

JURNAL PROMOTIF PREVENTIF

Pengaruh Kelas *Digital Parenting* Terhadap Pola Kontrol Orang Tua Pada Penggunaan *Gadget* Anak

The Influence of Digital Parenting Classes on Parental Control Patterns in Children's Gadget Use

Nailul Mustafidah, Deisy Sri Hardini,
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Article Info

Article History

Received: 10 Nov 2023

Revised: 02 Des 2023

Accepted: 27 Des 2023

ABSTRACT / ABSTRAK

Excessive use of electronic devices such as smartphones and computers can affect children worse than other age groups. The role of parents in monitoring and controlling the information their children receive via gadgets is very important in children's brain development. This research aims to determine the role of digital parenting classes on parental control patterns in monitoring, limiting and assisting children in using gadgets at SDN Ledug. The research method is quantitative research using the Quasi Experimental Pretest-Posttest Control Group Design method. This research was conducted at SDN Ledug, Kembaran District with 51 respondents obtained using simple random sampling techniques. The results of the Mann-Whitney test from the control pattern posttest in the intervention group and control group produced a p-value of 0.000 ($p < 0.05$). It was concluded that the Digital Parenting class had an influence on parental control patterns over children's gadget use.

Keywords: *Digital Parenting, Class Digital Parenting, Gadget, Control Patterns*

Penggunaan perangkat elektronik seperti *Smartphone* dan computer, yang berlebih dapat mempengaruhi anak-anak lebih buruk dibandingkan kelompok usia lainnya. Peran orang tua dalam memantau dan mengontrol informasi yang diterima anak melalui *gadget* sangat penting dalam perkembangan otak anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran kelas digital parenting terhadap pola kontrol orang tua dalam pengawasan, pembatasan, dan pendampingan anak pada penggunaan *gadget* di SDN Ledug. Metode penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimental Pretest-Posttest Kontrol Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SDN Ledug Kecamatan Kembaran dengan 51 responden yang diperoleh menggunakan teknik *simple random sampling*. Hasil uji Mann-Whitney dari posttest pola kontrol pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol menghasilkan nilai p-value 0,000 ($p < 0,05$). Disimpulkan bahwa kelas *Digital Parenting* berpengaruh terhadap pola kontrol orang tua pada penggunaan *gadget* anak.

Kata kunci: Kelas Digital Parenting, Gadget, Pola Kontrol

Corresponding Author:

Name : Nailul Mustafidah

Affiliate : Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Address : Jl. Letjen. Soepardjo Roestam, Purwokerto 53181

Email : nailulmustafidah879@gmail.com

PENDAHULUAN

Gadget merupakan sarana komunikasi yang berperan penting dalam memudahkan komunikasi manusia saat ini. Dengan munculnya *gadget*, aktivitas komunikasi semakin berkembang dan efektif (Effendy et al,2021). Penggunaan *gadget* pada anak dapat membantu anak dalam mencari informasi tentang pembelajaran dan memudahkan anak berkomunikasi dengan teman. Selain sebagai sarana komunikasi, *gadget* juga digunakan anak untuk berselancar internet (Yanti F.P et al, 2022).

Pengguna internet di seluruh dunia saat ini telah mencapai 4,021 miliar. Ini berarti lebih dari setengah populasi dunia menggunakan internet. Seperti di Indonesia, jumlah pengguna internet di Tanah Air naik menjadi 132 juta. Angka ini menunjukkan bahwa lebih dari 50% penduduk Indonesia memiliki akses internet (Maisari & Purnama, 2019). Pada bulan April 2016, pengguna internet terbanyak menurut kelompok umur menunjukkan bahwa anak-anak di tempat ketiga, yaitu sekitar 25 juta orang (Azizah et al., 2017), dan pada tahun 2017 mencapai 143,26 juta jiwa atau 54,68 persen dari total penduduk Indonesia (Stevanus & Anindyta, 2022). Indonesia menjadi pengguna aktif *smartphone* keempat di dunia dalam hal pertumbuhan, kesehatan, dan tumbuh kembang anak setelah China, India dan Amerika Serikat (Andika & Sodikin, 2022).

Penggunaan *gadget* juga dapat berdampak negatif terhadap anak, terutama perkembangan psikologi yaitu pertumbuhan emosi dan moral anak. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun (Syifa L et al, 2019)

Kontrol orang tua memiliki dampak yang signifikan pada anak-anak usia sekolah dasar. Salah satu bentuk parental kontrol adalah memantau penggunaan *gadget* pada anak (Sholihah et al., 2022). Aplikasi yang bisa digunakan orang tua untuk melakukan pengontrolan *gadget* antara lain Google *Family Link*, *Kids Place-Parental Control* dan Peran orang tua dalam mengontrol anak di era digital yaitu pengawasan, pendampingan, dan pembatasan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran kelas digital parenting terhadap pola kontrol orang tua dalam pengawasan, pembatasan, dan pendampingan anak pada penggunaan *gadget* di SDN Ledug.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode *Quasi Eksperimental* dengan *Pretest-Posttest Kontrol Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SDN Ledug Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas. Populasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah Orang Tua Siswa dan Siswi Kelas 1 SD N Ledug sebanyak 103 orang tua siswa. Sampel yang digunakan sebanyak 51 orang yang diperoleh dengan teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel dari populasi dilakukan dengan prinsip acak. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan tentang pola kontrol orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak. Juga penggunaan modul sebagai media pada kelas digital parenting. Modul ini berisi tentang tujuan kelas digital parenting, output, pendekatan kelas digital parenting, durasi pelaksanaan, dan kegiatan kelas persesi. Data yang diperoleh dengan

skal likert kemudian diuji normalitas menggunakan Uji *Shapiro wilk*. Uji perbedaan *pre-post* kelompok intervensi dan kontrol menggunakan *Wilcoxon*, dan untuk tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan Uji *Mann-Whitney*.

HASIL

Analisis Univariat

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik Responden		Intervensi		Kontrol	
		n	%	n	%
Usia Orang Tua (thn)	25-35	3	12,0	3	11,5
	36-45	18	72,0	18	69,2
	46-55	4	16,0	5	19,2
Pendidikan	SMP	2	8,0	4	15,4
	SMA/SMK	21	84,0	17	65,4
	S1	2	8,0	5	19,2
Pekerjaan	Ibu Rumah Tangga	9	36,0	12	46,2
	Pedagang	15	60,0	11	42,3
	Guru	1	4,0	3	11,5
Total		25	100	26	100

Sumber: Data primer, 2023

Tabel 2. Distribusi Variabel Penelitian

Karakteristik Responden		Intervensi		Kontrol	
		n	%	n	%
Handphone	Milik orang tua	21	84,0	18	69,2
	Milik sendiri	4	16,0	8	30,8
Waktu Bermain Game (<i>Pre-test</i>)	> 2 Jam	14	56,0	19	73,1
	< 2 Jam	11	44,0	7	26,9
Waktu Bermain Game (<i>Post-test</i>)	> 2 Jam	8	32,0	10	38,5
	< 2 Jam	17	68,0	16	61,5
Penerapan 3P (<i>Pre-test</i>)	Melakukan Pengawasan	6	24,0	3	11,5
	Melakukan Pembatasan	10	40,0	13	50,0
	Melakukan pendampingan	9	36,0	10	38,5
Penerapan 3P (<i>Post-test</i>)	Melakukan Pengawasan	17	68,0	14	53,8
	Melakukan Pembatasan	6	24,0	5	19,2
	Melakukan pendampingan	2	8,0	7	26,9
Total		25	100	26	100

Sumber: Data primer, 2023

Tabel 1 menunjukkan bahwa responden pada kelompok intervensi untuk karakteristik usia orang tua mayoritas berada pada usia 36-45 tahun, yaitu sebanyak 18 orang (72,0%). Untuk karakteristik pendidikan mayoritas berpendidikan SMA/SMK sebanyak 21 orang

(84,0%). Dan untuk pekerjaan orang tua mayoritas bekerja sebagai pedagang sebanyak 15 responden (60,0%). Sementara responden pada kelompok kontrol untuk karakteristik usia orang tua mayoritas berada pada usia 36-45 tahun sebanyak 18 orang (69,2%). Untuk karakteristik pendidikan mayoritas berpendidikan SMA/SMK sebanyak 17 orang (65,4%). Dan untuk pekerjaan orang tua mayoritas ibu rumah tangga sebanyak 12 responden (46,2%).

Data variabel penelitian pada tabel 2 menunjukkan bahwa untuk kelompok intervensi, kepemilikan handphone mayoritas merupakan milik orang tua sejumlah 21 responden (84,0%). Untuk waktu bermain *Game* mayoritas bermain *game* sebelum diberikan perlakuan adalah lebih dari 2 jam sejumlah 14 responden (56,0%) setelah diberikan perlakuan mayoritas bermain *game* kurang dari 2 jam sejumlah 17 responden (68,0%). Untuk penerapan 3P (pengawasan, pembatasan, dan pendampingan) sebelum diberikan perlakuan mayoritas melakukan pengawasan sejumlah 6 responden (24,0%). Setelah diberikan perlakuan, yang melakukan pengawasan 17 responden (68,0%). Sementara pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa kepemilikan handphone mayoritas milik orang tua sejumlah 18 responden (69,2%). Untuk waktu bermain *game* sebelum diberikan perlakuan mayoritas bermain *game* lebih dari 2 jam sejumlah 19 responden (73,1%), setelah diberikan perlakuan mayoritas waktu bermain *game* kurang dari 2 jam sejumlah 16 responden (61,5%). Untuk penerapan 3P (pengawasan, pembatasan, dan pendampingan) sebelum diberikan perlakuan mayoritas melakukan pengawasan 3 responden (11,5%). Setelah diberikan perlakuan yang melakukan pengawasan sejumlah 14 responden (53,8%).

Distribusi Frekuensi Pola Kontrol Orang Tua Pada Pada Penggunaan *Gadget* Anak

Tabel 3. Kategori Pola Kontrol *Pretest-Posttest*

Kategori	Kelompok Intervensi				Kelompok Kontrol			
	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Baik	3	12,0	14	56,0	0	0	0	0
Cukup	9	36,0	11	44,0	7	26,9	22	84,6
Kurang	13	52,0	0	0	19	73,1	4	15,4
Total	25	100,0	25	100,0	26	100,0	26	100,0

Sumber: Data Primer diolah SPSS, 2023

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa ada perbedaan pola kontrol yang signifikan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil *posttest* pada kelompok intervensi yang mengalami peningkatan kategori baik sebanyak 14 responden (56,0%). Sedangkan pada kelompok kontrol mengalami peningkatan kategori yaitu dalam kategori cukup sebanyak 22 responden (84,6%) pada hasil *posttest*. Yang mengalami peningkatan sebanyak 15 responden.

Analisis Bivariat

Uji *Wilcoxon*

Hasil uji *Wilcoxon* pada tabel 4 bahwa pada *pretest-posttest* pola kontrol baik pada kelompok intervensi maupun kontrol diperoleh *p-value* = 0,000 (< 0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan kelas *digital prenting* dan edukasi memiliki perubahan

yang signifikan terhadap pola kontrol orang tua dalam pengawasan, pembatasan, dan pendampingan anak pada penggunaan *gadget* di SD N Ledug.

Tabel 4. Distribusi pola kontrol orang tua sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

Kelompok	n	Nilai Z	p-value
Pretest-Posttest Intervensi	25	-4,375	0,000
Pretest-Posttest Kontrol	26	-4,184	0,000

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Uji Mann-Whitney

Tabel 5. Distribusi Perbedaan Pola Kontrol Orang Tua

Variabel	Mean Rank		Mann-Whitney	p-value
	Intervensi	Kontrol		
pola kontrol	36,30	16,10	67,500	0,000

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Berdasarkan tabel 5 hasil uji *Mann-Whitney* diketahui bahwa mean rank dalam kelompok intervensi pada variabel pola kontrol memiliki nilai mean rank lebih besar dibandingkan nilai mean rank pada kelompok kontrol. Pada variabel pola kontrol memiliki selisih 20,02. Data hasil uji statistik diperoleh *p-value* 0,000 ($p < 0,05$).

PEMBAHASAN

Hasil rerata nilai pola kontrol menunjukkan peningkatan yang signifikan pada responden yang mendapatkan perlakuan dengan metode kelas *digital parenting*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh kelas *digital parenting* terhadap pola kontrol orang tua dalam pengawasan, pembatasan, dan pendampingan anak pada penggunaan *gadget*. Pola kontrol mengalami peningkatan pada kelompok intervensi yang diberikan perlakuan dengan kelas *digital parenting*. Pada penelitian ini, kelas *digital parenting* menggunakan beberapa metode antara lain presentasi, studi kasus, simulasi. Sejalan dengan penelitian Ikhsan, (2018) menyatakan bahwa hasil pengujian hipotesis nilai Asym. Sig yang diperoleh adalah 0,035 yang merupakan nilai Asymp. sig 0,035 < 0,05. Dari hasil uji hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan *parenting* dengan metode studi kasus efektif dalam meningkatkan pemahaman orang tua tentang pola asuh pada siswa Kelas III A di SDN Deresan Yogyakarta.

Penelitian lain yang mendukung Budi, (2021) menyatakan bahwa kelas digital parenting adalah sebuah kelas di mana orang tua berbagi informasi tentang membesarkan anak-anak mereka. Dengan berbagi pelajaran tentang teknik pengasuhan digital terbaru untuk digunakan di rumah. pentingnya mengikuti kelas digital parenting untuk memperluas jangkauan pengetahuan tentang pengasuhan digital pada anak. 90% peserta menyatakan bahwa kelas digital parenting sangat membantu dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka tentang digital parenting.

Diperkuat oleh penelitian Yulia dan Cindarbumi, (2022) menyatakan bahwa ada peningkatan pemahaman orang tua/wali tentang cara membesarkan anak di era digital, memelihara kecerdasan dan pengasuhan anak, serta komunikasi untuk mengoptimalkan perkembangan anak meningkat, memperoleh nilai rata-rata *pre-tes* sebesar 65,7%

meningkat pada saat *post-test* menjadi 93,4%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kelas *digital parenting* untuk menyampaikan pendidikan kesehatan, menyampaikan informasi, meningkatkan kesadaran, dan mengajarkan orang tua untuk mengembangkan pola kontrol orang tua dalam pengawasan, pembatasan, dan pendampingan anak pada penggunaan gadget. Dari hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa pendidikan kesehatan dapat mengubah persepsi orang tua untuk mengimplementasikan pengontrolan terhadap anak pada saat menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari guna meningkatkan pengawasan, pembatasan, dan pendampingan pada anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tugas utama dari pendidikan kesehatan adalah untuk meningkatkan kesadaran dan mendorong orang tua untuk terus berusaha memberikan pengasuhan pada anaknya, terutama dalam pengasuhan *digital* dengan menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menemukan bahwa kelas *digital parenting* efektif terhadap peningkatan pola kontrol orang tua dalam pengawasan, pembatasan, dan pendampingan anak pada penggunaan *gadget*.

Penelitian ini mengevaluasi pengaruh Pendidikan Kesehatan hanya dari ranah pola kontrol, penelitian selanjutnya perlu dikembangkan dengan menambah ranah pengetahuan dan keterampilan (psikomotorik) dalam penerapan pola kontrol penggunaan *gadget* di kehidupan sehari-harinya. Sehingga proses Pendidikan Kesehatan dapat dinilai secara menyeluruh. Selain itu, sosialisasi mengenai pengawasan, pembatasan, dan pendampingan anak pada penggunaan *gadget* perlu ditingkatkan, serta orang tua perlu melakukan pengontrolan secara optimal guna meminimalkan dampak negatif dari *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, S. D., & Sodikin. (2022). *Hubungan Kontrol Diri Dan Usia Dengan Kecanduan Smartphone Relationship between self-control and age with smartphone addiction (Study on smartphone users in Kuta Village , Belik District , Pemalang Regency).* 3(1).
- Azizah, L. N., M, N. O., Susanti, W., & Putri, P. (2017). *Modul Pelatihan Parenting Di Era Digital.* 1-54
- Budi, M. E. P. (2021). Pelaksanaan kelas digital parenting bertema cara mencegah kecanduan gadget di masa golden age. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 1(1), 23-38. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v1i1.2413>
- Ikhsan, L. M. (2018). *Efektivitas Pelatihan Parenting Metode Studi Kasus Terhadap Peningkatan Pemahaman Pola Pengasuhan Bagi Orang Tua Siswa Kelas III A SDN Deresan Yogyakarta Effectiveness.* 7(5), 491-499.
- Jafri, Y., Yuni, S. R., & Sari, Y. P. (2018). Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 1(1), 1-19. <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>
- Sholihah, Nurpratiwiningsih, L., & Muamar. (2022). Pengaruh Kecanduan Bermain Gadget dan

Kontrol Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kubangpari 02. *2022*, *8*(14), 317–325.

Stevanus, I., & Anindyta, P. (2022). Peran Digital Parenting Terhadap Penggunaan Gawai Anak SD. *Publikasi Pendidikan*, *12*(1), 7–16.
<https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/25494>

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. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>

Yanti, F. P., Nasution, I. N., & Aiyuda, N. (2022). Berselancar di Internet untuk Menghilangkan Rasa Bosan Ketika Melakukan Pembelajaran Daring. *Jurnal Riset Psikologi*, 109-114.

Yulia, N. M., & Cindarbumi, F. (2022). Mendidik Anak Digital: Pelatihan Parenting Bagi Orang Tua Dan Kader PKK. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2).