

HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DAN INTENSITAS POLA ASUH ORANG TUA DENGAN KARAKTER PEDULI SOSIAL SISWA KELAS 5 SD NEGERI SE-KELURAHAN SUMBERAGUNG, MOYUDAN

THE CORRELATION OF THE INTENSITY OF GADGET USE AND THE INTENSITY OF PARENTING STYLE WITH CHARACTERS OF SOCIAL CARING FOR FIVE STATE ELEMENTARY SCHOOLS IN SUMBERAGUNG, MOYUDAN

Oleh: Ma'rifatun Nuridho, pgsd/psd, Marifatun1135fip.2017@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui: 1) Hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan karakter peduli sosial siswa; 2) Hubungan intensitas pola asuh orang tua dengan karakter peduli sosial siswa; 3) Hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan intensitas pola asuh orang tua secara bersama dengan karakter peduli sosial siswa kelas 5 SD. Jenis penelitian berdasarkan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian *ex-post facto* dengan tipe korelasional kausal. Uji validitas instrumen menggunakan validitas isi dengan teknik *expert judgement* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik koefisien korelasi sederhana dan berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) intensitas penggunaan *gadget* berhubungan positif dengan karakter peduli sosial dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,549 yang berkategori; 2) intensitas pola asuh orang tua berhubungan positif dengan karakter peduli sosial dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,493 yang berkategori cukup; 3) intensitas penggunaan *gadget* dan intensitas pola asuh orang tua berhubungan positif dan simultan dengan karakter peduli sosial siswa, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,588 yang berkategori kuat. Variabel penggunaan *gadget* dan variabel pola asuh orang tua secara bersama-sama memberikan sumbangan efektif sebesar 34,7% terhadap karakter peduli sosial siswa.

Kata kunci: Intensitas Penggunaan *Gadget*, Intensitas Pola Asuh, Peduli Sosial

Abstract

This research was conducted to know: 1) the correlation between the intensity of the use of gadgets and the character of students' social care; 2) The correlation between the intensity of parenting style and students' social caring character; 3) The correlation between the intensity of the use of gadgets and parenting styles together with the social care characters of grade 5 elementary school students. This type of research is based on a quantitative approach, namely ex-post facto research with causal correlation type. In this study, the researcher used content validation with expert judgment techniques for instrument validity testing and Cronbach's Alpha formula for reliability testing. The data analysis technique used in this study were simple and multiple correlation coefficient techniques. The results showed that: 1) the intensity of the use of gadgets is positively related to the character of social care, as evidenced by the correlation coefficient value of 0.555 which is categorized as strong; 2) the intensity of parenting style is positively related to the character of social care, as evidenced by the correlation coefficient value of 0.481 which is categorized sufficient; 3) the intensity of the use of gadgets and the intensity of parenting styles positively and simultaneously related with students' social care character, as evidenced by the correlation coefficient value of 0.589 which is categorized as strong. The variables of the use of gadget and parenting style together gave an effective contribution of 34.7% to the students' social care character.

Keywords: *The Intensity of Gadget Use, The Intensity of Parenting Style, Social Caring Characters*

PENDAHULUAN

Sekolah dasar sebagai institusi formal tidak hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan akademik saja namun juga kemampuan lainnya seperti keterampilan sosial

dan emosi. Pada tingkatan Sekolah Dasar, anak mulai menunjukkan berbagai karakter yang baik maupun yang menyimpang. Oleh karena itu peran pendidikan di sini sangat dibutuhkan untuk

membimbing siswa dalam menanamkan nilai nilai karakter yang baik.

Menurut Masrukhan (2016: 2813) sekolah dasar merupakan salah satu lembaga penyelenggara pendidikan mempunyai tugas menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Akan tetapi pendidikan yang mempunyai tugas menanamkan nilai nilai karakter tidak hanya sekolah, tetapi keluarga dan juga masyarakat ikut berperan. Salah satu nilai yang harus ditanamkan yaitu nilai kepedulian sosial.

Zuchdi (2011: 170) menjelaskan bahwa, peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang mencerminkan keinginan individu untuk memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan. Selain itu, peduli sosial juga tercermin dalam sikap yang peka dengan lingkungan sekitar dan berempati dengan masyarakat sekitar. Chusna (2017:319) dan Jonathan, dkk (2015:117) sama sama berpendapat bahwa pada masa anak anak, perkembangan sosial yang salah satunya mencakup pembiasaan perilaku peduli sosial dimulai. Eksplorasi dan bergabung dengan kelompok teman sebaya akan menjadi tempat yang tepat untuk pembiasaan peduli sosial pada anak. Namun dalam praktiknya, banyak siswa yang karakter peduli sosialnya menurun atau belum tampak yang dipicu oleh berbagai faktor.

Karakter peduli sosial pada anak salah satunya dapat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* di kehidupan anak. Menurut Alifiani, Nurhayati, & Ningsih (2019: 51), perkembangan teknologi saat ini semakin hari kian bertambah maju, hal ini berpengaruh pada bidang komunikasi, informasi dan hiburan sehingga terjadi peningkatan angka penggunaan *gadget*. Menurut Pebriana (2017: 2) *gadget* bukan

menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh *gadget* dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksisosial pada anak.

Adanya *gadget* dapat menekan perkembangan kemampuan perilaku sosial salah satunya kepedulian sosial. Anak anak akan merasa lebih menyenangkan bermain *gadget* daripada berinteraksi dengan teman temannya dan berpotensi menimbulkan rasa acuh tak acuh pada lingkungan di sekitarnya. Pembiasaan ini juga melibatkan orang tua didalamnya. Menurut Chusna (2017: 3) dewasa ini sering sekali ditemukan fakta bahwa pemanfaatan *gadget* menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan.

Menurut Ramadhani, Fernanda, Sari, etal. (2018: 63) pembentukan karakter oleh orang tua adalah menanamkan kebiasaan kepada anak tentang hal mana yang baik sehingga anakmenjadi paham (kognitif) mana yang benar dan salah, mampu merasakan (afektif) nilai yang baik, dan biasa melakukannya (psikomotor). Penerapan pola asuh yang tepat diharapkan dapat membentuk seorang anak dengan pribadi yang baik seiring pertumbuhan dan perkembangan yang dialami. Kegiatan pengasuhan anak tidak hanya mencakup masalah bagaimana orang tua

memperlakukan anak, tetapi juga cara orang tua mendidik, membimbing, mengontrol, mendisiplinkan, serta melindungi anak dari berbagai tindakan sesuai dengan norma-norma yang ada dalam masyarakat.

Menurut Simamora, Suntoro, & Nurmalisa (2016: 11) pada umumnya komunikasi anak usia pendidikan dasar dengan orang tua berjalan dengan baik dan tidak mis komunikasi karna anak selalu mendengarkan dengan baik saat orang tua berbicara dan anak selalu bercerita kejadian-kejadian atau hal-hal baru yang anak temukan atau ketahui namun setelah anak mulai menggunakan *gadget* dan penggunaan *gadget* anak tanpa batasan waktu dan pengawasan orang tua maka komunikasi anak dengan orang tua jadi berkurang dikarenakan anak terlalu asik dengan *gadgetnya* dan disaat orang tua berbicara anak kurang memperhatikan dan tetap asik dengan *gadget*.

Berdasarkan observasi pada anak di sekolah dasar dan lingkungan sekitar di Kalurahan Sumberagung, ditemukan sikap siswa yang tidak mepedulikan sosial/lingkungan di sekitarnya dikarenakan fokus pada *gadget* saja. Sikap yang dimaksud seperti anak tidak mengacuhkan teman temannya ketika diajak bermain dan cenderung marah apabila teman temannya melontarkan ajakan tersebut terus menerus. Fakta lain yang ditemukan yaitu terdapat anak yang dalam menggunakan *gadget* nya tidak mengenal waktu sehingga sehari harinya hanya bermain *gadget* dan tidak ikut kegiatan masyarakat (berbagai lomba di desa) maupun bermain dengan teman temannya.

Kasus ini melibatkan orang tua karena orang tua merasa bahwa anak akan diam dan

tidak banyak merengek apabila dipegangi *gadget*. Terdapat pula anak yang membangkang orang tua karena beralasan bahwa anak sudah cukup belajar di sekolah kemudian setelah selesai sekolah adalah waktunya untuk bermain *gadget* dan orang tua membiarkannya karena menghindari tantrum pada anak. Kasus lain yang terjadi yaitu selama pandemi *covid-19*, terdapat anak yang sering sama sekali tidak mau mengerjakan tugasnya dan orang tua lah yang mengerjakan tugasnya. Anak tidak mau mengerjakan karena sudah kecanduan *gadget* dan akan marah apabila *gadget* yang digunakan diambil.

Mengacu pada pemaparan di atas, dapat dilihat bahwa karakter peduli sosial siswa berkaitan dengan intensitas penggunaan *gadget*. Ditambah lagi dengan pola asuh yang diterapkan orang tua juga ikut andil didalamnya. Hal tersebut menjadi dasar peneliti ingin mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua dengan karakter peduli sosial siswa di wilayah kalurahan Sumberagung.

Menurut Zuchdi (2011: 170) peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang mencerminkan keinginan individu untuk memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan. Berbicara masalah kepedulian sosial maka tak lepas dari kesadaran sosial. Hal tersebut sangat tergantung dari bagaimana empati terhadap orang lain dan peka terhadap lingkungan sekitar. Seperti pemaparan diatas bahwa karakter peduli sosial siswa salah satunya berkaitan dengan intensitas penggunaan *gadget*.

Penggunaan *gadget* adalah pemakaian perangkat elektronik kecil mulai dari hal hal yang bersifat prinsip (semestinya) maupun yang tidak

prinsip (tidak semestinya) dari keberadaangadget. Selain intensitas penggunaan gadget, karakter peduli sosial berkaitan dengan intensitas pola asuh orang tua.

Menurut Wedyawati (2017: 305), Pola asuh berarti suatu bentuk kegiatan merawat, memelihara dan membimbing yang dilakukan orangtua kepada anak-anaknya agar anak dapat mandiri, tumbuh dan berkembang secara sehat dan mandiri. Menurut Mahadewi, Yudana & Natajaya (2014: 2) intensitas dapat diartikan sebagai tingkatan dan kualitas dari variabel. Maka dalam penelitian ini meneliti bagaimana tingkat dan kualitas penggunaan gadget dan pola asuh orang tua berkaitan dengan karakter peduli sosial.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex-post facto* karena penelitian ini mengungkapkan data/fakta yang ada dilapangan untuk mengetahui hubungan faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut tanpa adanya manipulasi variabel yang diteliti. Penelitian ini merupakan tipe penelitian korelasi karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini termasuk dalam penelitian dengan bentuk hubungan kausal. Menurut Sugiyono (2013: 37) bentuk hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat yang terdapat variabel independen dan dependen. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel independen yaitu intensitas penggunaan gadget dan intensitas pola asuh serta 1 variabel dependen yaitu karakter peduli sosial.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di 6 SD Negeri se-Kelurahan Sumberagung, Moyudan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, pada bulan Agustus 2020 sampai dengan bulan April 2021.

Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 di 6 SD Negeri se-Kelurahan Sumberagung, Moyudan, Sleman yang berjumlah 117 siswa. Dalam penelitian ini semua anggota populasi digunakan sebagai subjek penelitian dengan total sebanyak 117 siswa. Berikut distribusi siswa kelas 5 SD Negeri se-Kelurahan Sumberagung, Moyudan, Sleman:

Tabel 1. Daftar Siswa SD se-Kelurahan Sumberagung, Moyudan, Sleman

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1	SD Negeri Kaliduren	31
2	SD Negeri Malangan	26
3	SD Negeri Ngijon 1	31
4	SD Negeri Ngijon 2	7
5	SD Negeri Ngijon 3	8
6	SD Negeri Sumberagung	14
Total		117

Prosedur

Penelitian diawali dengan observasi yang dilakukan peneliti di sekolah dasar dan lingkungan wilayah Kelurahan Sumberagung. Setelah masalah ditemukan, peneliti menentukan subjek penelitian yang akan digunakan. Setelah diputuskan mengambil subjek dari semua populasi yang ada, peneliti meminta izin pada 6 sekolah untuk melakukan pengambilan data secara menyeluruh dan tetap memperhatikan protokol kesehatan yang ada. Pengambilan data dilakukan dengan teknik survei melalui angket

online dengan bantuan *google form* yang disebarakan melalui grup *whatsapp* kelas 5 di setiap sekolah.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket. Angket berisi daftar pertanyaan diserahkan atau dikirimkan untuk diisi oleh responden melalui *social media* atau grup *whatsapp* kelas 5 di 6 SD negeri sasaran penelitian. Angket disebarakan dengan menggunakan *Google Form* untuk menghindari kontak fisik pada siswa di SD sasaran di masa pandemik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Skala dengan 4 alternatif jawaban yaitu Sangat Sesuai, Sesuai, Tidak Sesuai, dan Sangat Tidak Sesuai. Skala berisi beberapa pernyataan yang harus dijawab siswa sesuai tingkat keadaan siswa. Skala tersebut meliputi pernyataan tentang penggunaan *gadget*, pola asuh orang tua, dan karakter peduli sosial siswa. Pernyataan yang disusun sebagai instrumen berupa pernyataan *favorable* dan *unfavorable*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis univariat, bivariat, dan multivariat. Teknik analisis univariat dimaksudkan untuk mendeskripsikan variabel-variabel penelitian sehingga diketahui sebaran data analisis yang dipakai adalah nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, varian, nilai minimum, nilai maksimum dengan bantuan *IBM SPSS Statistics* versi 24. Atas dasar analisis di atas dapat

diketahui kecenderungan responden terhadap variabel yang diteliti. Penggolongan subjek dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Pengkategorian ini dilakukan dengan kriteria yang disampaikan oleh Azwar (2017: 149).

Teknik yang kedua yaitu teknik analisis bivariat. Teknik ini digunakan pada pengujian tingkat korelasi pada hipotesis pertama dan kedua yang masing-masing berupa satu variabel bebas dan variabel terikat. Teknik yang ketiga yaitu teknik analisis multivariat. Teknik analisis ini digunakan untuk menguji tingkat korelasi pada hipotesis ketiga. Analisis multivariat yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi ganda dengan dua variabel bebas dan satu variabel terikat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Univariat

Analisis univariat dimaksudkan untuk mendeskripsikan variabel-variabel penelitian sehingga diketahui sebaran data. Atas dasar analisis ini dapat diketahui kecenderungan responden terhadap variabel yang diteliti.

Pada analisis univariat dapat diketahui bahwa variabel karakter peduli sosial siswa dan intensitas pola asuh orang tua berada dalam kategori rendah. Sedangkan pada variabel intensitas penggunaan *gadget* berada dalam kategori cukup tinggi. Besaran kecenderungan tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Kategori Kecenderungan Variabel

No	Kategori	Peduli Sosial		Intensitas Penggunaan Gadget		Intensitas Pola Asuh	
		F	(%)	F	(%)	F	(%)
1	Sangat Tinggi	5	4%	9	8%	11	9%
2	Tinggi	16	14%	20	17%	12	10%
3	Cukup	33	28%	45	38%	29	25%
4	Rendah	53	45%	34	29%	56	48%
5	Sangat Rendah	10	9%	9	8%	9	8%
	Total	117	100%	117	100%	117	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa kecenderungan responden berkategori sangat tinggi pada variable karakter peduli sosial berjumlah 5 (4%), variable intensitas penggunaan gadget berjumlah 9 (8%), dan variable intensitas pola asuh berjumlah 11 (9%). Kecenderungan responden berkategori tinggi pada variable karakter peduli sosial berjumlah 16 (14%), variable intensitas penggunaan gadget berjumlah 20 (17%), dan variable intensitas pola asuh berjumlah 12 (10%). Kecenderungan responden berkategori cukup pada variable karakter peduli sosial berjumlah 33 (28%), variable intensitas penggunaan gadget berjumlah 45 (38%), dan variable intensitas pola asuh berjumlah 29 (25%).

Kecenderungan responden berkategori rendah pada variable karakter peduli sosial berjumlah 53 (45%), variable intensitas penggunaan gadget berjumlah 34 (29%), dan variable intensitas pola asuh berjumlah 56 (48%). Kecenderungan responden berkategori sangat rendah pada variable karakter peduli sosial berjumlah 10 (9%), variable intensitas penggunaan gadget berjumlah 9 (8%), dan variable intensitas pola asuh berjumlah 9 (8%).

Analisis Bivariat

Analisis bivariat dimaksudkan untuk menguji tingkat korelasi pada hipotesis pertama dan kedua yang masing-masing berupa satu variabel bebas dan variabel terikat. Berikut tabel hasil uji hipotesis 1 dan 2.

Tabel 3. Koefisien Korelasi Uji Hipotesis 1 dan 2

Variabel	Koefisien Korelasi	Signifikansi	Kategori
Intensitas Penggunaan Gadget	0,549	0,000	Kuat
Intensitas Pola Asuh	0,493	0,000	Cukup

Tujuan pertama penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan karakter peduli sosial siswa kelas 5 SD se-Kelurahan Sumberagung, Moyudan. Pada tujuan penelitian ini memiliki hipotesis bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki hubungan positif dengan karakter peduli sosial siswa.

Berdasarkan tabel 3, hasil analisis hipotesis pertama diperoleh nilai koefisien korelasi antara penggunaan *gadget* dengan karakter peduli sosial siswa sebesar 0,549. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi menurut Sarwono (2006: 37) bahwa nilai koefisien korelasi dengan interval $0.5 < X \leq 0.75$ memiliki kategori kuat. Dengan nilai koefisien korelasi 0,549 menunjukkan bahwa interpretasi hubungan antara penggunaan *gadget* dengan karakter peduli sosial siswa adalah kuat.

Hasil temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wenni (2019) menunjukkan bahwa *gadget* sangat berpengaruh (*ber-impact*) terhadap karakter peduli sosial siswa sekolah dasar di kelas 5. Penelitian yang dilakukan oleh Wenni

menghasilkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,774 yang berarti memiliki pengaruh yang sangat kuat.

Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Chusna (2017:319) dan Jonathan, dkk (2015:117). Keduanya menyatakan bahwa anak yang menjadikan gadget sebagai kebiasaan dalam bermain akan lebih terfokus pada *gadget* nya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individualis dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Padahal pada masa anak-anak, perkembangan sosial yang salah satunya mencakup pembiasaan perilaku peduli sosial dimulai. Eksplorasi dan bergabung dengan kelompok teman sebaya akan menjadi tempat yang tepat untuk pembiasaan peduli sosial pada anak.

Data analisis lapangan juga memperkuat temuan ini yang menggambarkan bahwa anak tidak mementingkan sosial/lingkungan di sekitarnya dikarenakan fokus pada *gadget* saja. Sikap yang dimaksud seperti anak tidak mengacuhkan teman temannya ketika diajak bermain dan cenderung marah apabila teman temannya melontarkan ajakan tersebut. Fakta lain yang ditemukan yaitu terdapat anak yang dalam menggunakan *gadget* nya tidak mengenal waktu sehingga sehari-harinya hanya bermain *gadget* dan tidak ikut kegiatan masyarakat (berbagai lomba di desa) maupun bermain dengan teman temannya.

Sejalan dengan Simamora, dkk (2016: 4) yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* yang tak kenal waktu membuat anak bermalasan di dalam rumah maka waktu anak untuk bersosialisasi akan hilang apabila anak hanya mendekam saja di dalam kamar dengan ditemani

oleh *gadget*. Dengan terkurungnya anak di dalam kamar maka anak sama saja mengisolasi diri dengan lingkungan disekitarnya sehingga dapat mempengaruhi proses belajar bersosialisasi dengan lingkungannya. Sehingga anak tidak peduli lagi dengan keluarga, teman dan tetangga sekitar.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dikatakan bahwa dengan adanya hubungan yang kuat menunjukkan bahwa peningkatan dan penurunan karakter peduli sosial siswa berhubungan dengan intensitas penggunaan *gadget*. Ketika siswa dan orang-orang disekitarnya mampu mengontrol penggunaan *gadget* dengan baik, maka akan semakin baik pula tingkat karakter peduli sosial siswa. Begitu pula sebaliknya, apabila kontrol siswa itu sendiri dengan pengawasan orang-orang disekitarnya dalam penggunaan *gadget* tidak berjalan dengan baik, maka tingkat karakter peduli sosial siswa akan semakin rendah bahkan tidak muncul.

Tujuan kedua penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas pola asuh orang tua dengan karakter peduli sosial siswa kelas 5 SD negeri se-Kelurahan Sumberagung, Moyudan. Pada tujuan penelitian ini memiliki hipotesis bahwa intensitas pola asuh orang tua memiliki hubungan positif dengan karakter peduli sosial siswa.

Berdasarkan tabel 3, hasil analisis hipotesis kedua diperoleh nilai koefisien korelasi antara pola asuh orang tua dengan karakter peduli sosial siswa sebesar 0,493. Hal ini menunjukkan bahwa arah hubungan kedua variabel tersebut bersifat positif. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi menurut Sarwono (2006: 37) bahwa nilai koefisien korelasi dengan interval

$0.26 \leq X \leq 0.5$ memiliki kategori cukup kuat. Dengan nilai koefisien korelasi 0,493 menunjukkan bahwa interpretasi hubungan antara pola asuh orang tua dengan karakter peduli sosial siswa adalah cukup kuat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aditia, Hamiyati, & Rusilanti (2016). Pada penelitiannya menunjukkan bahwa pola asuh orang tua dengan karakter peduli sosial memiliki hubungan yang cukup kuat dengan nilai koefisien korelasinya yaitu 0,471. Isnaini (2019) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa dalam kehidupan realita di masyarakat, intensitas komunikasi keluarga, kesibukan keluarga dan wawasan akan norma yang ada di lingkungan sekitar terkadang kurang terkontrol dan ketidaktahuan akan norma yang ada dapat menjadi kendala bagi keluarga dalam membimbing anak.

Temuan tersebut juga sesuai dengan pendapat Tridhonanto (2014: 2) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter yang utama dan pertama bagi anak adalah lingkungan keluarga. Di dalam lingkungan keluarga, seorang anak akan mempelajari dasar dasar perilaku yang penting bagi kehidupannya melalui orang tua maupun anggota keluarga lainnya.

Data berdasarkan analisis lapangan juga memperkuat temuan ini yang menggambarkan bahwa terdapat anak yang dalam menggunakan *gadget* nya tidak mengenal waktu, sehari harinya hanya bermain *gadget* sehingga tidak ikut kegiatan masyarakat (berbagai lomba di desa) maupun bermain dengan teman temannya. Kasus ini melibatkan orang tua karena orang tua merasa bahwa anak akan diam dan tidak banyak merengek apabila dipegangi *gadget*. Terdapat

pula anak yang membangkang orang tua karena beralasan bahwa anak sudah cukup belajar di sekolah kemudian setelah selesai sekolah adalah waktunya untuk bermain *gadget* dan orang tua membiarkannya karena menghindari tantrum pada anak.

Berdasarkan temuan dan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa orang tua menjadi salah satu sosok yang dapat mempengaruhi pembentukan karakter peduli sosial anak. Kontrol dan cara orang tua membimbing atau membiasakan pembentukan karakter peduli sosial anak di rumah juga menyumbangkan pengaruh pada perilakunya dikemudian hari.

Analisis Multivariat

Teknik analisis multivariat digunakan untuk menguji tingkat korelasi pada hipotesis ketiga. Analisis multivariat yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi ganda dengan dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Tujuan ketiga penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dan intensitas pola asuh orang tua secara bersama dengan karakter peduli sosial siswa kelas 5 SD negeri se-Kelurahan Sumberagung, Moyudan. Pada tujuan penelitian ini memiliki hipotesis bahwa intensitas penggunaan *gadget* dan intensitas pola asuh orang tua secara bersama berhubungan dengan karakter peduli sosial. Berikut tabel hasil uji hipotesis 3.

Tabel 4. Koefisien Korelasi Uji Hipotesis 3

Koefisien Korelasi	R ²	Signifikansi	Kategori
0,588	0,346	0,000	Kuat

Berdasarkan tabel 4, diperoleh nilai koefisien korelasi antara penggunaan *gadget* dan

pola asuh orang tua secara bersama dengan karakter peduli sosial siswa sebesar 0,588. Hal ini menunjukkan bahwa arah hubungan ketiga variabel tersebut bersifat positif. Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi menurut Sarwono (2006: 37) bahwa nilai koefisien korelasi dengan interval $0.5 < X \leq 0.75$ memiliki kategori kuat. Dengan nilai koefisien korelasi 0,588 menunjukkan bahwa interpretasi hubungan antara penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua secara bersama dengan karakter peduli sosial siswa adalah kuat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Chusna (2017: 315) bahwa orang tua ikut serta berperan dalam pembentukan karakter anak dalam mengawasi anak ketika bermain *gadget* agar tidak terlalu bergantung pada *gadget* dan tetap bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Pebriana (2017:1-11) juga berpendapat bahwa daya pikir anak akan berpengaruh ketika anak berinteraksi dengan *gadget* dan dunia maya. *Gadget* secara efektif dapat memengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, anak akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Novitasari & Khotimah (2016:4) juga berpendapat bahwa orang tua diharapkan melakukan pengawasan kepada anak ketika anak menggunakan *gadget* untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Warisyah (2015:136) menambahkan bahwa pendampingan dialogis antara orang tua dan anak diperlukan untuk meminimalisir pengaruh buruk penggunaan *gadget* pada anak. Pendampingan tersebut

dilakukan secara berkelanjutan. Orang tua harus mendampingi anak untuk membuka fitur-fitur sesuai dengan tahap perkembangannya. Keluarga disarankan untuk memperhatikan dan memberikan batasan waktu kepada anak ketika menggunakan *gadget*. Setianingsih, Ardani & Khayati (2018:201) berpendapat bahwa orang tua dapat mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dan mengarahkan anak untuk diajak bersosialisasi dengan teman sebayanya. Hal lain yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak anak bermain di luar rumah, mengajak anak untuk lebih banyak beraktivitas seperti bermain musik, berolahraga dan lain-lain.

Menurut Rahmat (2018:148), keluarga memiliki peran untuk membina lingkungan masyarakat dan lingkungan alam sekitar. Keluarga tidak boleh eksklusif (tertutup) sehingga tidak mengenal tetangga dan masyarakat di sekitar. Keluarga harus memberikan pengetahuan mengenai norma terhadap lingkungan, sehingga diharapkan generasi penerus keluarga tersebut akan lebih santun terhadap alam dan lingkungannya.

Rahmat (2018:160) juga berpendapat bahwa orang tua yang peduli terhadap anak berarti orang tua yang terlibat dalam seluruh dimensi pembentukan seorang anak. Artinya, orang tua tidak hanya piawai dan paham segala macam hal dan istilah teknis dari perangkat dan media digital yang akan dibeli atau telah digunakan anak. Akan tetapi orang tua wajib mengetahui, bukan membatasi, untuk apa dan bagaimana perangkat dan media digital digunakan anak. Orang tua sebaiknya memahami bahwa perangkat dan media digital adalah

teknologi yang bak pisau bermata dua. Dalam arti bahwa apabila media tersebut salah digunakan, maka bisa mencelakai penggunaanya. Oleh karena itu, orang tua harus menunjukkan tanggung jawab yang ekstra dalam membimbing dan menuntun anak-anak dalam menggunakan perangkat dan media digital.

Berdasarkan temuan dan pendapat diatas, maka dapat dikatakan dengan adanya hubungan yang kuat menunjukkan bahwa peningkatan dan penurunan karakter peduli sosial anak berhubungan dengan penggunaan gadget dan pola asuh orang tua. Ketika anak mampu mengontrol penggunaan gadget dengan baik dan pola asuh orang tua dilakukan dengan efektif, maka akan semakin baik pula tingkat karakter peduli sosial siswa. Begitu pula sebaliknya, apabila Kontrol siswa dalam penggunaan gadget dan pola asuh orang tua tidak berjalan dengan efektif, maka tingkat karakter peduli sosial siswa menjadirendah bahkan tidak muncul.

Sumbangan secara efektif maupun relatif masing - masing variabel bebas terhadap variabel terikat perlu diketahui agar perkiraan persentase hubungan secara efektif dapat dijelaskan. Sumbangan efektif untuk semua variabel bebas secara bersama-sama adalah sama dengan koefisien determinasi (R^2). Sedangkan, sumbangan efektif tiap-tiap variabel bebas dapat dihitung dengan rumus: perkalian koefisien regresi terstandar (beta) dengan koefisien korelasi (product moment) atau Zero-order correlation (Hasan, 1993). Besarnya sumbangan tiap variabel bebas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Nilai Sumbangan Relatif dan Efektif

No	Variabel Bebas	Sumbangan Efektif (SE) %	Sumbangan Relatif (SR) %
1	Intensitas Penggunaan Gadget	21,7%	62,7%
2	Intensitas Pola Asuh	12,9%	37,3%
Jumlah		34,7%	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa variabel intensitas penggunaan gadget memiliki hubungan yang lebih dominan dengan variabel karakter peduli sosial dari pada variabel intensitas pola asuh orang tua.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dibahas, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan karakter peduli sosial siswa kelas 5 SD negeri se-Kelurahan Sumberagung, Moyudan, dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,549 dengan nilai signifikansi 0,000. Kekuatan hubungan yang terjadi antara intensitas penggunaan *gadget* dengan karakter peduli sosial siswa termasuk dalam kategori kuat.
2. Terdapat hubungan positif antara intensitas pola asuh orang tua dengan karakter peduli sosial siswa kelas 5 SD negeri se-Kelurahan Sumberagung, Moyudan, dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,493 dengan nilai signifikansi 0,000. Kekuatan hubungan yang terjadi antara intensitas pola asuh orang tua dengan karakter peduli sosial siswa termasuk dalam kategori cukup.

3. Terdapat hubungan positif dan simultan antara intensitas penggunaan *gadget* dan intensitas pola asuh orang tua dengan karakter peduli sosial siswa kelas 5 SD negeri se-Kelurahan Sumberagung, Moyudan, dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,588 dengan nilai signifikansi 0,000. Kekuatan hubungan yang terjadi antara intensitas penggunaan *gadget* dan intensitas pola asuh orang tua secara bersama dengan karakter peduli sosial siswa termasuk dalam kategori kuat. Variabel intensitas penggunaan *gadget* dan variabel intensitas pola asuh orang tua secara bersama memberikan sumbangan efektif sebesar 34,7% terhadap karakter peduli sosial siswa.

Saran

Agar karakter peduli sosial siswa dapat berkembang dengan baik dan positif, maka penggunaan *gadget* siswa harus di kontrol dengan baik dan pola asuh orang tua siswa harus dilakukan secara optimal dan tepat. Untuk mencapai hal tersebut, guru sebagai pendidik juga harus mampu bekerjasama dengan orang tua agar pembiasaan karakter peduli sosial dapat berjalan dengan baik dan selaras saat di rumah maupun di sekolah.

Apabila ada pola perilaku peduli sosial dari siswa yang menunjukkan penyimpangan atau mengarah ke negatif, maka orang tua dan guru harus siap dan sigap dalam menindaklanjuti dan mencegah perilaku menjadi lebih menyimpang. Sikap yang dapat diambil dapat berupa pendekatan personal pada siswa, *home visit*, maupun melalui penekanan pembiasaan karakter

peduli sosial pada siswa yang diintegrasikan melalui kegiatan siswa selama disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, H. R., Hamiyati, H., & Rusilanti, R. (2016). Hubungan pola asuh orang tua dengan kepedulian sosial remaja. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 3(2), 89-93.
- Alifiani, H., Nurhayati, N., & Ningsih, Y. (2019). Analisis penggunaan *gadget* terhadap pola komunikasi keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51-55.
- Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media *gadget* pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Hasan, Z. 1993. Analisis Jalur. Makalah disajikan dalam Lokakarya Statistik dan Analisis Data Penelitian dengan Komputer bagi Tenaga Fungsional Akademik IKIP Malang Angkatan IV Tahun 1992/1993, Pusat Penelitian IKIP Malang, Malang
- Isnaini, N. (2019). Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Peduli Sosial Remaja Dikelurahan Air Duku. *Disertasi*. IAIN Curup.
- Jonathan, dkk. (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi *Gadget* Terhadap Anak. Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya, 117
- Mahadewi, N. L., Yudana, I. M., & Natajaya, I. N. (2014). Kontribusi Intensitas Pola Asuh, Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Hindu di SDN 1 Tamblang Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- Masrukhan, A. (2016). Pelaksanaan pendidikan karakter peduli sosial di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta. *BASIC EDUCATION*, 5(29), 2-812.

- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Paud Teratai*, 5(3).
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Rahmat, S. T. (2018). Pola asuh yang efektif untuk mendidik anak di era digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(2), 143-161.
- Ramadhani, M. R., Fernanda, R., Sari, R., & Lubis, H. (2018). Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Peduli Lingkungan. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 7(2), 61-70.
- Sarwono, J. (2006). *Panduan Cepat dan Mudah SPSS 14*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Setianingsih, S., Ardini, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16 (2), 191.
- Simamora, A. S. M. T., Suntoro, I., & Nurmalisa, Y. (2016). Persepsi Orangtua terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *Disertasi*. Universitas Lampung.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tridhonanto, Al. (2014). *Mengembangkan Pola Asuh Demokrasi*. Jakarta: Gramedia
- Warisyah, Y. (2019, June). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 130-138).
- Wedyawati, N. (2017). Korelasi Pola Asuh Orangtua dengan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Tengadak. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3 (2)
- Wenni, W. (2019). Impact Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 79 Kota Bengkulu. *Disertasi*. IAIN Bengkulu.
- Zuchdi, D. (2011). *Pendidikan Karakter dalam Prespektif Teori dan Praktek*. Yogyakarta: UNY Press.