sayang, rasa aman, dan lain-lain),serta sosialisasi norma-norma yang berlaku di masyarakat, sehingga anak dapat hidup selaras dengan lingkungannya. Adapun ayat Al Qur'an yang menjadi dasar dalam pola asuh ini yakni firman Allah SWT dalam surat At-Tahrim ayat 6 yang berbunyi : "Wahai orang-orang yang beriman, Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan (Q.S At-Tahrim/66:6)." (Ayun, 2017).

Dari penjelasan diatas sudah terlihat kronologi masalahnya yaitu banyaknya kasus tentang ketergantungan gadget yang banyak dialami oleh anak remaja yang sampai saat ini masih belum teratasi, disisi lain yang dapat memicu anak menjadi ketergantungan gadget yaitu tipe penerapan pola asuh orang tua yang mendidik anak dengan menggunakan gadget sebagai solusi.

Solusi untuk mengurangi masalah kecanduan atau ketergantungan gadget yaitu dengan cara menstimulasi orang tua untuk menerapkan pola asuh demokratis, sebab pola asuh demokratis ini bersifat mendorong anak untuk mandiri tetapi tetap diberikan batasan dan digendalikan tindakan anak. Jika orang tua menerapkan pola asuh demokratis ini maka anak akan menjadi kompeten dalam bersosial, percaya diri, mandiri, dan tanggung jawab.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang Mengatasi Ketergantungan Gadget Pada Remaja Melalui Edukasi Pola asuh.

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah analitik kuantitatif dan menggunakan desain penelitian experimental dengan metode *pre-eksperimental* dengan rancangan *theone-grup pre-post test design*. Populasi dalam penelitian terjangkau berjumlah 58 orang berdasarkan instrumen ketergantungan. Berdasarkan kriteria

inklusi, sampel didapatkan sebanyak 20 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Untuk mengukur hipotesis penelitian menggunakan kolerasi sederhana uji *wilcoxon Signed Rank Test*. Apabila hasil analisa penelitian didapatkan nilai  $p \leq 0,05$ ,  $H_1$  diterima yang artinya ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan edukasi pola asuh demokratis.

Proses pengumpulan data dari penelitian ini yakni, setelah mendapatkan persetujuan dari institusi STIKes Majapahit Mojokerto dan mendapatkan surat keterangan untuk penelitian, karena proses pengumpulan data dilakukan ditengah pandemi Covid-19 maka peneliti kemudian mengumpulkan nomor telepon orang tua siswa satu per satu dan mendata siapa saja yang termasuk dalam kriteria inklusi sebagai responden secara daring.

Penyebaran kuisisioner tersebut dilakukan secara *online* menggunakan *google form*. Adapun prosedur pelaksanaan, subjek akan diberikan sebuah *link* yang disebarakan melalui sosial media. Setelah prosedur penelitian selesai dan data sudah terkumpul semua, peneliti akan melakukan pemeriksaan kelengkapan data yang diperoleh dari responden. Selanjutnya data akan diolah dengan menggunakan sistem komputer pada program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*)

### C. HASIL PENELITIAN

1. Mengidentifikasi Ketergantungan Gadget Pada Siswa Di SMPN 3 Candi Sidoarjo sebelum pemberian Edukasi Pola Asuh Demokratis

**Tabel 1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat ketergantungan gadget pada siswa di SMPN 3 Candi Sidoarjo sebelum pemberian edukasi pola asuh demokratis**

Kategori	Frekuensi	Prosentase(%)
Rendah	1	5
Sedang	10	50
Tinggi	9	45
Total	20	100

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui responden sebelum diberikan edukasi pola asuh demokratis setengahnya berada pada kategori sedang sebanyak 10 orang (50%).

2. Mengidentifikasi Ketergantungan Gadget Pada Siswa Di SMPN 3 Candi Sidoarjo Setelah Pemberian Edukasi Pola Asuh Demokratis

**Tabel 2. Distribusi frekuensi responden berdasarkan tingkat ketergantungan gadget pada siswa di SMPN 3 Candi Sidoarjo sesudah diberikan edukasi pola asuh demokratis**

Kategori	Frekuensi	Prosentase(%)
Rendah	7	35
Sedang	13	65
Total	20	100

Berdasarkan table 4.5 dapat diketahui bahwa responden setelah diberikan edukasi pola asuh demokratis sebagian besar berada dalam kategori

sedang sebanyak 13 orang (65%).

- Menganalisis Pengaruh Edukasi Pola Asuh Demokratis Terhadap Ketergantungan Gadget Pada Siswa Di SMPN 3 Candi Sidoarjo

**Tabel 3. Pengaruh Edukasi Pola Asuh Demokratis Terhadap Ketergantungan Gadget Pada Siswa Di SMPN 3 Candi Sidoarjo**

No.	Ketergantungan Gadget	Pre Test		Post Test	
		f	%	f	%
1.	Rendah	1	5	7	35
2.	Sedang	10	50	13	65
3.	Tinggi	9	45	0	0
Jumlah		20	100	20	100
n= 20 responden		$\alpha=0,05$	P value = 0,001		

Pada hasil uji analisa data menggunakan uji wilcoxon diperoleh hasil p value 0.001 artinya  $p < 0,05$  maka HI diterima yaitu ada pengaruh edukasi pola asuh demokratis terhadap ketergantungan gadget pada siswa di SMPN 3 Candi Sidoarjo. Hasil analisis ini juga menunjukkan bahwa dengan pemberian edukasi pola asuh demokratis pada orang tua dapat menurunkan ketergantungan gadget pada remaja sebanyak 16 remaja, sedangkan 4 remaja mengalami peningkatan.

#### D. PEMBAHASAN

##### 1. Mengidentifikasi Ketergantungan Gadget Pada Siswa Di SMPN 3 Candi Sidoarjo Sebelum Pemberian Edukasi Pola Asuh Demokratis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden sebelum diberikan edukasi pola asuh demokratis hampir setengahnya berada pada kategori tinggi yakni 9 dengan prosentase (45%), setengahnya berada pada kategori sedang yaitu 10 orang dengan prosentase (50%), dan sebagian kecil berada pada kategori rendah sebanyak 1 orang dengan prosentase (5%).

Pola asuh yang diterapkan setiap orang tua dapat mempengaruhi perilaku dan karakter anak, ditambah dengan peraturan-peraturan yang diterapkan orang tua yang dapat menjadikan anak sering merasa takut, cenderung mengikuti perintah orang tua karena jika tidak akan mendapat sanksi atau hukuman sebagai sebuah pelajaran bahwa harus mengikuti setiap perintah orang tua, anak menjadi kurang percaya diri jika akan menyampaikan pendapatnya, anak cenderung menjadi pendiam dan takut untuk melakukan sesuatu. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter seorang anak sebab rasa ketakutan, tidak percaya diri yang dirasakan, anak akan berusaha mencari kesibukan untuk mengalihkan hal tersebut salah satunya dengan menggunakan gadget secara terus menerus, dengan situasi sekarang sekolah menggunakan gadget (*online*), belajar dan mengerjakan tugas secara *online*, jika tidak didampingi oleh orang tua maka anak akan lebih banyak bermain *game*, sosial media atau *chatting* dengan teman melalui aplikasi internet.

Perilaku anak mengenai ketergantungan gadget hampir sebagian dalam kategori tinggi disebabkan karena kurangnya peran orang tua, dalam

memberikan didikan pada anak dan terlalu mengekang anak dengan memberikan banyak peraturan, kurangnya peran orang tua dalam mendampingi anak saat menggunakan gadget, sehingga anak menjadikan gadget sebagai pelampiasannya.

Menurut Yohana Yembise(2019) mengatakan bahwa para orang tua harus mengontrol anak mereka yang sudah bermain gadget. Sebab, dari memegang gadget seperti handphone (HP) maupun tablet, anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Peran orang tua adalah menyediakan banyak peluang bagi anak-anak untuk membangun kepercayaan, membuat berbagai macam pilihan serta merasakan sukses dari pilihan yang mereka buat sendiri. Selain itu, membantu anak-anak untuk mengenali kebutuhan dan perasaan mereka sendiri merupakan hal yang penting di dalam membangun kepercayaan anak. Anak harus merasakan bahwa gagasannya adalah gagasan yang baik dan orang lain menghormati gagasan itu. Kondisi dan pengasuhan anak di rumah sangat berpengaruh pada pribadi anak. Pengasuhan anak di keluarga umumnya berlangsung dalam lingkungan yang over protective dari ibunya. Akibatnya akan menjadikan anak menjadi kurang kreatif dan bersifat menunggu. Menurut Parsons (2019) dalam differensiasi peranan antara ibu dan anak kadang kala orang tua memakai sumbu vertikal ibu/bapak adalah leader dan anak adalah follower. Disini, posisi anak dipandang semata-mata sebagai obyek yang tidak berdaya, harus menurut dan sederet sebutan yang memandang anak pada posisi lemah pendidikan yang berorientasi pada orangtua (parents perspective), sangat tidak menguntungkan bagi tumbuh kembang anak(Milana Abdillah Subarkah, 2016).

Pengetahuan mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan suatu perencanaan program karena pengetahuan yang buruk akan menghambat dan menyebabkan kegagalan pencapaian keberhasilan. Adopsi perilaku yang didasari pengetahuan dan sikap positif akan bersifat langgeng, namun perilaku yang tidak didasari pengetahuan dan sikap positif tidak akan berlangsung lama. Sikap merupakan kesiapan untuk bertindak dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu dan belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, akan tetapi predisposisi tindakan suatu perilaku(Notoatmodjo: 2003).

## **2. Mengidentifikasi Ketergantungan Gadget Pada Siswa Di SMPN 3 Candi Sidoarjo Setelah Pemberian Edukasi Pola Asuh Demokratis.**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sesudah diberikan edukasi pola asuh demokratis hampir sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 13 orang dengan prosentase (65%), dan hampir setengahnya dalam kategori rendah sebanyak 7 orang dengan prosentase (35%).

Dalam hal ini bisa dikatakan bahwa faktor yang mempengaruhi ketergantungan gadget yang termasuk dalam kategori sedang dan rendah yakni adanya pemahaman yang berbeda pada setiap orang tua tentang pentingnya mendidik anak dengan cara yang baik dan benar salah satunya menggunakan pola asuh demokratis seperti yang sudah dijelaskan oleh peneliti. Perilaku ketergantungan gadget sangat penting untuk diturunkan tingkat

ketergantungannya, termasuk dengan cara memberikan edukasi pola asuh demokratis melalui orang tua. Pola asuh demokratis perlu diterapkan oleh orang tua agar dapat mengurangi perilaku ketergantungan gadget pada anak.

Pada situasi pandemi saat ini penerapan pola asuh demokratis sangat penting dilaksanakan oleh orang tua terutama pada orang tua dengan pola asuh otoriter. Seperti yang kita ketahui pola asuh otoriter cenderung memberikan peraturan pada anak, cenderung mengekang dan sehingga anak menjadikan gadget sebagai pelampiasan, maka dengan hal ini peran orang tua sangat dibutuhkan untuk mengawasi, meningkatkan bahkan sebagai pelindung untuk anaknya untuk tidak menggunakan gadget sebagai kebiasaan.

Pengetahuan terkait pola asuh demokratis perlu diberikan kepada orang tua untuk menciptakan keadaan lingkungan rumah yang harmonis, nyaman dan tidak terlalu banyak peraturan sehingga anak menjadi leluasa dalam menyampaikan pendapat, percaya diri dan bertanggung jawab. Adanya perubahan pengetahuan pada orang tua dan perilaku pada anak, dasarnya lingkungan keluarga merupakan wahana pendidikan yang paling dasar dimana pada lingkungan pendidikan itulah seorang anak banyak belajar tentang berbagai hal.

Pola asuh demokratis adalah pola asuh orang tua yang menerapkan perlakuan kepada anak dalam rangka membentuk kepribadian anak dengan cara memprioritaskan kepentingan anak yang bersikap rasional (pemikiran-pemikiran). Dampak dari pola asuh demokrasi adalah membentuk perilaku anak yang memiliki rasa percaya diri, bersikap bersahabat, bersikap sopan, mau bekerja sama, serta memiliki rasa keingintahuan yang tinggi (Milana Abdillah Subarkah, 2016).

Pendapat lain (Muhadi 2015) kemandirian seorang anak akan tercipta ketika orangtua mempunyai peran yang sangat signifikan dalam menumbuhkan kemandirian anak. Pola asuh yang demokratis disini mempunyai peranan sangat penting karena pola asuh tersebut merupakan gambaran tentang bagaimana sikap dan tingkah laku orang tua terhadap anak-anaknya dalam berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan pengasuhan ini mengasah kemampuan personal anak dalam melakukan kegiatan yang ada di lingkungan keluarga, jika ini berhasil diterapkan oleh orang tua tentunya ini akan mendorong anak-anak dalam kemandirian. Dalam mengasuh anaknya, orang tua cenderung menggunakan pola asuh tertentu (A. Tabi'in 2017). Penggunaan pola asuh tertentu ini memberikan sumbangan dalam mewarnai perkembangan terhadap bentuk-bentuk perilaku sosial tertentu pada anaknya, sedangkan bagi anak yang sudah tidak mempunyai orang tua yang kemudian dititipkan pada sebuah panti tentunya pengelola panti menjadi yang bertanggung jawab dalam mengasuh anak-anak yatim tersebut (A. Tabi'in, 2020).

### **3. Menganalisis Pengaruh Edukasi Pola Asuh Demokratis Terhadap Ketergantungan Gadget Pada Siswa Di SMPN 3 Candi Sidoarjo.**

Berdasarkan hasil uji *Wicoxon* di peroleh hasil  $p$  value  $0,001 < \alpha 0,05$  yang artinya ada perbedaan sebelum diberikan edukasi pola asuh demokratis dan sesudah diberikan edukasi pola asuh demokratis pada orang tua dengan nilai signifikansi yaitu  $p < 0,001$  artinya  $H_1$  diterima berarti ada pengaruh

diberikannya edukasi pola asuh demokratis pada orang tua siswa ketergantungan gadget di SMPN 3 Candi Sidoarjo. Kemudian ditemukan nilai rata-rata *pretest* dengan skor 68 dan skor rata-rata *posttest* 52, sehingga terdapat nilai selisih pada *pretest* dan *posttest* yaitu 16.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa responden sesudah diberikan intervensi mengalami peningkatan sebanyak 4 orang, hal ini bisa disebabkan oleh faktor usia orang tua yg sebagian besar berada dalam tahap masa lansia awal menurut Depkes(2003) dalam Fellis.A.G(2013) kemampuan lansia awal hingga memasuki lansia akhir sudah mulai menurun sehingga harus dijelaskan ataupun dipraktikkan berulang kali hingga mengerti apa yang disampaikan oleh lawan bicaranya. Responden yang mengalami penurunan sebanyak 16 orang. hal ini bisa disebabkan pada saat diberikan materi para responden sangat memperhatikan dan memahami tentang pola asuh demokratis dengan baik dan benar sehingga anak mengalami penurunan dalam tingkat ketergantungan gadget yang awal mula berada dalam kategori sedang kemudian setelah orang tua menerapkan pola asuh demokratis jadi menurun dalam kategori rendah. Dimana dalam hal ini penerapan pola asuh demokratis yang dilakukan oleh peneliti pada orang tua sebagian responden mengaku baru pertama kalinya didapatkan sehingga informasi dan penerapan yang di dapatkan kurang maksimal. Maka dari itu diperlukanya upaya pemberian edukasi secara berkesinambungan dan adanya tindak lanjut yang dilakukan oleh orang tua dalam penerapan pola asuh sehingga dapat menjadi kebiasaan baik untuk menurunkan perilaku ketergantungan gadget pada anak.

Menurut Notoatmodjo, seseorang yang memiliki sikap tidak mendukung cenderung memiliki tingkatan hanya sebatas menerima dan merespon saja, sedangkan seseorang dikatakan telah memiliki sikap yang mendukung yaitu bukan hanya memiliki tingkatan menerima dan merespon tetapi sudah mencapai tingkatan menghargai atau bertanggung jawab karena sikap yang ditunjukkan seseorang merupakan respon batin dari stimulus yang berupa materi atau objek di luar subjek yang selanjutnya menimbulkan respon batin dalam bentuk sikap objek terhadap yang diketahuinya, adanya hubungan antara sikap dengan penerapan pola asuh ini didukung oleh pengertian sikap yang menyatakan bahwa sikap merupakan kecenderungan untuk bertindak. Sehingga terdapatnya hubungan kedua variabel tersebut dipengaruhi oleh sikap siswa yang menunjukkan sikap negatif, sebagian besar memiliki nilai ketergantungan gadget yang tinggi, dan siswa yang menunjukkan sikap positif lebih banyak memiliki nilai ketergantungan yang rendah.

Sehingga secara teori makin tinggi tingkat pengetahuan orang tua/siswa tentang pola asuh demokratis/ketergantungan gadget maka pelaksanaannya akan baik, begitu juga sebaliknya makin rendah pengetahuan orang tua/siswa tentang pola asuh demokratis/ketergantungan gadget) maka akan rendah juga hasilnya. Ini dapat dijadikan dasar bahwa informasi tentang suatu program secara intensif dan terencana, langsung maupun tidak langsung dapat meningkatkan pengetahuan orang tua/siswa yang pada akhirnya dapat mereka untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.(A Tabi'in, 2020).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media leaflet dalam hal edukasi kepada responden dan menggunakan media buku kerja sebagai catatan kegiatan penerapan pola asuh demokratis. Berdasarkan pengamatan pada saat penelitian menunjukkan bahwa media leaflet pola asuh demokratis dan leaflet ketergantungan gadget memberikan persepsi yang baik terhadap kemampuan berpikir orang tua dan siswa. Tanggapan tersebut sangat mungkin terjadi karena performance leaflet itu unik dan mempunyai daya tarik tertentu. Pada prinsipnya media yang kreatif dalam proses pembelajaran akan mendatangkan solusi cerdas, yakni dapat meningkatkan nilai keingin tahuan dan partisipasi orang tua/siswa terhadap ilmu tentang pola asuh demokratis dan ketergantungan gadget melalui media salah satunya adalah leaflet. Karenanya seorang yang akan memberikan edukasi atau penyuluhan wajib berusaha untuk selalu kreatif menciptakan media pembelajaran atau alat peraga yang sesuai dan menarik minat orang tua/siswa (Arsyad, 2015).

Menurut Suparman (1997) dalam Arsyad (2015) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas bahwa penggunaan media gambar sebagai alat bantu visual dalam proses komunikasi pendidikan adalah satu hal yang tidak boleh dihiraukan, bahwa tidak semua persepsi atau pemahaman siswa terhadap suatu media/gambar itu sama. Sehingga dalam hal ini peranan guru sangat penting guna untuk menyamakan perbedaan persepsi siswa tersebut

## E. PENUTUP

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan pada analisa data yang digunakan yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan hasil *p value* 0,0001. Sehingga dapat disimpulkan  $\alpha < 0,05$  maka terdapat pengaruh sebelum dan sesudah pemberian edukasi pola asuh demokratis pada orang tua siswa yang mengalami ketergantungan gadget di SMPN 3 Candi Sidoarjo. Kompleksitas permasalahan dibutuhkan pengetahuan tentang pola asuh demokratis dengan waktu pemberian intervensi yang lebih lama dan berkesinambungan sehingga bisa diharapkan penerapan pola asuh demokratis ini berpengaruh pada ketergantungan gadget dapat teridentifikasi secara luas dan orang tua dapat menerapkan pola asuh demokratis ini secara terus menerus demi menurunkan tingkat ketergantungan gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Tabi'in. (2020). Pola Asuh Demokratis sebagai Upaya Menumbuhkan Kemandirian Anak di Panti Asuhan Dewi Aminah. *Kindergarten : Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 30–43.
- Fallis, A. . (2013). Pengaruh Melakukan Puasa Terhadap Penurunan Tekanan Darah Pada Lansia Dengan Hipertensi. *Jurnal Keperawatan*, 53(9), 1689–1699.

- Kharisma Bismi Alrasheed, & Aprianti, M. (2016). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja (Sebuah Studi Pada Siswa Smp Di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan). *Jurnal Sains Psikologi*, 7(2), 136–142.
- Milana Abdillah Subarkah. (2016). Pengaruh Media Gadget terhadap perkembangan anak. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 15(1), 125–144.
- Putu, L., & Lestari, S. (2014). Pelatihan Metode Self Instruction. *Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(47), 49–57.