

**DAMPAK POLA ASUH ORANG TUA DAN INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR
(STUDI KASUS DI DUKUH GELANG SUKOSARI BABADAN
PONOROGO)**

SKRIPSI



OLEH

**HAYYIN NUR FAUZIYAH
NIM. 203180052**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2022**

ABSTRAK

Fauziyah, Hayyin Nur. 2022. Dampak Pola Asuh Orang Tua dan Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo). **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Weni Tria Anugrah Putri, M.Pd.

Kata Kunci: *Intensitas, Pola Asuh, Gadget, Anak Usia SD*

Kemajuan teknologi saat ini semakin berkembang. Salah satu teknologi tersebut adalah *gadget*. *Gadget* sangat populer di semua kalangan, baik itu dewasa maupun anak-anak. Bahkan anak usia Sekolah Dasar saat ini telah pandai mengoperasikannya. *Gadget* menyediakan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Intensitas yang berlebihan akan penggunaan *gadget* menjadikan rawannya anak terkena dampak negatif *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* ini dapat dipengaruhi oleh jenis pola asuh yang diterapkan orang tua. Perlakuan yang diberikan orang tua akan berpengaruh kepada anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi intensitas penggunaan *gadget* pada pola asuh otoriter, demokratis dan permisif. Intensitas penggunaan *gadget* anak berbeda-beda karena perlakuan yang diberikan dari segi tuntutan, pengawasan dan komunikasi juga berbeda.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian menggunakan studi kasus. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan analisis dari data yang ditemukan, diketahui bahwa pola asuh otoriter memiliki tuntutan yang tinggi pada anak dan memiliki banyak aturan. Sehingga intensitas penggunaan *gadget* rendah. Untuk pola asuh demokratis, orang tua melakukan pengawasan namun terkadang memberi kebebasan. Sehingga intensitas penggunaan *gadget* anak lebih tinggi dari pola asuh otoriter. Sedangkan pola asuh permisif, orang tua memberikan kebebasan kepada anak. Anak dan orang tua juga jarang memiliki waktu untuk berkomunikasi. Sehingga intensitas penggunaan *gadget* anak paling tinggi dari pola asuh otoriter dan demokratis.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Hayyin Nur Fauziah
NIM : 203180052
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Dampak Pola Asuh Orang Tua dan Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo)

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing



Weni Tria Anugrah Putri, M.Pd.
NIDT. 2016082048

Ponorogo, 23 Mei 2022

Mengetahui,
Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri
Ponorogo



Fitri Fatmahanik, M.Pd.
NIP. 198512032015032003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Hayyin Nur Fauziah
NIM : 203180052
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Dampak Pola Asuh Orang Tua dan Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi kasus di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo)

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 18 Mei 2022

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 23 Mei

Ponorogo,
Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Munir, Lc., M.Ag.
7051999031001

Tim Penguji

Ketua Sidang : Ulum Fatmahanik, M.Pd.
Penguji I : Dr. Umi Rohmah, M.Pd.I.
Penguji II : Weni Tria Anugrah Putri, M.Pd.

P O N O R O G O

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hayyin Nur Fauziyah

NIM : 203180052

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Dampak Pola Asuh Orang Tua dan Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo)

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses melalui etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 02 Juni 2022

Penulis,



Hayyin Nur Fauziyah
NIM. 203180052



IAIN
P O N O R O G O

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hayyin Nur Fauziah

NIM : 203180052

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Analisis Pola Asuh Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 21 April 2022

Yang Membuat Pernyataan



Hayyin Nur Fauziah

IAIN
PONOROGO

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Sistematika Pembahasan.....	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	
1. Pengertian Dampak	8
2. Pola Asuh Orang Tua	
a. Pengertian Pola Asuh Orang Tua.....	8
b. Aspek-aspek Pola Asuh Orang Tua	10
c. Jenis-jenis Pola Asuh Orang Tua.....	11
3. Konsep <i>Gadget</i>	
a. Pengertian <i>Gadget</i>	14
b. Macam-macam <i>Gadget</i>	14
c. Fungsi <i>Gadget</i>	15
d. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	16
e. Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	18
f. Aspek-aspek Intensitas.....	19
g. Parameter Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> Anak	20
4. Hakikat dan Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar	21

B. Telaah Penelitian Terdahulu	23
C. Kerangka Konseptual.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
B. Kehadiran Peneliti	31
C. Lokasi Penelitian.....	31
D. Data dan Sumber Data.....	32
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	35
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	37
H. Tahapan-Tahapan Penelitian.....	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian	
1. Profil Desa Sukosari	39
B. Paparan Data	43
C. Pembahasan.....	63

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA	91
----------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan komunikasi dan IPTEK di era modern saat ini sangat mempengaruhi setiap orang yang menggunakannya. Pengaruh yang terjadi bisa menjadi dampak positif yang dapat membantu proses kehidupan dalam semua aspek, juga dapat berupa dampak negatif jika pemakainya kurang tepat. Dengan perkembangan zaman menjadikan semua informasi baik dalam maupun luar negeri dapat dengan mudahnya diakses melalui *gadget*, teknologi yang tidak asing lagi di semua kalangan.¹

Gadget adalah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru.² *Gadget* saat ini merupakan benda yang sangat populer di semua kalangan, bahkan anak-anak khususnya usia Sekolah Dasar sudah pandai mengoperasikannya. *Gadget* menyediakan banyak sekali fitur seperti halnya film, *game*, informasi dan lain sebagainya. Tidak heran jika banyak dari anak-anak yang senang bermain *gadget*. Ketika anak telah asik bermain *gadget*, fokus dan waktunya hanya habis tersita pada benda berbentuk segi empat tersebut. Anak akan lupa dengan kewajibannya yaitu belajar. Rasa malas untuk menulis dan membaca muncul pada diri anak, karena lebih tertarik dengan video yang ada di *youtube*. Tidak hanya itu, interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya akan menurun bahkan terkesan tidak peduli.³

Anak usia Sekolah Dasar akan mengalami perkembangan yang sangat cepat. Perkembangan tersebut berupa perkembangan fisik dan perkembangan psikologis. Anak akan memperoleh keterampilan fisik saat bermain, keterampilan dasar membaca dari sekolah,

¹ Zulfitria, "Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Smartphone pada Anak Sekolah Dasar," *Holistika Jurnal*

² Ni Luh Gede Mita Widiastiti, dkk, "Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* Vol. 8, No. 2 (2020): 113.

³ Oktiya Rani Jayantika, dkk, "Pola Asuh Orangtua Berhubungan dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah," *Jurnal Ners Widya Husada* Vol. 7, No. 2 (2020): 42.

keterampilan bersosial di lingkungan masyarakat dan keterampilan menghargai di kalangan teman sebaya. Semua keterampilan tersebut diperoleh dengan melakukan interaksi. Jika anak terfokus dengan *gadget*, maka perkembangan anak akan terganggu. Kecenderungan penggunaan gadget pada anak yang tidak tepat akan menjadikan anak kurang peduli dengan kesehatan dan teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya.⁴ Dalam hal ini pola asuh orang tua sangatlah berperan, karena keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama dan utama bagi anak.⁵ Dari lingkungan keluarga khususnya orang tua, anak akan mendapat pondasi moral, watak dan kepribadian yang akan diterapkan saat ini dan kemudian hari. Jika lingkungan keluarga memberikan pendidikan dan pola asuh yang baik maka perkembangan anak akan baik. Begitupun sebaliknya, jika pola asuh yang diberikan kurang tepat maka perkembangan anak akan terhambat dan tidak sesuai dengan harapan orang tua

Pola asuh setiap orang tua tentunya berbeda satu sama lain.. Pola asuh yang diterapkan biasanya diturunkan dari pola asuh orang tua sebelumnya. Pola asuh orang tua dalam keluarga menggambarkan sebuah cara ayah dan ibu dalam memimpin, mengasuh dan membimbing anak dalam keluarga. Mengasuh disini dapat diartikan sebagai bentuk penjagaan dengan cara merawat dan mendidiknya. Pola asuh orang tua sangat beragam jenisnya. Di antara pola asuh yang banyak digunakan adalah pola asuh otoriter, demokratis dan permisif.

Pola asuh otoriter adalah pola asuh yang memaksakan kehendak orang tua. Sehingga apapun yang diperintahkan orang tua harus ditaati oleh anak. Salah satu kekurangan dari pola asuh ini adalah anak akan merasa tertekan dan terkesan kurang berkembang.⁶ Pola asuh demokratis adalah pola asuh yang memberikan kesempatan anak untuk menyampaikan pendapatnya tetapi juga tetap mengontrol tingkah laku anak.⁷ Sedangkan pola asuh permisif

⁴ Layyinatun Syifa, dkk, "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 3, No. 4 (2019): 528.

⁵ Meike Makagingge, dkk, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Sosial Anak," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 03, No. 02 (2019): 116.

⁶ Kadek Dwinita Vindiari, dkk, "Peran Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah," *Jurnal Psikologi Udayana* Vol. 6, No. 1 (2019): 78.

⁷ Meike Makagingge, dkk, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Sosial Anak," 117.

adalah jenis pola asuh yang memberikan kebebasan bagi anak untuk melakukan semua keinginannya.⁸ Ketiga pola asuh yang disebutkan memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Hal tersebut tergantung kepada cara penerapan dan karakter setiap anak. Terkait dengan penggunaan *gadget*, belum tentu setiap anak dengan penerapan pola asuh yang sama akan sama pula intensitasnya.

Lokasi penelitian ini adalah di Dukuh Gelang, Desa Sukosari, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo. Penduduk dukuh Gelang ini sendiri terdiri dari 1070 penduduk dengan rincian laki-laki sebanyak 520 orang dan perempuan sebanyak 550 orang. Berdasarkan data penduduk yang didapat, peneliti mempersempit kembali untuk memfokuskan hanya kepada anak usia Sekolah Dasar. Berdasarkan pengamatan, banyak dari anak usia Sekolah Dasar yang telah memiliki *gadget* sendiri. *Gadget* tersebut dibawa saat bermain. Ketika sudah mengoperasikan *gadget* waktupun akan terlupa. Sehingga ada orang tua yang rela menjemput anaknya untuk pulang, ada juga yang telah memiliki kesadaran untuk pulang ke rumah saat waktu yang telah ditentukan oleh orang tuanya dan ada juga yang sampai sore tidak dicari orang tuanya. Kemudian peneliti mengamati 4 dari 5 rumah penduduk telah dipasang *wifi*. Hal tersebut menjadikan anak lebih memilih di rumah dibandingkan bermain dengan teman sebayanya.⁹

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti mengambil judul “Dampak Pola Asuh Orang Tua dan Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo)”. Mengingat saat ini banyak orang tua yang beranggapan bahwa *gadget* dapat membuat anak tenang. Sehingga orang tua dapat melakukan pekerjaan tanpa ada gangguan dari anak. Tidak hanya itu, bahkan saat ini banyak pemberian *reward* atas capaian anak seperti selesai mengerjakan tugas dengan bermain *gadget* sampai puas. Banyak orang tua yang tidak memikirkan dampak negatif yang ditimbulkan. Dengan begitu anak akan

⁸ Muslima, Pola Asuh Orang Tua terhadap Kecerdasan Finansial Anak,” *Gender Equality: Internasional Journal of Child and Gender Studies* Vol. 1, No. 1 (2015.): 89.

⁹ Lampiran 3, Deskripsi Hasil Observasi Awal, 97.

lebih akrab dengan *gadget* dan hal yang paling parah adalah mengalami kecanduan. Jika sudah seperti itu orang tua akan menyalahkan *gadget*, padahal tidak selamanya *gadget* berdampak buruk bagi anak.

Gadget dapat memberikan segudang manfaat jika ada pengawasan dan pemahaman dari orang tua mengenai dampak positif dan negatif yang ditimbulkan. Sehingga dari pemaparan tersebut, penelitian ini akan menjelaskan jenis-jenis pola asuh dan kaitannya terhadap intensitas penggunaan *gadget* anak. Sehingga nantinya dapat dijadikan pandangan bahwasanya setiap pola asuh memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Tidak dapat disamakan antara penerapan pola asuh orang tua satu dengan yang lain, walaupun menggunakan jenis pola asuh yang sama. Hal yang paling terpenting adalah orang tua mengetahui karakter anak dan selalu ada pengawasan terhadap penggunaan *gadget* anak. Hal tersebut karena perlakuan orang tua akan berdampak kepada perilaku anak. Pemilihan lokasi di Dukuh Gelang dikarenakan lokasi tersebut sangat strategis. Sehingga mudah untuk dijangkau dan lebih mudah untuk mengetahui secara detail bagaimana pola asuh yang diberikan serta bagaimana intensitas anak dalam penggunaan *gadget*.

B. Fokus Penelitian

Mengingat luasnya cakupan dari pembahasan dan keterbatasan waktu, maka untuk membatasi masalah yang akan diteliti, peneliti memfokuskan penelitian ini kepada intensitas penggunaan *gadget* anak usia Sekolah Dasar ditinjau dari tiga aspek pola asuh yaitu tuntutan orang tua, pemeliharaan dan komunikasi orang tua terhadap anak.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, selanjutnya rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana dampak pola asuh otoriter terhadap intensitas penggunaan *gadget* anak usia Sekolah Dasar di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo?
2. Bagaimana dampak pola asuh demokratis terhadap intensitas penggunaan *gadget* anak usia Sekolah Dasar di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo?
3. Bagaimana dampak pola asuh permisif terhadap intensitas penggunaan *gadget* anak usia Sekolah Dasar di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak pola asuh otoriter terhadap intensitas penggunaan *gadget* anak usia Sekolah Dasar di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo.
2. Untuk mengetahui dampak pola asuh demokratis terhadap intensitas penggunaan *gadget* anak usia Sekolah Dasar di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo.
3. Untuk mengetahui dampak pola asuh permisif terhadap intensitas penggunaan *gadget* anak usia Sekolah Dasar di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Memberikan masukan untuk pengembangan keilmuan di dunia pendidikan khususnya dalam pendidikan guru Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
 - b. Menambah wacana dan perbendaharaan keilmuan khususnya mengenai perubahan perkembangan anak yang disebabkan dari penggunaan teknologi.
2. Manfaat praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi orang tua untuk memilih pola asuh yang tepat agar lebih waspada dalam mengawasi penggunaan *gadget* anak. Sehingga dapat meminimalisir dampak negatif yang diterima.
- b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan tentang jenis-jenis pola asuh orang tua serta dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penyusunan laporan penelitian, maka pembahasan dalam menyusun laporan ini dikelompokkan menjadi bab yang masing-masing bab terdiri dari sub-sub yang saling berkaitan satu sama lain, sehingga diperoleh pemahaman yang utuh dan terpadu. Adapun sistematika pembahasan adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan, bab ini merupakan suatu pengantar atau pola dasar yang memberikan suatu gambaran secara umum dari seluruh isi yang terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II : bab ini berisi tentang hasil penelitian terdahulu dan kajian teori sebagai pedoman umum yang digunakan untuk menganalisa dalam melakukan penelitian terkait pola asuh orang tua dan intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar.

Bab III : berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam penggalan data yakni memuat pendekatan, jenis pendekatan, kehadiran peneliti, lokasi peneliti, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data pengecekan keabsahan data serta tahapan penelitian.

Bab IV : berisi tentang temuan penelitian mengenai gambaran umum lokasi penelitian serta analisis data tentang pola asuh orang tua terhadap intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar di Dukuh Sukosari Babadan Ponorogo

Bab V : berisi kesimpulan dan saran dalam penelitian analisis pola asuh orang tua terhadap intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar di Dukuh Sukosari Babadan Ponorogo.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Dampak

Dampak adalah pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Setiap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang pasti menimbulkan dampak yang nantinya berakibat baik atau buruk. Menurut Waralah Rd Cristo, pengertian dampak adalah sesuatu yang diakibatkan dari perbuatan seseorang bisa positif atau negatif atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif. Menurut Hikmah Arif, pengertian dampak adalah segala sesuatu yang ditimbulkan akibat adanya 'Sesuatu'. Dampak itu sendiri juga bisa mendatangkan konsekuensi sebelum dan sesudah adanya 'Sesuatu'.¹⁰

2. Pola Asuh Orang Tua

a. Pengertian Pola Asuh Orang Tua

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) orang tua adalah ayah dan ibu. Sedangkan menurut Miami dalam Zaldy Munir, orang tua adalah sepasang pria dan wanita yang terikat oleh perkawinan dan bersedia serta memiliki tanggung jawab dalam memikul beban untuk menjadi orang tua ketika telah memiliki anak.¹¹

Orang tua adalah orang dewasa pertama yang memikul beban tanggung jawab pendidikan anak. Perlakuan orang tua terhadap anak akan mempengaruhi perilaku anak. Setiap apa yang diberikan orang tua akan tertanam jelas pada diri anak, karena keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama anak. Sehingga orang tua memiliki tanggung jawab yang besar dalam memilihkan pendidikan dan memberikan asuhan yang tepat

¹⁰ M. Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD Dan TK Handayani Bandar Lampung)* (Bandar Lampung: Skripsi Universitas Lampung, 2017).

¹¹ Hendri, "Peran Pola Asuh Orang Tua dalam Menentukan Konsep Diri pada Anak," *Jurnal At Taujih Bimbingan dan Konseling Islam* Vol. 2, No. 2 (2019): 60.

bagi anak. Pola asuh yang diterapkan orang tua nantinya akan mempengaruhi karakter yang terbentuk pada diri anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pola adalah corak, gambaran, sistem, cara kerja, ataupun model. Sedangkan asuh memiliki arti menjaga, membimbing dan memimpin suatu badan atau lembaga. Pola asuh adalah gambaran atau cara orang tua dalam mendidik anak menjadi pribadi yang lebih baik. Berikut adalah beberapa pendapat ahli mengenai pengertian pola asuh:

1. Menurut Singgih D Gunarsa, Pola Asuh adalah gambaran orang tua dalam menjaga, membimbing dan merawat anak ke arah yang lebih baik.
2. Menurut Chabib Thaha, Pola Asuh adalah cara terbaik yang dipilih orang tua untuk mendidik anak sebagai bentuk rasa tanggung jawab.
3. Menurut Vaknin, Pola Asuh adalah hubungan antara anak dan orang tua karena adanya suatu kegiatan merawat dan memahami.¹²

Kegiatan pengasuhan yang dilakukan berisi serangkaian interaksi yang intensif. Orang tua akan mengarahkan anak untuk memiliki kecakapan hidup, orang tua juga memberikan pengajaran, nilai dan norma yang baik untuk anak.¹³ Menurut Hurlock, perlakuan orang tua dapat mempengaruhi hubungan keluarga, sebab sekali tertanam maka hubungan tersebut akan cenderung bertahan. Jika perlakuan yang diberikan baik dan saling memahami, maka hubungan yang terciptapun akan baik. Begitupun sebaliknya jika perlakuan yang diberikan tidak sesuai seperti menghakimi dan selalu membandingkan, maka hubungan yang terbentuk antara anak dan orang tua akan kurang baik.¹⁴

P O N O R O G O

¹² Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014), 4.

¹³ Tri Gunawan dan Sajidah Muhabatillah, "Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Media Sosial *Facebook* pada Anak Sekolah Dasar," *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* Vol. 6, No. 1 (2019): 87.

¹⁴ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*, 4.

b. Aspek-aspek Pola Asuh Orang Tua

Anak adalah tanggung jawab orang tua. Setiap orang tua tentunya menginginkan yang terbaik untuk anaknya. Tidak heran jika banyak orang tua yang rela untuk memberikan apapun demi anak bahagia. Dalam praktek pengasuhan terdapat banyak aspek interaksi-interaksi antara orang tua dan anak. Aspek tersebut seperti halnya pembimbingan, pemberian arahan, pemberian tuntutan, pengawasan dan lain sebagainya. Berikut adalah empat aspek pengasuhan orang tua menurut Baumrind:

1) *Parental Control* (Kendali orang tua)

Kendali orang tua adalah sikap dari orang tua untuk mengarahkan anak kepada perilaku yang sesuai dengan harapan dan keinginan orang tua. Anak akan diberi aturan dan pemahaman mengenai dampak positif dan negatif dari perilaku yang hendak dilakukan.

2) *Parental Maturity Demands* (Tuntutan terhadap tingkah laku yang matang)

Peran orang tua dalam memberikan tuntutan adalah dengan mendorong anak agar menjadi seorang yang mandiri. Anak memanglah tanggung jawab orang tua. Namun, ada masa seorang anak harus bisa mandiri dan tidak mengandalkan orang tua. Jika sudah terbiasa mandiri, anak akan memiliki rasa tanggung jawab terhadap apapun yang diperbuat.

3) *Parent-Child Communication* (Komunikasi antara orang tua dan anak)

Komunikasi antara anak dan orang tua sangat berperan penting. Komunikasi digunakan sebagai alat untuk menyampaikan maksud, pesan dan pendapat orang tua maupun anak. Jika komunikasi yang dibangun baik, maka akan minim terjadi konflik antara anak dan orang tua. Komunikasi dapat menjadikan anak terbuka kepada orang tua.

4) *Parental Nurture* (Cara pengasuhan atau pemeliharaan orang tua terhadap anak)

Pemeliharaan dan pengasuhan orang tua adalah cara mengungkapkan rasa kasih sayang dari orang tua kepada anak. Kasih sayang ini berupa perhatian, dukungan dan selalu mengingatkan jika anak melanggar aturan atau berbuat kesalahan.¹⁵

c. Jenis-jenis Pola Asuh Orang Tua

Masing-masing orang tua memiliki cara tersendiri untuk mendidik dan merawat anak. Ada banyak jenis pola asuh yang dapat diterapkan oleh orang tua. Jenis pola asuh ini diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan karakter anak. Berdasarkan jenis-jenis pola asuh yang ada tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut adalah jenis pola asuh orang tua menurut Hurlock, Hardy dan Heyes:

1) Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter adalah jenis pola asuh yang lebih mengutamakan membentuk kepribadian anak yang harus menuruti segala peraturan yang telah dibuat orang tua. Pola asuh ini menyebabkan anak kurang mendapat ruang bebas untuk berkarya. Anak hanya dituntut untuk melakukan semua hal yang diminta orang tua. Anak akan merasa terkekang dan takut untuk mengemukakan pendapatnya. Melihat pernyataan tersebut memang terkesan banyak dampak negatifnya namun jangan salah, pola asuh otoriter juga banyak memiliki kelebihan seperti anak akan terbiasa disiplin walaupun ada yang dimulai dari keterpaksaan, anak akan terarah karena taat aturan, pergaulan dan perilakunya akan terjaga. Berikut adalah ciri-ciri pola asuh otoriter:

- a) Anak harus tunduk dan patuh terhadap peraturan yang telah dibuat orang tua
- b) Pengawasan orang tua sangat ketat
- c) Anak hampir tidak pernah diberi pujian

¹⁵ Meike Makagingge, dkk, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Sosial Anak," 118.

d) Anak hampir tidak pernah mendapatkan kompromi dari orang tua sehingga pola asuh ini terkesan satu arah.¹⁶

2) Pola Asuh Demokratis

Pola asuh demokratis adalah jenis pola asuh yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan bakatnya. Dengan kata lain, anak akan bebas melakukan apapun sesuai keinginannya namun tetap diawasi dan diberi bimbingan oleh orang tua. Jenis pola asuh ini lebih meningkatkan *bonding* antara anak dengan orang tua karena adanya interaksi yang intensif. Berikut adalah sikap orang tua yang menggunakan pola asuh jenis demokratis:¹⁷

a) Tidak menuntut anak

Jika keinginan orang tua berbeda dengan anak, maka antara orang tua dan anak selalu berdiskusi untuk menentukan jalan tengah yang terbaik.

b) Memberikan kebebasan

Kebebasan yang dimaksud disini bukan berarti anak tanpa aturan dan bersikap semaunya. Bebas disini berarti anak diberi kesempatan untuk melakukan hal-hal yang disukai dengan pengawasan dan izin dari orang tua.

c) Pendekatan kepada anak bersikap hangat.

d) Memprioritaskan kepentingan anak tetapi tidak segan untuk mengendalikan anak ketika anak mulai salah.

e) Anak diakui keberadaannya sehingga turut andil dalam setiap pengambilan keputusan. Seperti halnya dalam pembuatan hukuman, jika anak melanggar dan secara sadar menolak, maka mereka akan ingat kembali bahwasanya hukuman tersebut dibuat berdasarkan persetujuan kedua belah pihak. Sehingga secara tidak langsung anak telah mendapatkan edukasi.

¹⁶ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*, 12.

¹⁷ Siti Nur Aidah, *Tips Menjadi Orang Tua Inspirasi Masa Kini* (Yogyakarta: Tim Penerbit KBM Indonesia, 2020), 17.

- f) Bersikap realistis terhadap kemampuan anak, tidak berharap lebih ataupun juga tidak memaksakan anak untuk seperti orang lain.

3) Pola Asuh Permisif

Pada jenis pola asuh ini, anak bersifat dominan. Maksudnya anak diberikan kebebasan tanpa pengawasan. Anak sedikit sekali dituntut untuk memiliki tanggung jawab. Anak diberi kebebasan untuk mengatur dirinya sendiri, arahan dari orang tua sangat kurang.¹⁸ Penerapan pola asuh permisif menyebabkan anak lebih bertindak sesuka hati karena tidak merasa mendapat kasih sayang dari orang tua. Anak juga akan menganggap dirinya bukanlah bagian penting dalam keluarga. Sehingga akan cenderung bersikap kurang kondusif seperti agresif, suka memberontak, pola belajar berantakan, prestasi menurun dan sebagainya.¹⁹

Pola asuh permisif ini menerapkan pola asuhannya dengan aspek sebagai berikut:

- a) Orang tua tidak peduli terhadap pertemanan anak.
- b) Orang tua jarang sekali melakukan dialog bersama anak walau hanya sekedar meminta pertimbangan.
- c) Orang tua tidak peduli atas tanggung jawab atau tidaknya anak terhadap tindakan yang dilakukan.
- d) Orang tua tidak peduli dengan masalah yang sedang dihadapi anak.
- e) Orang tua tidak peduli dengan pergaulan anak dan tidak menentukan perintah ataupun larangan.²⁰

3. Konsep Gadget

¹⁸ Mawaddah Nasution, "Pola Asuh Permisif terhadap Agresifitas Anak di Lingkungan X Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor," *Prosiding Konferensi Nasional Ke- 8 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah (Appptm)* Vol. 8, No. 3 (2018): 2.

¹⁹ Ana Stevi Udampo, dkk, "Hubungan Pola Asuh Permisif Orang Tua dengan Perilaku Mengonsumsi Alkohol pada Anak Usia Remaja di Desa Bulude Selatan Kabupaten Talaud," *Jurnal Keperawatan* Vol. 5, No. 1 (2017): 2.

²⁰ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*, 15.

a. Pengertian *Gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *gadget* disebut juga dengan gawai yang memiliki arti pekerja atau alat perkakas.²¹ *Gadget* adalah alat elektronik yang memiliki berbagai fungsi. Benda berbentuk segi empat ini sudah terkenal di semua kalangan karena memang dapat membantu aktivitas manusia di semua aspek jika penggunaannya benar. Ada banyak aplikasi yang memang dibuat untuk memudahkan aktivitas manusia. Seperti halnya *WhatsApp* dan *Video Call* untuk memudahkan komunikasi jarak jauh namun terasa dekat, *FastScanner* untuk memudahkan dalam proses *Scan* data dan masih banyak yang lainnya. Cara mengoperasikan *gadget* bisa dibilang sangat mudah dan dengan biaya yang relatif murah. Hal tersebut menjadikan *gadget* saat ini tidak dapat dipisahkan dari semua orang.

b. Macam-macam *gadget*

Dewasa ini, kemajuan teknologi sangatlah berkembang pesat. Hal tersebut menyebabkan muncul berbagai macam *gadget*. Berikut adalah macam-macam *gadget*:

1) *Smartphone*

Smartphone pertama kali ditemukan oleh IBM di Amerika Serikat pada tahun 1992. Namun, pada saat itu *Smartphone* belum secanggih saat ini. Saat pertama kali ditemukan, *Smartphone* sudah menggunakan layar sentuh dengan bantuan tongkat *stylus* dan menyediakan beberapa fitur diantaranya kalender, jam dunia, buku telepon, bagian catatan, *E-mail* dan permainan.

2) *Laptop*

Laptop ditemukan pertama kali oleh Alan Kay, seorang ilmuwan Amerika pada tahun 1970. Komputer portabel atau *laptop* ini diciptakan untuk memudahkan dalam

²¹ Siti Misnah, dkk, "Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin," *Jurnal Al-Husna* Vol. 1, No. 3 (2020): 239.

penggunaannya. Ide cemerlangnya didukung penuh oleh seorang penerbit *Software*, Adam Osborne.

3) Tablet PC

Penemu Tablet PC adalah Elisa Grey. Perangkat ini memiliki fungsi khusus untuk mengenali tulisan tangan.

4) *Video Game*

Video Game ini ditemukan pada tahun 1962 oleh Steven Russel. Seiring berjalannya waktu, *video game* semakin berkembang dimulai dari tampilan, efek suara dan gambar serta bertambah jenisnya.²²

c. Fungsi *Gadget*

Gadget memiliki banyak fungsi. Pengguna *gadget* saat ini hampir di semua kalangan, dari anak-anak sampai orang dewasa. *Gadget* digunakan sebagai alat untuk membantu pekerjaan, atau hanya melihat sosial media sebagai sarana hiburan.²³ Berikut adalah fungsi dan manfaat *gadget* secara umum:²⁴

1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin maju, sehingga semua berlomba menciptakan suatu hal yang dapat mempermudah segala aktivitas terutama dalam bidang komunikasi. Sistem komunikasi yang pada zaman dahulu melalui pos sekarang dipermudah menggunakan *gadget*, bahkan saat ini ketika berkomunikasi dapat melihat wajah orang yang ditelpon walaupun jarak jauh.

2) Sosial

²² Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Bisakimia, 2014), 9–12.

²³ Shareen Ghifary dan Iis Kurnia, “Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Komunikasi,” *Jurnal Sositoteknologi* Vol. 14, No. 2 (15AD): 171.

²⁴ Puji Asmaul Chusna, “Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak,” *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* Vol. 17, No. 2 (2017): 319.

Gadget memberikan banyak fitur bagi penggunanya. Diantara fitur tersebut adalah aplikasi untuk berbagi kabar, berita dan cerita. Dari hal tersebut dapat mempermudah untuk menambah teman dan berhubungan dengan kerabat jauh.

3) Pendidikan

Teknologi berkembang pesat di semua bidang, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Saat ini pembelajaran tidak hanya melalui tatap muka dengan cara guru menjelaskan secara langsung, namun juga dapat melalui video pembelajaran yang dikirim guru melalui aplikasi *youtube* ataupun *WhatsApp Group*. Selain itu, sekarang guru juga dapat menggunakan aplikasi *zoom* sebagai pengganti tatap muka secara langsung.

d. Dampak Penggunaan *Gadget*

Pengguna *gadget* semakin hari semakin meningkat. Hal ini dikarenakan *gadget* dapat membantu pekerjaan manusia. Namun jangan sampai lengah, *gadget* juga mengandung dampak negatif jika penggunaannya tidak benar. Berikut adalah dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*.²⁵

1) Dampak positif

a) Menambah pengetahuan dan kreativitas bagi penggunanya

b) *Gadget* menyediakan aplikasi dan *game* yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir serta kreativitas. *Gadget* juga merupakan suatu media yang menarik untuk pembelajaran anak.

c) Memudahkan pekerjaan

Gadget menyediakan aplikasi operasi hitung, mampu menyimpan *file*, dan lain-lain.

²⁵ Intan Permatasari, dkk, "Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi," *Indonesian Journal of Islamic Psychology* Vol. 2, no. 2 (2020): 277.

d) Memudahkan dalam komunikasi dan interaksi jarak jauh

Saat ini dengan *gadget*, orang yang jauh akan terasa dekat. Hal tersebut dikarenakan *gadget* menyediakan aplikasi bertukar kabar dengan bertatap muka secara maya.

2) Dampak negatif

Gadget dapat menjadikan seseorang candu menggunakannya. Kecanduan dapat diartikan sebagai ketergantungan seseorang pada sesuatu sehingga menimbulkan bahaya. Sebagai contoh jika seseorang sudah kecanduan *gadget* maka semua pikirannya akan tertuju pada *gadget*. Semua aktivitasnya akan digantungkan pada *gadget* dan sulit dibelokkan kearah lain.

Penggunaan *gadget* jika dikaitkan dengan anak, dampak negatif *gadget* semakin terlihat seperti anak akan membantah perintah orang tua karena terlalu fokus kepada *gadget*. Anak akan ada kemungkinan melihat hal yang belum semestinya dilihat, seperti pornografi dan kekerasan. Tidak hanya itu, aktivitas gerak anak akan berkurang karena interaksinya dengan *gadget* yang berlebihan.²⁶

Berikut adalah dampak negatif lain dari penggunaan *gadget* jika penggunaanya berlebihan:

a) Menjadi pribadi tertutup

Bila penggunaan *gadget* pada anak berlebihan, maka anak akan menganggap *gadget* sebagai teman setia. Anak akan cemas bila benda tersebut dijauhkan darinya. Anak akan terfokus kepada *gadget* sehingga menjadi pribadi yang tertutup. Tak hanya itu, *gadget* juga dapat menyebabkan renggangnya hubungan anak dengan orang tua dan teman sebaya.

²⁶ Fajar Sri Tanjung, dkk, "Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah yang Kelebihan Berat Badan di Yogyakarta," *Berita Kedokteran Masyarakat* Vol. 33, no. 12 (2017): 604.

b) Kesehatan otak terganggu

Menurut ahli kesehatan, otak bagian depan akan matang setelah berusia 25 tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa otak depan anak belumlah sempurna. Fungsi otak bagian depan ini untuk merangsang tubuh melakukan suatu hal dan reseptornya adalah otak bagian belakang yang menghasilkan hormon dopamin (Hormon yang menimbulkan perasaan tenang dan nyaman). Sehingga jika anak berlebihan menggunakan gadget, maka segala informasi akan terekam dalam memorinya. Jika penggunaannya tidak segera dibatasi, hormon dopamin yang dihasilkan akan terus membuatnya nyaman bermain *game* atau yang lebih parah adalah melihat hal yang bukan menjadi konsumsi anak.

c) Kesehatan mata terganggu

Saat anak memiliki intensitas yang tinggi dalam penggunaan *gadget* maka anak akan sering menatap layar *gadget*. Hal tersebut membuat otot-otot mata bekerja lebih keras.

d) Gangguan tidur

Jika dunia anak sudah terfokus pada *gadget*, maka anak akan rela untuk tidak tidur demi bermain *game* atau sekedar melihat gambar di media sosial.²⁷

e. Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak

Intensitas adalah tingkat keseringan seseorang melakukan kegiatan tertentu yang dilakukan secara terus menerus dikarenakan suatu dorongan dalam dirinya ataupun pengaruh dari lingkungan luar. Menurut Chaplin, intensitas adalah kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap. Menurut Kaloh dalam Ruhban, intensitas

²⁷ Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, 19–22.

merupakan keseringan seseorang melakukan ssuatu atas dasar rasa senang dan sangat menikmati dengan kegiatan tersebut.²⁸

Lama penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau setiap minggunya. Penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari ataupun seminggu akan mempengaruhi perilaku bahkan tumbuh kembang anak. anak cenderung hanya mempedulikan *gadget* daripada bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Menurut penelitian Rudhiati, dkk mengungkapkan bahwa waktu yang ideal penggunaan *gadget* anak masih menunjukkan hasil yang berbeda. Untuk penggunaan *gadget* anak yang tergolong tidak normal adalah melebihi 2 jam perhari atau 14 jam perminggu.²⁹

f. Aspek-aspek Intensitas Penggunaan *Gadget*

Gadget saat ini bukanlah benda yang asing lagi. Hampir setiap rumah memiliki *gadget*. pada mulanya *gadget* ini memang sebagai alat komunikasi yang memudahkan untuk bertukar kabar meskipun dalam keadaan berjauhan. Namun seiring kemajuan teknologi, *gadget* tampil dengan variasi yang beragam dan dengan fitur-fitur yang menarik. Berbagai kemudahan ditawarkan oleh *gadget*. Bahkan hiburan ataupun video juga tersedia didalamnya, tidak heran jika anak-anak sangat senang jika diberikan *gadget*. Sehingga terdapat beberapa kasus yang terdengar bahwasanya anak mengalami kecanduan *gadget* karena terlalu sering bermain *gadget*.

Menurut Ajzen, aspek-aspek yang mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget* pada anak adalah sebagai berikut:

1. Perhatian (*Attention*)

²⁸ Ria Wahyuni dan Harmaini, "Hubungan Intensitas Menggunakan Facebook dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja," *Jurnal Psikologi* Vol. 13, no. 1 (2017): 23.

²⁹ M. Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)* (Bandar Lampung: Skripsi Universitas Lampung, 2017).

Gadget ini adalah alat elektronik yang menyediakan banyak hal. Terkhusus bagi anak, *gadget* menyediakan berbagai *game* ataupun video-video. Tidak heran jika perhatian anak tertuju pada *gadget*. Jika sudah tertuju pada *gadget*, perhatian dan fokus anak akan selalu tertuju pada *gadget*.

2. Penghayatan (*Comprehention*)

Penghayatan yaitu pemahaman terhadap suatu informasi. Minat individu didukung dengan usaha untuk memahami dan menyimpan informasi sebagai pengetahuan.

3. Durasi (*Duration*)

Durasi adalah rentan waktu atau lamanya individu dalam melakukan suatu kegiatan. Dengan keyersediaan *game* yang beraneka ragam tidak menutup kemungkinan bahwa durasi anak dalam penggunaan *gadget* akan lama.

4. Frekuensi (*Frequency*)

Frekuensi adalah banyaknya aktivitas dengan perilaku yang dilakukan berulang kali.³⁰

g. Parameter Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak

Gadget saat ini sudah melekat sekali dengan anak, karena tidak bisa dipungkiri bahwasanya informasi dari sekolahpun didapat melalui *gadget*. Ada yang masih di *handle* orang tuanya ada juga yang sudah benar-benar mempunyai *gadget* sendiri. *Gadget* akan memberikan manfaat namun juga dapat memberikan *mudharat* bagi penggunanya, tergantung kebijakan yang diterapkan. Intensitas yang berlebih tidak menutup kemungkinan anak akan mendapat dampak buruk dari *gadget*. Sehingga diperlukan peran orang tua dan kesadaran anak dalam mengatur intensitas penggunaan *gadget*nya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Mitsalia, ada beberapa anak yang bisa mengoperasikan pada semua jenis *gadget*. Meskipun demikian orang tuanya memberikan batasan terhadap intensitas penggunaannya. Pemakaian *gadget*

³⁰ Al-Ayouby.

dikategorikan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* lebih dari 120 menit perhari dan dalam pemakaian lebih dari 3 kali. Intensitas penggunaan *gadget* dikategorikan sedang yaitu dengan durasi lebih dari 40-60 menit perhari dan dalam pemakaian 2-3 kali. Kemudian untuk intensitas penggunaan *gadget* yang dikategorikan rendah yaitu kurang dari 30 menit perhari dan dalam 2 kali pemakaian.³¹

Tabel 2.1 Parameter Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas	Durasi	Pemakaian
Tinggi	Lebih dari 120 menit	Lebih dari 3 kali/hari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali/hari
Rendah	Kurang dari 30 menit	2 kali

4. Hakikat dan Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia Sekolah Dasar (SD) adalah anak yang berusia antara 7-12 tahun. Hal tersebut semakin dipertegas dengan adanya aturan bahwa anak yang memasuki kelas 1 SD berusia 7 tahun. pada usia ini anak berada pada tahap perkembangan, baik kognitif, fisik, moral maupun sosio-emosional. Masing-masing tahap perkembangan tersebut membentuk karakteristik anak. Karakteristik setiap anak memiliki keunikan tersendiri yang tidak dapat disamakan dengan anak lain. Anak-anak bagaikan bunga dalam sebuah kebun, masing-masing bunga tersebut memancarkan keindahan dan aroma yang berbeda. Berikut adalah karakteristik yang dimiliki oleh anak usia Sekolah Dasar:

a. Perkembangan fisik dan motorik

1) Perkembangan fisik

Perkembangan fisik anak SD dapat dilihat dari penambahan tinggi dan berat badan serta ciri-ciri fisik yang lain. Pada usia ini perkembangan terlihat tenang namun konsisten.

³¹ Tra Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmin," *Jurnal Profesi* Vol. 13, no. 2 (2016): 77.

2) Perkembangan motorik

Motorik adalah semua gerakan yang mungkin dapat dilakukan oleh seluruh tubuh. Perkembangan penting dikembangkan melalui proses pembelajaran dengan melibatkan fisik seperti olahraga, menulis, menggambar dan sebagainya untuk latihan anak mengembangkan keterampilan motoriknya.³²

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak adalah perkembangan didasarkan pada kecerdasan dan perubahan mental yang kompleks. Menurut Piaget, perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak sudah dapat melakukan penalaran logis untuk hal-hal bersifat konkret. Sedangkan untuk hal yang abstrak masih belum mampu secara maksimal.³³ Perkembangan kognitif setiap anak berbeda, ada 4 faktor yang mempengaruhinya. Faktor tersebut adalah faktor keturunan atau biologis, pengalaman interaksi dengan lingkungan, pengalaman interaksi dengan masyarakat atau lingkungan sosial dan ekuilibrisasi.

Tugas-tugas perkembangan yang hendak dicapai oleh anak usia Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Menanamkan sikap beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa seperti halnya mulai tertib melaksanakan perintah dan menjauhi larangan agama
- 2) Mengembangkan diri tentang konsep yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Mengembangkan keterampilan membaca dan menulis
- 4) Belajar menjadi pribadi yang mandiri dan tidak bergantung kepada orang tua
- 5) Mengembangkan nilai-nilai yang dijadikan sebagai pedoman dalam bertindak

³² Rima Trianingsih, *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual yang Sesuai Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar* (Banyuwangi: LPPM IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi, 2018), 27.

³³ *Ibid*, 28.

- 6) Belajar bergaul dan bekerja sama dengan teman sebaya
- 7) Mengembangkan keterampilan fisik sederhana yang diperlukan baik nantinya untuk diterapkan dalam permainan ataupun kehidupan.

Tugas perkembangan pada dasarnya muncul sebagai bentuk dorongan dalam diri untuk menyesuaikan dengan lingkungan. Dengan menguasai tugas-tugas tersebut sesuai usianya, maka anak tidak akan merasa dirinya berbeda dengan teman yang lain.³⁴

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Selain menggunakan buku-buku atau referensi yang relevan, peneliti juga menggunakan hasil penelitian terdahulu. Berdasarkan pengamatan penulis, penelitian semacam ini juga pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya:

Pertama, penelitian dari jurnal kebidanan yang ditulis oleh Ni Kadek Ari Anggreni, I Komang Lindayani, Ni Nyoman Budiani dengan judul “ **Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Lama Penggunaan *Gadget* Pada Anak Prasekolah**”

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian analitik korelasional dengan rancangan *Cross Sectional* untuk menjelaskan bagaimana hubungan antara pola asuh orang tua terhadap lamanya penggunaan *gadget* pada anak prasekolah. Data yang dikumpulkan berupa data primer dengan pedoman wawancara terstruktur.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan pola asuh orang tua dengan lama penggunaan *gadget* anak prasekolah di TK Sila Chandra III Batubulan tahun 2019, dimana nilai $p = 0,017$. Sebagian besar anak prasekolah di TK Sila Chandra III Batubulan dengan pola asuh demokratis menggunakan *gadget* dengan durasi yang tidak lama yaitu 86,8% anak prasekolah dengan pola asuh otoriter semuanya menggunakan *gadget* dengan durasi tidak lama yaitu

³⁴ Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Bimbingan dan Konseling: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Arr-Ruzz Media, 2014), 42.

66,7%, sedangkan anak prasekolah dengan pola asuh permisif sebagian besar menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama yaitu 75,0%.³⁵

Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama meneliti pola asuh otoriter, demokratis dan permisif terhadap lamanya penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek yang diamati, peneliti menggunakan subjek anak usia Sekolah Dasar. Sedangkan dalam artikel ini menggunakan subjek anak prasekolah. Peneliti menjadikan artikel ini sebagai landasan penelitian terdahulu karena mengutip konsep yang ada di dalamnya, seperti pengertian *gadget*.

Kedua, penelitian pada Jurnal Bimbingan Konseling Islam yang ditulis oleh Najwa dengan Judul **“Pola Asuh Orang tua dalam Mengantisipasi Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19”**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Penelitian ini berusaha menjelaskan peran orang tua untuk mengatasi penggunaan *gadget* pada anak dengan mengkaji dari seseorang yang benar-benar mengalami peristiwa atau perubahan sikap tersebut.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pola asuh demokratis memberikan dampak positif bagi pribadi anak. Orang tua selalu mengawasi penggunaan *gadget* anak untuk kebutuhan sesuai usianya seperti belajar dan sesekali menonton video atau hiburan lain.³⁶

Peneliti memilih artikel ini sebagai landasan penelitian terdahulu dikarenakan mengutip konsep yang ada di dalamnya. Konsep tersebut seperti pengertian pola asuh. Artikel ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang hendak dilakukan. Persamaan tersebut yaitu sama sama menganalisis jenis-jenis pola asuh orang tua terhadap penggunaan *gadget* dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Selain itu terdapat juga perbedaan yang terletak

³⁵ Ni Kadek Diah Ari Anggreni, dkk, “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Lama Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah,” *Jurnal Ilmiah Kebidanan* Vol. 9, No. 1 (2019).

³⁶ Najwa, “Pola Asuh Orangtua dalam Mengantisipasi Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* Vol. 5, No. 1 (2021).

pada fokus masalah. Jika pada artikel terfokus pada pola asuh orang tua dalam mengantisipasi dampak penggunaan *gadget* di masa pandemi, maka dalam penelitian yang akan dilakukan terfokus pada analisis pola asuh orang tua terhadap intensitas penggunaan *gadget*.

Ketiga, pada jurnal PAUD Teratai yang ditulis oleh Ayunda Yustina dan Dr. Sri Setyowati dengan judul “ **Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang**”. Penelitian ini menggunakan metode *ex post facto*, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang terjadi yang berhubungan atau berpengaruh pada suatu permasalahan penggunaan *gadget* pada anak.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Kecenderungan pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang menunjukkan pada kategori tinggi sebanyak 15 orang tua dengan persentase 55,6% dan kategori rendah sebanyak 12 orang tua dengan persentase 44,4%. Kemudian dikaitkan dengan kecenderungan jenis pola asuh orang tua yang menunjukkan hasil pada kategori pola asuh otoriter sebanyak 7 orang tua dengan persentase 25,9%, kategori pola asuh permisif sebanyak 15 orang tua dengan persentase 55,6%, dan kategori pola asuh demokratis sebanyak 5 orang tua dengan persentase 18,5%. Maka pola asuh orang tua dalam penggunaan *gadget* di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang cenderung tinggi dan menerapkan pola asuh permisif. Dari hasil kategori kecenderungan berdasarkan uji deskriptif didapatkan perkembangan sosial emosional anak cenderung rendah, hal tersebut dikarenakan tingginya tingkat pola asuh yang diterapkan dan cenderung menggunakan pola asuh permisif dalam penggunaan *gadget*.³⁷

Persamaan dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang peran orang tua yang sangat penting terkait dengan penggunaan *gadget* anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus pembahasan, subjek yang diteliti serta metode yang digunakan. Pada

³⁷ Ayunda Yustiana, dkk, “Kontribusi Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang,” *Jurnal PAUD Teratai* Vol. 10, No. 1 (2021).

artikel, fokus pembahasan adalah dampak *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional dengan subjek anak usia Taman Kanak-Kanak menggunakan metode *ex post facto*. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis terfokus pada pola asuh orang tua terhadap intensitas penggunaan *gadget* dengan subjek anak usia Sekolah Dasar menggunakan metode penelitian kualitatif. Artikel ini dipilih karena peneliti mengutip konsep yang ada di dalamnya seperti dampak negatif yang ditimbulkan jika anak sering bermain *gadget* tanpa pengawasan dari orang tua.

Keempat, Skripsi yang ditulis oleh Fauziah Kusumawati mahasiswi IAIN Ponrogo Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan Judul **“Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas Atas SDN Brahu Tahun Ajaran 2019/2020”**. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh positif signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial siswa kelas atas SDN Brahu tahun ajaran 2019/2020. Dibuktikan dari hasil thitung (3,549) > tabel (2,021) dengan nilai signifikansinya sebesar $0,001 < 0,05$, (2) terdapat pengaruh positif signifikan antara pola asuh orang tua terhadap sikap sosial siswa kelas atas SDN Brahu tahun ajaran 2019/2020. Dibuktikan dari hasil thitung (2,088) > ttabel (2,021) dengan nilai signifikansinya sebesar $0,043 < 0,05$, dan (3) terdapat pengaruh positif signifikan secara bersama-sama antara intensitas penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua terhadap sikap sosial siswa kelas atas SDN Brahu tahun ajaran 2019/2020. Dibuktikan dari hasil Fhitung (7,367) > Ftabel (3,23) dengan nilai signifikansinya $0,002 < 0,05$.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah sama-sama membahas tentang adanya keterlibatan orang tua terhadap durasi penggunaan *gadget* anak. Perbedaannya terletak pada fokus masalah dan metode yang digunakan. Untuk penelitian dalam skripsi ini fokusnya kepada intensitas penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial anak SD kelas

atas dan menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan penelitian yang hendak dilakukan, fokus masalah tertuju kepada analisis pola asuh orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak SD dengan metode kualitatif.³⁸

Kelima, Skripsi yang ditulis oleh Yuni Anggraeni mahasiswi Universitas Negeri Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan Judul **“Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak di RA Yapsi Sumberjaya Lampung Barat ”**. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget* agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya pemakaian *gadget* akan tidak mempengaruhi perilaku kehidupan anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak.³⁹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah sama-sama membahas tentang peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Jika dalam skripsi ini menggunakan anak usia dini, maka penelitian yang dilakukan penulis menggunakan subjek anak usia Sekolah Dasar.

C. Kerangka Konseptual

Saat ini pengguna *gadget* tidak hanya dikalangan orang dewasa namun hampir semua kalangan memiliki *gadget* termasuk anak-anak sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari. *Gadget* sangat mempengaruhi perilaku anak, khususnya usia Sekolah Dasar. Penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat pola belajar anak berantakan, bersikap individualis dan bersikap semaunya sendiri. Hal tersebut ditimbulkan oleh pemikiran bahwa

³⁸ Fauziah Kusumawati, “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas Atas SDN Brahu Tahun Ajaran 2019/2020,” (Skripsi, IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2020).

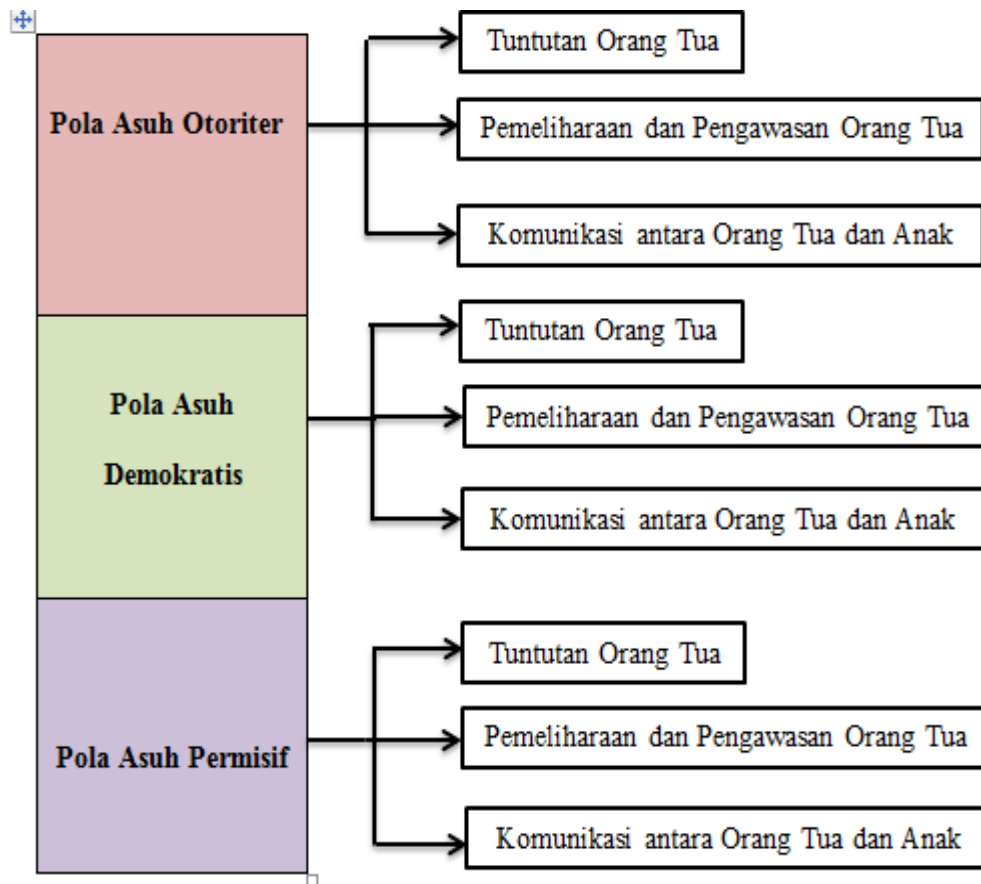
³⁹ Yuni Anggraeni, “Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di RA Yapsi Sumberjaya Lampung Barat,” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, Lampung Barat, 2019).

gadget adalah segalanya. Penggunaan *gadget* yang berlebih tentunya tidak baik bagi perkembangan. Dalam hal ini pola asuh orang tua sangat mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget* pada anak.

Orang tua harus benar-benar mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* agar intensitas penggunaan *gadget* tidak diluar batas kebutuhannya. Selain itu, orang tua juga harus memberikan edukasi bagi anak tentang dampak positif dan negatif dari *gadget*. Sehingga ketika hendak melarang, anak akan menerima tanpa ada pemikiran bahwa orang tua jahat atau tidak sayang.

Penelitian ini nantinya akan menganalisis pola asuh otoriter, demokratis dan permisif terhadap intensitas penggunaan *gadget* pada anak yang dilihat dari aspek tuntutan, pengawasan dan komunikasi. Jadi nantinya penelitian ini akan mengambil beberapa anak dengan pola asuh otoriter, demokratis ataupun permisif yang kemudian pada akhir penelitian dapat diketahui bagaimana sikap anak dengan pola asuh berbeda serta bagaimana intensitas penggunaan *gadget*nya. Hal tersebut dapat digambarkan dalam kerangka konseptual berikut:





Berdasarkan kerangka konseptual yang telah dibuat, jenis pola asuh orang tua berperan terhadap kemampuan mengelola *gadget* anak.. Intensitas *gadget* anak ini dilihat dari aspek-aspek pengasuhan orang tua seperti tuntutan, pengawasan dan komunikasi yang terbentuk dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua yang memberikan pengawasan, pemahaman dan kontrol kepada anak akan membuat anak disiplin dan menggunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhan. Begitupun sebaliknya, pengawasan orang tua yang rendah membuat anak bersikap semaunya dan penggunaan *gadget* tidak terkontrol.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan cara menafsirkan suatu fenomena yang terjadi. Penelitian ini dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Hasil penelitian kualitatif lebih mengutamakan penekanan makna.⁴⁰

Menurut Creswell penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan untuk memahami dan mencari informasi tentang gejala sentral. Cara untuk menemukan dan memahami gejala sentral ini dengan cara mewawancarai partisipan yang benar-benar paham terhadap masalah yang sedang diteliti.⁴¹

Menurut Jacob, penelitian kualitatif adalah metode yang berusaha fokus terhadap pengamatan secara mendalam. Sehingga nantinya dapat membantu peneliti dalam memperoleh jawaban atas masalah yang sedang terjadi. Jacob memaparkan ada enam jenis metode kualitatif, yaitu Ethologi Manusia, Etnografi Holistik, Antropologi Kognitif, Ethnografi Komunikasi, Interaksi simbolik dan Psikologi lingkungan.⁴²

Peneliti memilih menggunakan pendekatan ini karena penelitian jenis kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus yaitu kajian dengan memberi batasan yang tegas terhadap suatu objek dan subjek penelitian tertentu, melalui pemusatan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan rinci. Hal tersebut dilakukan sebagai

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2020), 18.

⁴¹ J.R Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya* (Jakarta: PT Grasindo, 2010), 7.

⁴² *Ibid.*, 33.

bentuk pengumpulan data oleh peneliti yang kemudian diolah untuk menemukan makna dari apa yang telah dikemukakan oleh partisipan.

2. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus yaitu kajian dengan memberi batasan yang tegas terhadap suatu objek dan subjek penelitian tertentu, melalui pemusatan perhatian pada suatu kasus secara intensif dan rinci. Studi kasus ini merupakan eksplorasi dari sebuah kasus dari waktu ke waktu melalui pengumpulan data mendalam.⁴³ Adapun subjek dari penelitian ini adalah orang tua dan anak usia Sekolah Dasar di Dukuh Gelang Sukosari Babadan Ponorogo.

B. Kehadiran Peneliti

Ciri khas penelitian kualitatif tidak dapat dipisahkan dengan hadirnya peneliti. Peneliti dalam penelitian ini menentukan skenario jalannya penelitian.⁴⁴ Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai partisipan penuh dalam melakukan pengamatan. Seperti halnya dalam pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara langsung dengan informan. Begitupun dengan observasi, peneliti langsung mengamati subjek penelitian.

Peneliti melakukan pencarian data terhadap subjek. Setelah itu bentuk catatan lapangan dikumpulkan secara sistematis. Sehingga penelitian ini fokus mengamati fenomena-fenomena secara intensif ketika berada di lapangan. Peneliti juga tidak hanya memahami peristiwa dalam konteksnya tetapi juga memahami apa peristiwa yang ada dibaliknyanya.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dukuh Gelang, Desa Sukosari, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo. Dukuh Gelang ini terbagi menjadi tujuh bagian yang masing-masing

⁴³ Abdul Manab, *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 70.

⁴⁴ Loxy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 163.

dipimpin oleh ketua RT (Rukun Tetangga). Di Dukuh Gelang ini rencananya akan dibuat wisata yang diberi nama “Guo Klampok”. Wisata ini telah dimulai pembangunan dengan kerja sama warga sekitar. Bahkan sebelum pembangunan berjalan 100%, tempat wisata ini telah digunakan sebagai lokasi promo salah satu produk ternama yang turut dihadiri oleh Bupati Ponorogo Bapak H. Sugiri Sancoko, S.E., M.M. Tidak hanya itu, dukuh ini letaknya tidak terpencil dan cukup mudah untuk akses ke jalan raya. Sehingga hal tersebut memudahkan masyarakat untuk keluar masuk wilayah kota

Akses keluar masuk yang mudah menyebabkan pertumbuhan ekonomi masyarakat dapat terpenuhi dengan baik, mulai dari kebutuhan primer sampai kebutuhan sekunder. Dalam pemenuhan kebutuhan sekunder salah satunya adalah penggunaan *gadget*. Tidak dapat dihindari bahwa saat ini *gadget* merupakan benda yang sangat dibutuhkan. *Gadget* dapat memudahkan pekerjaan dan membantu pembelajaran. Sehingga benda ini hampir dimiliki oleh setiap orang, dari dewasa hingga anak-anak. *Gadget* memang menyediakan banyak hal, namun masyarakat masih banyak yang tidak mengetahui akan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* khususnya bagi anak-anak.

Peneliti sudah sering mengetahui secara langsung bahwa anak usia Sekolah Dasar dapat seharian penuh memegang *gadget* tanpa kontrol orang tua. Anak bermain *game* sepuasnya dan lupa akan kewajibannya sebagai pelajar. Hal tersebut menjadi terlihat sangat lumrah di kehidupan saat ini.

D. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari penelitian yang dijalankan. Data dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata, gambar, cerita dan bukan angka serta hitung-hitungan. Data yang berupa ucapan maka sumber data yang diperlukan adalah wawancara. Jika data berupa tingkah laku atau fenomena maka sumber datanya berupa observasi. Jika data berupa tulisan ataupun gambar, maka data yang digunakan adalah dokumentasi. Data akan

dikumpulkan apabila tujuan penelitian sudah jelas dan sumber data yaitu partisipan sudah dihubungi dan bersedia memberikan informasi yang dibutuhkan.⁴⁵ Berdasarkan sumber data yang telah disebutkan diatas secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manusia dan sumber data yang bukan manusia. Kedua hal tersebut dapat dipilih sesuai kebutuhan.

Menurut teori penelitian kualitatif, agar penelitian dapat benar-benar berkualitas, data yang dikumpulkan harus lengkap. Data yang dimaksud tersebut adalah data primer dan sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, perilaku dan gerak-gerik subjek yang dapat dipercaya dan berkenan dengan variabel yang diteliti. Adapun sumber data primer dari penelitian ini adalah orang tua dan anak usia Sekolah Dasar.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen grafis seperti foto yang nantinya dapat dijadikan sebagai data deskriptif,⁴⁶ rekaman video serta benda-benda yang dapat memperkuat data primer.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dan teknik pengumpulan data berpengaruh kepada kualitas penelitian. Jika dalam penelitian kuantitatif, kualitas dapat diukur dengan validitas dan reliabilitas. Sedangkan pada penelitian kualitatif, instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti menjadi kunci utama dalam instrumen penelitian kualitatif. Seperti halnya dengan cara mengamati, mendengar dan melihat fakta langsung di lapangan. Tidak hanya itu, peneliti juga melakukan

⁴⁵ J.R Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*, 108.

⁴⁶ J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, 160.

wawancara dengan informan yang sesuai guna mendapatkan data yang valid dan terpercaya.⁴⁷

Peneliti melakukan pengamatan langsung dan kemudian melakukan pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data adalah cara peneliti untuk memperoleh data yang akurat, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut

1. Observasi

Sugiyono mengutip pendapat dari Nasution yang menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya akan dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data tersebut dikumpulkan dengan bantuan alat-alat yang canggih.⁴⁸ Dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur atau tersamar. Peneliti dari awal telah memperkenalkan diri bahwasanya akan melakukan penelitian. Sehingga subjek penelitian mengetahui maksud dan tujuan peneliti. Meskipun demikian ada suatu saat peneliti tidak memberi tahu maksud pengamatannya. Hal tersebut dikhawatirkan jika subjek mengetahui maka peneliti tidak akan mendapatkan data. Instrumen yang digunakan dalam observasi ini berupa catatan lapangan. Peneliti akan mencatat segala hal yang berkaitan dengan fokus penelitian kemudian dideskripsikan.

2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh pewawancara kepada orang yang menguasai informasi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur. Wawancara jenis ini terlihat lebih santai daripada wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat, informan akan lebih nyaman menjawab pertanyaan dan mengeluarkan pendapat serta ide-idenya. Wawancara dilakukan kepada orang tua dan anak usia Sekolah Dasar di Dukuh Gelang. Wawancara antara anak dan orang tua tidak dilakukan secara

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 293.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 297.

bersama-sama dengan tujuan untuk mendapat jawaban yang lebih objektif. Setelah melakukan tanya jawab, peneliti akan mencatat jawaban dari apa yang dikemukakan informan.⁴⁹

Wawancara juga termasuk cara untuk melakukan studi pendahuluan terlebih dahulu kepada sumber data. Disini sebagai awalan untuk mengetahui fakta yang terjadi, peneliti sudah mengadakan wawancara sederhana kepada anak yang sehari-hari bermain *gadget* dirumah temannya yang memiliki *wifi*. Terdapat anak yang mengatakan bahwa jika sudah menyelesaikan tugas sekolah maka dapat untuk bermain sepuasnya bahkan ada anak yang menjawab bahwa tugas sekolah masalah yang mudah yang nantinya akan dibantu dikerjakan orang tua.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini berupa profil dukuh Gelang, Desa Sukosari. Dokumentasi ini digunakan sebagai syarat pelaporan di Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul dan dikelola, maka langkah berikutnya adalah analisis data. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan. Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif ini harus dilakukan secara terus menerus secara intensif sampai tuntas. Sehingga data yang didapat dari lapangan sudah jenuh.⁵⁰ Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang sesuai kemudian dijabarkan sehingga

⁴⁹ Sugiyono, 306.

⁵⁰ Sugiyono, 322.

tahap terakhir adalah pengambilan kesimpulan. Agar lebih jelas, berikut adalah tahapan-tahapan dalam menganalisis data:⁵¹

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data merupakan kegiatan utama dalam sebuah penelitian. Pada penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan. Sehingga data yang dihasilkan banyak dan bervariasi. Pada tahap awal ini peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial atau objek yang diteliti serta semua yang dapat dilihat dan didengar

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang didapat dari lapangan jumlahnya cukup banyak dan belum sistematis. Sehingga diperlukan reduksi. Reduksi berarti merangkum, memilih tema serta memilih hal-hal yang sesuai dengan masalah. Berdasarkan jawaban informan yang telah dicatat, jika ditemukan beberapa jawaban yang tidak memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian, maka data tersebut tidak diikutsertakan. Seperti contoh jawaban yang berkaitan dengan politik.

3. Penyajian data (*Data Display*)

Penyajian data dalam penelitian kualitatif ini berupa uraian singkat atau bagan sistematis yang dapat memudahkan pembaca dalam memahami apa yang terjadi. Penyajian data ini juga bertujuan untuk menentukan langkah kerja selanjutnya.

4. Penarikan kesimpulan (*Concluding Drawing*)

Kesimpulan dari penelitian kualitatif ini sifatnya sementara dalam menjawab rumusan masalah sampai temuan tersebut benar-benar mendapatkan bukti yang nyata dan kuat. Kesimpulan tergantung pada catatan lapangan dan hasil wawancara yang diperoleh. Peneliti tentunya menyimpulkan data sesuai dengan rumusan masalah yang telah

⁵¹ Sugiyono, 323.

ditentukan yakni terkait pola asuh orang tua jenis otoriter, demokratis dan permisif terhadap intensitas penggunaan *gadget* anak.

G. Pengecekan Keabsahan Temuan

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam suatu penelitian harus dilakukan terlebih dahulu. Keabsahan data pada penelitian kualitatif dapat diperoleh melalui ketekunan dalam penelitian dan triangulasi. Peneliti melakukan pengamatan secara cermat dan mencatat segala data yang didapatkan selama pengumpulan data. Dengan begitu data wawancara atau observasi dapat urut secara sistematis. Dilain sisi peneliti juga mencari referensi buku yang terkait guna meningkatkan ketekunan dalam penelitian.

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengecekan data yang dari berbagai sumber.⁵² Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik karena data dalam penelitian ini didapatkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Cara melakukan triangulasi teknik adalah dengan mengecek data temuan kembali. Seperti data yang didapat melalui wawancara diteliti kembali menggunakan cara observasi. Begitupun sebaliknya, data yang didapat dengan observasi diteliti ulang menggunakan wawancara. Apabila hasilnya sama, maka data yang didapat sudah termasuk valid.⁵³ Menurut Susan Stainback, tujuan dari triangulasi bukanlah mencari kebenaran, tetapi lebih kepada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan.⁵⁴

H. Tahapan-Tahapan Penelitian

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 315.

⁵³ Sugiyono, 369.

⁵⁴ Sugiyono, 316.

Tahapan-tahapan penelitian merupakan proses yang harus ditempuh seorang peneliti dalam melaksanakan suatu penelitian, tahapan-tahapan tersebut dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu:

1. Tahap Pra-lapangan

Tahap Pra-lapangan yaitu, tahapan yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian dilapangan. Tahapan pra-lapangan ini berupa menyusun rancangan penelitian. Memilih lapangan penelitian, menjajaki dan menilai lapangan, memilih dan memanfaatkan lingkungan dan menyiapkan perlengkapan penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Tahap pekerjaan lapangan yaitu tahapan yang dilakukan oleh seorang peneliti ketika berada didalam lapangan. Dalam tahapan ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu, memahami latar penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan dan berperan serta sambil mengumpulkan data yang ada di lapangan.

3. Tahap analisis data

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data terhadap pola asuh orang tua dan intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

4. Penulisan hasil laporan

Penulisan laporan dilakukan setelah data dianalisis.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

Secara geografis Desa Sukosari terletak 10 KM sebelah utara kota Ponorogo. Luas keseluruhan Desa Sukosari ini mencapai 427.79 Ha yang meliputi luas tanah sawah 278.07 Ha, tanah kering 85.56 Ha dan fasilitas umum seluas 64.16 Ha. Jenis wilayah Desa Sukosari ini adalah dataran rendah. Adapun batas wilayah Desa Sukosari, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo sebagai berikut:

1. Sebelah Utara berbatasan dengan desa Tambakmas Kecamatan Kebonsari
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan desa Ngunut Kecamatan Babadan
3. Sebelah Barat berbatasan dengan desa Serangan Kecamatan Sukorejo
4. Sebelah Timur berbatasan dengan desa Lembah Kecamatan Babadan

Desa Sukosari adalah suatu wilayah yang penduduknya sangat heterogen. Hal tersebut dapat dilihat dari latar belakang suku, agama, pendidikan, sosial, ekonomi, dan budaya yang dimiliki. Jumlah penduduk Desa Sukosari, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo berdasarkan data mencapai 6981 jiwa, yang terdiri dari laki-laki berjumlah 3450 dan perempuan berjumlah 3531 dengan kepala keluarga sebanyak 2140 jiwa. Dari banyaknya penduduk tersebut memiliki usia yang beragam. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:



Tabel 4.1 Daftar Usia Penduduk Desa Sukosari

Usia	Laki-laki	Perempuan
0-12 bulan	13 orang	27 orang
1-5 tahun	247 orang	266 orang
6-10 tahun	205 orang	269 orang
11-15 tahun	247 orang	238 orang
16-20 tahun	217 orang	228 orang
21-25 tahun	277 orang	203 orang
26-30 tahun	304 orang	228 orang
31-35 tahun	307 orang	480 orang
36-40 tahun	297 orang	336 orang
41-45 tahun	297 orang	316 orang
46-50 tahun	315 orang	236 orang
51-55 tahun	244 orang	237 orang
56-60 tahun	161 orang	172 orang
61-65 tahun	173 orang	132 orang
66-70 tahun	76 orang	79 orang
71-75 tahun	62 orang	78 orang
Lebih dari 75 tahun	8 orang	11 orang

Desa Sukosari dibagi menjadi 6 Dukuh, 12 RW dan 47 RT diantaranya sebagai berikut:

1. Dukuh Krajan : terdiri dari 2 RW, 9 RT
2. Dukuh Demung : terdiri dari 2 RW, 8 RT
3. Dukuh Gelang : terdiri dari 2 RW, 7 RT
4. Dukuh Bangunsari : terdiri dari 2 RW, 8 RT
5. Dukuh Danyang : terdiri dari 2 RW, 9 RT
6. Dukuh Tular : terdiri dari 2 RW, 6 RT

Keenam dukuh tersebut memiliki jumlah penduduk yang berbeda-beda. Berikut adalah rincian jumlah penduduk pada setiap dukuh di Desa Sukosari:

Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Desa Sukosari, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo

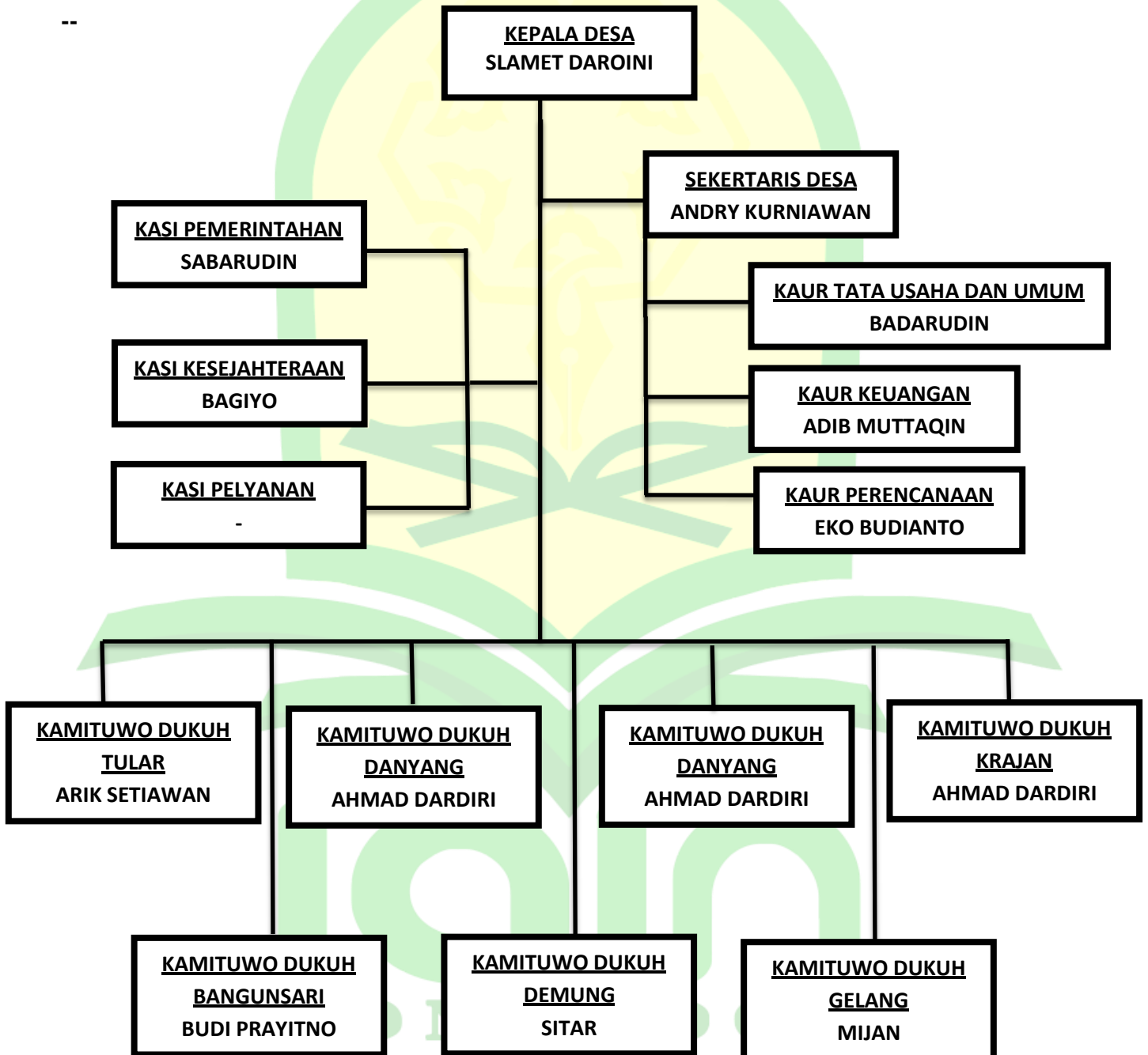
No	Dukuh	Laki- Laki	Perempuan	Jumlah
1	Tular	470	472	942
2	Danyang	681	698	1379
3	Krajan	675	700	1375
4	Bangunsari	577	564	1141
5	Demung	527	547	1074
6	Gelang	520	550	1070
JUMLAH		3450	3531	6981

Tabel 4.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencapaian di Desa Sukosari Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo

No	Mata Pencapaian	Jumlah	
1	Sektor Pertanian	Petani	2793 orang
		Buruh tani	4188 orang
2	Sektor perkebunan	-	-
3	Sektor peternakan	Peternakan perorangan	6 orang
		Buruh usaha peternakan	12 orang
		Pemilik usaha peternakan	6 orang
4	Sektor peternakan	-	-
5	Sektor kehutanan	-	-
6	Sektor pertambangan dan bahan galian C	-	-
7	Sektor industri kecil dan kerajinan rumah tangga	-	-
8	Sektor industri menengah dan besar	Karyawan perusahaan swasta	40 orang
9	Sektor perdagangan	Buruh perdagangan hasil bumi	100 orang
		Pengusaha perdagangan hasil bumi	35 orang
10	Sektor jasa	Pemilik usaha jasa dan transportasi dan perhubungan	10 orang
		Buruh usaha jasa transportasi dan perhubungan	10 orang
		Pemilik usaha jasa hiburan dan transportasi	2 orang
		Buruh usaha jasa hiburan dan transportasi	11 orang
		Pemilik usaha warung, rumah makan dan restoran	21 orang
		Pegawai Negeri Sipil	19 orang
		TNI	2 orang
		POLRI	3 orang
		Bidan swasta	1 orang
		Perawat swasta	7 orang
		Dosen swasta	3 orang
		Guru swasta	36 orang
		Pensiunan PNS	5 orang
		Seniman	2 orang
		Pembantu Rumah Tangga	3 orang
		Sopir	6 orang
Buruh migran perempuan	305 orang		
Buruh migran laki-laki	126 orang		
Usaha jasa pengarah tenaga kerja	1 orang		
Jasa penyewaan peralatan pesta	5 orang		

Struktur Organisasi Sukosari Kecamatan Babadan menganut sistem kelembagaan pemerintahan Desa dengan pola minimal, yang dikepalai oleh seorang Kepala Desa serta dibantu dengan perangkat desa beserta staf. Adapun susunan struktur desa dapat dilihat secara jelas pada Gambar Struktur Organisasi berikut:

STRUKTUR ORGANISASI DESA SUKOSARI



B. Paparan Data

Hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua dan anak usia Sekolah Dasar di Dukuh Gelang menunjukkan bahwa orang tua memiliki cara tersendiri dalam mengasuh anak terkhusus dalam penggunaan *gadget*. Pola asuh yang digunakan tersebut adalah pola asuh jenis otoriter, demokratis dan permisif. Berikut adalah daftar anak dan orang tua yang telah diwawancarai:

Tabel 4.4 Daftar informan

No	Nama Orang Tua	Pekerjaan Orang Tua	Nama anak	Kelas
1	Siti Zulaikah	Ibu rumah tangga	M. Fahry Maulana	IV
2	Mursiana	Ibu rumah tangga	Aleyna Fauzia Bilbarakati	II
3	Supri	Peternak	Kanaya Elvira Cellista	III
4	Siti Susanah	Ibu rumah tangga	M. Farid Anang Suthoni	IV
5	Rita	Ibu rumah tangga	Ristalativa Deddyana Putri	IV
6	Lilis	Ibu rumah tangga	Aufar Aldo Satriawan	III
			Alicha Karisma Ramadhani	I
7	Eko Budianto	Kaur Desa	Krisna Aji Alief Sajiwo	IV
8	Pamujiono	Petani	Zahra Elsa Fauzia	VI
9	Yuyun	Ibu Rumah Tangga	Langita Anggun Sahira Hawa. A.	VI
			Bintang Abdullah Khoiru .A.	I
10	Nur Nazilatun	Pedagang	Aufa Bima Ahada	I
11	Mudrikah	Pedagang	Arfan Arika Hafizuddin	II
12	Kadariato	Petani	Trella Nadiya Septi Avriani	III
13	Irkam	Petani	Dimaz Olyn Dhuta Pamungkas	V
14	Wati	Ibu Rumah Tangga	Restu Agung Putra Pratama	II

1. Pola Asuh Otoriter

a. Tuntutan Orang Tua terhadap Penggunaan *Gadget* Anak

Wawancara dengan orang tua Aleyna, Ibu Mursiana dilakukan pada tanggal 20 Februari 2022. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan tersebut mendapatkan hasil bahwasanya Ibu Mursiana memberikan batasan penggunaan *gadget* kepada anak. Batasan waktu tersebut hanya setengah jam dan paling lama satu jam jika itu hari minggu. Hal tersebut dikarenakan kegiatan anak telah banyak. Seperti pulang sekolah pukul 11.00 dilanjut les sampai 13.30 kemudian makan, mandi dan diniyah sampai pukul 16.00 kemudian mengaji sampai hampir magrib. Setelah itu sholat, makan dan mengerjakan PR.

Pemberian batasan penggunaan *gadget* serta peran *gadget* pada anak usia Sekolah Dasar juga turut disampaikan oleh Ibu Mursiana pada saat wawancara.

“Jika dia memiinta saya perbolehkan sebentar bermain *gadget*. Namun, sering-sering dia sudah lelah dan langsung tidur. Dia bisa seharian itu tidak bermain *gadget*. Menurut saya penggunaan *gadget* pada anak Sekolah Dasar (SD) belum terlalu penting. *Gadget* bagi pelajar seharusnya dapat dijadikan sarana dalam memperkaya informasi dan wawasan. Namun jika usia SD itu *gadget* hanya sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan penat setelah belajar. Jadi saya lebih mengatur waktu-waktu luangnya agar tidak sering bermain *gadget*. Jika ada waktu luang anak maka akan saya arahkan kepada hal-hal yang bermanfaat”⁵⁵

Aleyna mengungkapkan bahwa memang orang tuanya memberikan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat setelah pulang sekolah dan perintah orang tua haruslah dipatuhi. Bahkan ketika ditanya tentang lesnya masuk berapa kali dan liburnya hari apa saja Aleyna menjawab terserah ibu. Dalam penggunaan *gadget* Aleyna selalu meminta izin terlebih dahulu karena *handphone* yang digunakan milik ibunya. Tidak hanya tentang

⁵⁵ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 06/W/20-02/2022

gadget, untuk kegiatan lainpun Aleyna selalu meminta izin karena takut nantinya ibu khawatir dan akhirnya dimarahi.⁵⁶

Wawancara yang dilakukan pada hari yang sama dengan Ibu Mursia adalah wawancara dengan orang tua ananda Fahry, Ibu Siti Zulaikah. Wawancara ini dilakukan pada pagi hari sekitar pukul 10.00 dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“Sebisa mungkin saya selalu memperhatikan gerak-gerik anak. Selain itu memang saya memberi aturan yang ketat dan batasan penggunaan *gadget* pada anak saya, biasanya itu hanya satu jam dan itupun harus dia gunakan untuk membantu mengerjakan PR ataupun melihat *youtube* yang tetap berkaitan dengan pelajaran. Karena dari hal tersebut dapat menambah wawasan anak dan tidak mengganggu sekolahnya. Menurut saya, *gadget* untuk saat ini belum terlalu penting bagi dia, karena informasi dari sekolah masih saya yang *update* secara rutin. Sedikit cerita, saat itu pernah ketika saya sedang sangat sibuk yang menyebabkan seharian tidak memegang HP. Kemudian ternyata ada informasi libur dan itu saya tidak tahu. Sehingga Fahry tetap masuk dan sampai pulang lagi karena sekolah sepi.”⁵⁷

Bapak Eko juga mengungkapkan bahwa memberikan batasan kepada anak terhadap penggunaan *gadget*. Berdasarkan perlakuan yang terus diingatkan setiap hari menjadikan anak dengan sendirinya memiliki kesadaran untuk membatasi penggunaan *gadget*. Menurut penuturan Bapak Eko, jika anak tidak diberi aturan atau mungkin ada anak diluar sana yang kurang kasih sayang orang tua, pasti penggunaan *gadgetnya* tidak terkontrol. Hal tersebut juga bisa berdampak anak lupa belajar yang notabene itu merupakan kewajiban utamanya sebagai anak sekolah.⁵⁸

Tuntutan dari orang tua juga ditunjukkan dari hasil observasi, bahwasanya ada anak yang sepulang sekolah dia tidak boleh bermain dengan temannya. Sepulang sekolah anak tersebut langsung mengganti seragamnya kemudian menonton televisi, tidur siang ataupun belajar. Anak dengan pola asuh ini memiliki waktu yang sedikit dengan temannya. Anak harus belajar dan belajar walaupun itu sepulang sekolah. Hal tersebut

⁵⁶ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 16/W/11-02/2022

⁵⁷ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 07/W/20-02/2022

⁵⁸ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 08/W/20-02/2022

terbukti dengan buku Tematik yang hampir penuh dengan jawaban sebagai latihan di rumah.⁵⁹

Wawancara yang dilakukan dengan Ibu Yuyun dilakukan pada tanggal 22 Februari 2022. Wawancara ini dilakukan dengan santai di kediaman Ibu Yuyun sendiri. Saat wawancara berlangsung didapati kendala yaitu ramainya anak-anak yang sedang bermain di halaman rumah kemudian anak kedua dari Ibu Yuyun selalu mengajak ngobrol dan mencari perhatian. Namun terlepas dari kendala-kendala yang diperoleh, wawancara ini tetap berjalan dengan lancar.

“Penggunaan *gadget* Anggun itu sangat saya batasi mbak. Walaupun anak saya sudah kelas VI namun saya belum mengizinkan dia untuk memiliki *handphone* sendiri. Satu rumah itu hanya ada satu, *handphone* bapaknya. Jika seperti itu penggunaan *gadgetnya* dapat dikontrol oleh orang tua. Kendati demikian, dilain kesempatan dia tetap pernah menggunakan *handphone* diluar batas waktu, karena memang pada waktu itu *handphone* sedang tidak dipakai oleh bapaknya. Namun setidaknya tidak berlebihan dan sampai kecanduan. Kalau untuk adiknya ini yang masih kelas II paling itu sebentar dan terkadang juga berantem dengan kakaknya. Tetapi kalau yang kecil ini lebih memilih bermain dengan teman-temannya di luar, seperti sepedahan, sepak bola dan permainan anak kecil lain pada umumnya”.⁶⁰

b. Pemeliharaan dan Pengawasan Orang Tua

Bentuk pengawasan yang digunakanpun berbeda-beda antara orang tua satu dengan yang lain, walaupun menggunakan jenis pola asuh yang sama. Menurut ibu Siti Zulaikah, beliau telah membelikan anaknya *smartphone* namun pengawasan tetap diberikan. Bahkan, *smartphone* yang digunakan anaknya diberi sandi agar anak izin dan tidak bertindak sesuka hati. Karena jika dibiarkan pasti anak akan kecanduan dengan *gadget*. Bagaimana tidak, dalam *gadget* itu menyediakan segala hal. Aplikasi permainan ada bahkan jumlahnya sangat beragam, film, video apapun hanya dengan *search* kata kunci semua akan tersedia. Sebisa mungkin Ibu Siti Zulaikah memberikan peraturan yang tegas terhadap penggunaan *gadget* anak. Pernah suatu ketika penggunaan *gadgetnya*

⁵⁹ Lampiran Transkrip Observasi Kode 03/O/19-02/2022

⁶⁰ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 09/W/22-02/2022

itu terlalu sering, kemudian menyebabkan anak lupa materi, perkalianpun jadi lupa semua. Anak memang akan diam ketika memegang *gadget*, namun untuk saat ini pengaruh negatifnya lebih banyak daripada positif. Ibu Zulaikah mengungkapkan bahwa lebih senang jika anak sepulang sekolah itu istirahat tidur siang daripada memegang HP.⁶¹

Menurut pemaparan Krisna Aji Alief Sajiwo saat wawancara pada hari Jum'at tanggal 18 februari 2022, mengungkapkan bahwa orang tuanya selalu memperingatinya untuk tidak mengoperasikan *gadget* secara berlebihan. Peraturan yang dibuat orang tua selalu dipatuhi. Dari dirinya sendiripun telah memiliki kesadaran dan mengungkapkan bahwa lebih suka bermain benda nyata seperti dengan kucing sembari menunggu adzan dhuhur dan bergegas untuk diniyah. Karena terkadang *charger handphone* (HP) itupun juga dibawa Ibu kerja. Sehingga sering baterai HP habis dan *gadget* tidak bisa digunakan. bahkan walaupun sudah ada nomor *WhatsApp* sendiri namun sering tidak dipakai dan terakhir dilihatnya bisa lama-lama. Krisna mengungkapkan bahwasanya aturan yang dibuat orang tuanya merupakan hal baik. Jadi ketika kedua orang tuanya bekerja tetap ada kesadaran untuk mengatur penggunaan *gadget*.⁶²

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan ada anak yang membawa *handphone* saat mengerjakan tugas kelompok di rumah temannya. Kemudian peneliti meminta izin melihat riwayat pencarian *google*. Hasil pengamatan yang didapat, riwayat penelusuran *google* benar mencari-cari artikel atau *link* yang digunakan untuk membantu tugasnya. Tidak hanya itu, ternyata nomor telepon yang tersimpan hanyalah milik keluarga. Anak tersebut mengungkapkan bahwa Ibunya selalu menasihati dan mengingatkan agar selalu mengingat bahwa *handphone* digunakan untuk hal yang baik dan menunjang sekolah. *Gadget* bukan untuk sarana menuruti gengsi dan membanggakan diri.⁶³

⁶¹ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 07/W/20-02/2022

⁶² Lampiran Transkrip Wawancara Kode 21/W/18-02/2022

⁶³ Lampiran Transkrip Observasi Kode 01/O/10-02/2022

Bentuk pengawasan dalam penggunaan *gadget* anak pada pola asuh otoriter ini juga diungkapkan oleh Bapak Eko bahwa memang tidak selalu mendampingi anak ketika sedang mengoperasikan *gadget*. Hal tersebut dikarenakan orang tua juga memiliki kesibukan, bekerja sampai siang. Meskipun demikian, Bapak Eko dan istri selalu memberikan nasehat sehingga anak tumbuh kesadaran meminimalisir penggunaan *gadgetnya*.⁶⁴

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan Bintang pada hari Minggu 28 Februari 2022. Ketika diwawancarai, Bintang terlihat ingin cepat selesai karena sudah ditunggu temannya untuk bermain. Sehingga pertanyaan yang diajukan langsung kepada hal-hal yang penting. Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan hasil terkait penggunaan *gadgetnya* dan bagaimana bentuk pengawasan orang tua terhadap dirinya.

“HP yang saya gunakan ini milik bapak. Jadi kalau mau minjem itu menunggu kalau HP nya sedang tidak digunakan. Biasanya bapak itu tidak mendampingi karena repot dengan pekerjaan. Saya boleh meminjamnya kan pagi hari ketika bapak dan ibu sibuk menyiapkan jualan sayur. Nah ketika menggunakan HP saya biasanya disamping bapak, nyender-nyender bapak gitu. Tapi juga pernah HP nya saya bawa kedalam rumah”⁶⁵

c. Komunikasi antara Anak dan Orang Tua

Penggunaan *gadget* untuk jenis pola asuh otoriter ini bisa dibilang dominan pada orang tua. Disini anak akan menaati perintah orang tuanya karena suatu keharusan dan adanya hukuman.

Menurut hasil wawancara pada tanggal 10 Februari 2022 dengan Fahry, mendapatkan hasil bahwa bundanya akan selalu mengingatkan batasan penggunaan *gadget* dan menjadi suatu keharusan untuk mematuhi aturan tersebut. Bundanya pun akan sangat marah jika Fahry melanggar aturan. Seperti halnya menggunakan *gadget* diluar batas waktu atau menggunakan *gadget* hanya untuk *game*. Fahry mengatakan boleh untuk

⁶⁴ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 08/W/20-02/2022

⁶⁵ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 29/W/27-02/2022

mengoperasikan *gadget* dan bermain bersama temannya di hari Minggu tetapi harus benar-benar ingat waktu.⁶⁶

Wawancara selanjutnya adalah dengan Anggun. Waktu sedikit tersita untuk membujuknya agar mau diwawancara. Namun dengan sedikit rayuan dan terus mengadakan pendekatan akhirnya Anggun bersedia untuk diwawancarai. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat, Anggun sering diberitahu dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan. Seperti dapat membuat mata minus yang menyebabkan memakai kaca mata. *Gadget* dapat mengganggu kerja otak jadi kata ibu kalau nilai turun penyebabnya kebanyakan bermain HP.⁶⁷ Kemudian berdasarkan hasil wawancara dari Aleyna yang mengungkapkan bahwa ibunya memberikan edukasi tentang dampak negatif dan positif dari penggunaan *gadget*. Selain itu ketika ibunya sedang tidak dapat mendampingi maka ibunya terkadang bertanya tentang apa saja yang dilihatnya saat mengoperasikan *gadget*, dilain waktu Aleyna juga pernah bercerita kepada ibunya. Jadi ada komunikasi antara anak dan orang tua. Meskipun Aleyna juga mengatakan lebih sering ibunya yang banyak bicara untuk mengingatkan penggunaan *gadgetnya*.⁶⁸

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di rumah Bintang pada pukul 09.30 WIB mendapatkan hasil sebagai berikut:

“Saya selalu meminta izin ketika hendak menggunakan HP, karena HP tersebut adalah milik bapak. Kalau untuk bercerita itu kadang-kadang. Saya lebih seringnya ketika izin meminjam HP, bapak atau ibu selalu tanya HP nya mau digunakan untuk apa. Misalkan kalau menjawab *game*, itu dibilangin jangan lama-lama nanti sekolahnya telat. Kadang Ibu juga marah-marah kalau saya tidak mendengarkan untuk memakai HP nya sebentar. Jadi saya pinjam HP itu emang pagi-pagi nunggu ibu selesai menyiapkan dagangan, karena baju seragam dan sarapan kan yang menyiapkan ibu. Kalau sepulang sekolah itu lebih sering main dengan teman tidak pakai HP. Siang sepulang sekolah biasanya HP dipakai mbak.”⁶⁹

2. Pola Asuh Demokratis

⁶⁶ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 15/W/10-02/2022

⁶⁷ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 24/W/21-02/2022

⁶⁸ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 16/W/11-02/2022

⁶⁹ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 29/W/27-02/2022

a. Tuntutan Orang Tua

Orang tua pada pola asuh demokratis ini memberikan tuntutan dengan selalu mengingatkan anak agar tidak menggunakan *gadget* dalam jangka waktu lama. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Rita, mengungkapkan bahwa telah mengizinkan anaknya untuk mengoperasikan *gadget*. Hal tersebut karena saat ini kemajuan teknologi sudah semakin canggih dan salah satu teknologi tersebut adalah *gadget*. Saat ini anak dituntut untuk paham terhadap penggunaannya, jika tidak mengikuti kemajuan teknologi maka akan ketinggalan zaman. Jadi penting bagi Ibu Rita untuk memperkenalkan anak dalam penggunaan *gadget*. Terkait pendapat tentang *gadget*, Ibu Rita juga memberikan pemaparan sebagai berikut:

“Saat ini *gadget* tidak dapat dipisahkan dari semua kalangan. Baik itu orang dewasa maupun anak-anak. Apalagi saat ini keadaan sudah berubah, sekolah menggunakan sistem daring walaupun sudah mulai tatap muka namun tugas masih banyak yang menggunakan internet. Informasi dari sekolah terkait tugas ataupun pemberitahuan libur itu melalui *gadget*. Jadi anak saya sudah memiliki HP sendiri, saya juga punya sendiri. Terkait batasan dalam penggunaann *gadget* biasanya saya tekankan cukup satu jam, tapi saat ini anak saya sudah bisa mengaturnya sendiri kadang bisa lebih kadang 1 jam kadang juga tidak sampai satu jam. Namun jika penggunaannya untuk pelajaran, saya memberikan toleransi waktu pemakaian. Terkadang kan sekarang pelajaran anak SD itu susah minta ampun. Saya saja terkadang tidak bisa menjawab pertanyaan dari bukunya. Sehingga dia dengan inisiatifnya mencari jawaban di *google*. Saya fikir itu tidak menjadi masalah karena HP tetap digunakan untuk pelajaran. Karena sekarang kan malah banyak anak-anak yang menggunakan HP itu untuk *game* saja dan pelajaran tidak dihiraukan. Jadi ya diperkenalkan juga bahwa HP itu jika digunakan dengan bijak maka akan memberikan dampak positif yang beraneka ragam.”⁷⁰

Menurut hasil wawancara, Putri mengungkapkan bahwa tidak ada aturan terikat kapan waktu penggunaan *gadget*. Meskipun demikian, ibunya selalu bertanya terkait tugas yang sudah dikerjakan atau belum ketika hendak memegang HP. Jika batasan waktu, ibunya memberikan hanya 1 jam. Namun jika untuk pelajaran, ibunya mengizinkan untuk lebih dari satu jam tidak apa-apa. Seperti halnya sekarang Putri

⁷⁰ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 01/W/18-02/2022

sedang mempersiapkan lomba, maka *gadget* digunakan mendengarkan contoh yang dikirim guru melalui *WhatsApp*.⁷¹

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan Alichia. Saat melakukan wawancara sedikit terkendala karena kurang pemahannya Alichia terhadap pertanyaan yang diberikan. Peneliti harus mengulangi sampai tiga kali pertanyaan atau mengganti kalimat pertanyaan tersebut dengan bahasa yang lebih mudah dipahami dan dengan bahasa Jawa. Hal tersebut terjadi karena Alichia masih kelas satu dan juga memang Alichia adalah anak yang pemalu. Hasil dari wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

Menurut pemaparan dari hasil wawancara dengan Bapak Kadarianto yang dilakukan pada tanggal 18 Februari 2022 menyatakan bahwa Bapak Kadarianto memberikan kebebasan terhadap penggunaan *gadget* anak. Selama itu tidak mengganggu sekolah, tidak membuat malas dan lupa mengerjakan tugas maka terserah anak karena Bapak Kadar khawatir jika terlalu dikekang dan dilarang untuk tidak memegang HP takutnya anak malah diam-diam menggunakan diluar sepengetahuan orang tua, yang terpenting tetap ada pemantauan. *Gadget* itu sebenarnya juga baik untuk mengasah kemampuan berfikirnya, karena banyak juga *game* atau aplikasi lain yang ada tata caranya dan itu tentunya harus berfikir.⁷² Sejalan dengan hasil wawancara dari Bapak Kadarianto, Ibu Lilis juga turut mengungkapkan hal yang hampir serupa pada wawancara yang telah dilakukan pada tanggal yang sama yaitu tanggal 18 Februari 2022. Wawancara ini dilakukan dengan santai namun serius. Ungkapan Bu Lilis saat wawancara yaitu:

“Saya memberikan kebebasan kepada anak saya yang laki-laki terkait penggunaan *gadget*. saya tidak banyak menuntut dia supaya begini begitu dari *gadget*, karena tidak bisa dipungkiri bahwa anak usia SD itu paling hanya *game* dan itu fungsinya hanya sekedar hiburan. Kalau saya kekang itu benar-benar tidak bisa. Soalnya semua temannya juga telah memiliki *gadget* dan biasanya ketika jam tertentu dia dijemput di rumah oleh teman-temannya untuk *ngegame*. Saya hanya membuat aturan bahwasanya dia bisa bermain *game* ketika dia sudah mngerjakan PR ataupun belajar walau hanya sekedar

⁷¹ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 18/W/13-02/2022

⁷² Lampiran Transkrip Wawancara Kode 03/W/18-02/2022

membaca beberapa lembar. Kalau Icha adiknya saya batasi sekali mbak, paling hanya 30 menitan setelah pulang sekolah atau bisa juga tidak karena tertutup oleh kegiatan lain. Kalau Aldo bisa lebih lama karena telah memiliki *gadget* sendiri. Aldo bisa 1-2 jam lebih untuk bermain *gadget*, biasanya sepulang sekolah dari jam 11.00 sampai 12.30 setelah itu dia makan, mandi dan bergegas untuk diniyah dilanjut mengaji dan biasanya persiapan untuk ke masjid. Setelah magrib itu mengerjakan PR dan kalau ingat ya pegang HP atau biasanya nonton TV.”⁷³

b. Pemeliharaan dan Pengawasan Orang Tua

Pengawasan orang tua sangat penting diterapkan di dalam setiap gerak-gerik anak. Pengawasan dalam penggunaan *gadget* pada pola asuh demokratis ini tidak dengan pengawasan duduk di samping anak. Pengawasan pada pola asuh jenis ini lebih kepada pelan tapi pasti, sembunyi tapi berarti. Hal tersebut selaras dengan pemaparan dari Bapak Kadarianto saat wawancara pada tanggal 18 Februari 2022. Wawancara ini dilakukan setelah wawancara dengan Ibu Lilis, karena rumah Bapak Kadarianto tepat di depan rumah Ibu Lilis.

“Saya tidak bisa menunggu anak terus menerus dengan duduk disampingnya ketika penggunaan *gadget*. Namun saya mengetahui apa yang sedang dia lihat dan jika sudah terlalu lama maka saya menegur dan memerintahkan untuk berhenti. Jika dia bermain *gadget* sambil tiduran juga selalu saya ingatkan karena tidak bagus untuk kesehatan mata. Tidak hanya dalam pengawasan saya. Trela juga mendapat pengawasan dari kakaknya. Jika kakaknya melihat adiknya terlalu lama bermain *gadget* maka akan ditegur. Namun memang biasanya kakaknya memberitahukan saya, soalnya adiknya kurang takut dan tidak mendengarkan jika diberitahu kakaknya.”⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur Nazilatun, orang tua dari ananda Aufa mengungkapkan bahwa ketika anak mengoperasikan *gadget*, tidak ada pendampingan khusus karena pekerjaan yang tidak bisa ditinggal. Ibu Nur ini adalah penjual makanan matang ataupun sayuran, jadi terkadang sibuk di dapur. Namun Ibu Nur mengetahui apa yang dilihat anak yaitu *game*. Ketika dirasa sudah terlalu lama pasti anak diperingati dan menyuruhnya untuk bermain di luar dengan temannya. Biasanya anak akan *merengek* terlebih dahulu dengan alasan tidak ada teman di luar, *gamanya* sedang

⁷³ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 02/W/18-02/2022

⁷⁴ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 03/W/18-02/2022

seru dan sebagainya. Namun Ibu Nur tetap menyuruhnya bermain. Alhasil terkadang anak pergi ke rumah temannya atau bermain di rumah dengan adiknya.⁷⁵

Pola asuh jenis demokratis ini lebih kepada anak diizinkan untuk mengoperasikan *gadget* namun juga tetap tidak melupakan interaksi dengan temannya. Pernyataan tersebut selaras dengan hasil wawancara dengan Ibu Mudrikah, orang tua dari ananda Arfan. Wawancara ini dilakukan pada sore hari sekitar pukul 17.00 WIB di kediaman Ibu Mudrikah itu sendiri. Peneliti memilih waktu tersebut dikarenakan memikirkan aktivitas Ibu Mudrikah juga yang menjaga toko. Jika sore hari pembeli itu biasanya tidak ramai jadi meminimalisir mengganggu kesibukan informan. Ketika diwawancara Ibu Mudrikah tampak membuka diri dan dengan senang hati diwawancarai.

“Terkait pengawasan, saya pernah mendampingi Arfan saat bermain HP tapi biasanya itu pada waktu sore hari ketika pekerjaan rumah telah selesai dan sedang tidak ada pembeli. Namun ketika dia mengoperasikan *gadget* setelah pulang sekolah, maka tidak saya awasi. Tetapi saya mengetahui apa yang dilihatnya karena dia juga di depan televisi. Jadi ketika melayani pembeli disitupun saya melihat dan menanyakan apa yang sedang dilihatnya. Pernah juga ketika saya sedang repot sekali, *wifi* saya matikan dan dia biasanya ke rumah sebelah bermain dengan saudaranya atau bermain motor-motoran yang baru saja dibelikan ayahnya dari uang tabungan dia sendiri. Jika sudah dengan motornya, HP itu bisa lupa. Motor-motoran itu dia bermainnya bersama temannya. Biasanya dia memanggil temannya dulu atau kalau tidak begitu dia membunyikan motornya dan teman-temannya satu persatu menghampiri untuk ikut serta meninjam motornya.”⁷⁶

Berdasarkan hasil observasi yang telah didapat menunjukan memang anak dengan pola asuh jenis ini masih dapat memiliki banyak waktu untuk bermain dengan teman-temannya. Sebagaimana pengamatan yang dilakukan peneliti bahwasanya pada waktu sore hari sekitar pukul 17.00 lima orang anak berkumpul di depan rumah. Anak-anak tersebut berkumpul ketika semua telah mandi ataupun baru pulang dari mengaji. Anak-anak berkumpul dengan raut wajah yang gembira. Ada yang hanya menjadi penonton, ada yang bermain motor-motoran dan ada juga yang duduk-duduk menunggu antrian.

⁷⁵ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 10/W/24-02/2022

⁷⁶ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 05/W/19-02/2022

Kelima anak tersebut saling mengobrol tentang apapun dan sesekali canda tawa indah tercipta.

Pengamatan pada hari lain juga menunjukkan bahwa anak-anak tetap memiliki waktu bermain dengan teman-temannya. Pada pagi hari sekitar pukul 06.30 , peneliti mendapati sekelompok anak yang baru saja jalan-jalan pagi. Anak-anak tersebut terlihat begitu berseri-seri. Anak laki-laki melanjutkan bermain bola. Sedangkan anak perempuan sebagian menjadi penonton dan ada juga yang pulang ke rumah.⁷⁷

Menurut pemaparan Afa ketika diwawancara, mengungkapkan pemaparan terkait penggunaan *gadget* sebagai berikut:

“Kalau saya meminjam *handphone* ibu, itu saya hanya bermain *game puzzle* atau tembak-tembak. Mau lihat yang lain juga masih susah membacanya. Kadang juga gara-gara HP jadi berantem sama adik dan jadinya juga malah dimarahin sama ibu. Jadi lebih enak memang bermain bersama teman-teman. Panas-panas juga tidak dimarahi yang penting ingat waktu. Kalau bermain dengan teman-teman itu lebih menyenangkan dan lebih banyak variasi permainannya. Terkadang bermain petak umpet, sepak bola dan juga jajan bersama.”⁷⁸

c. Komunikasi antara Anak dan Orang Tua

Komunikasi yang tercipta pada jenis pola asuh demokratis ini dua arah namun terkadang dari pihak anak yang tidak mendengarkan ataupun ada faktor lain. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Ibu Mudrikah saat wawancara:

“Ketika sedang santai pada waktu malam hari, terkadang saya dan ayahnya bercerita atau menanyakan tentang sekolahnya dan menasehati terkait penggunaan *gadget*. Saya beritahu bahwa jika masih anak-anak *gadget* itu banyak menimbulkan dampak negatif. Anak saya mendengarkan, tapi terkadang besoknya tetap *gamenya* tidak ketinggalan. Namun untuk baru-baru ini saya belikan motor-motoran dan *Alhamdulillah* *gamenya* berkurang dan itu mbak lihat HP nya ditinggal begitu saja di meja. Kaya gini juga sebenarnya saya yang merawat HP nya, yang *charger* isi kuota dan sebagainya. Jadi HP itu digunakan kalau memang dia benar-benar tidak ada pekerjaan yang bisa dilakukan”⁷⁹

⁷⁷ Lampiran Transkrip Observasi Kode 04/O/19-02/2022

⁷⁸ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 22/W/20-02/2022

⁷⁹ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 05/W/19-02/2022

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lilis mengungkapkan bahwasanya komunikasi yang dilakukan bersifat santai agar nantinya anak akan dapat menerima apa yang disampaikan orang tua.

“Ketika ada waktu luang dan sedang bersantai itu saya beritahukan tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* dan jika hal tersebut tidak didengarkan maka ada tindakan nyata yang saya lakukan. Jika hanya teori saja maka anak akan menganggap remeh apa yang orang tua katakan. Saya biasanya merampas paksa HP nya kalau terlalu lama. Kemudian untuk Aldo itu juga kalau terlalu lama saya jemput paksa di rumah temannya. Apalagi kalau sampai malas untuk mengerjakan tugas sekolah, HP langsung saya sembunyikan biar mereka takut dan nantinya akan ada kesadaran dalam diri mereka. Biasanya kalau Icha hanya diam yang ada perlawanan itu kakaknya. Tetapi hal tersebut tidak sering.⁸⁰

Wawancara dengan Trella dilakukan pada tanggal 22 Februari 2022 pada pukul 16.20. Wawancara dilakukan pada sore hari setelah Trella pulang dari diniyah. Hasil dari wawancara tersebut mengungkapkan bahwa ketika selesai bermain *gadget*, Trella tidak bercerita tentang apa saja yang telah dilihat. Hal tersebut dikarenakan orang tuanya telah mempercayainya. Namun Bapak Kadar selaku orang tua pernah menasehati jika sedang bermain *gadget* tidak boleh sambil tiduran dan tidak boleh menatap layar dengan jarak yang terlalu dekat. Kemudian beliau juga menjelaskan tentang dampak yang bisa ditimbulkan seperti mengganggu kesehatan mata dan dapat mengganggu konsentrasi dalam belajar.⁸¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan Putri juga mengungkapkan bahwa orang tuanya sering mengadakan pembicaraan terkait penggunaan *gadget*.

“Biasanya ibu pernah membicarakan tentang dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget*. Ibu menekankan kalau saya harus belajar untuk dapat mengatur sendiri terkait waktu penggunaannya dan sayapun menyadari kalau menggunakan dan menatap layar ponsel terlalu lama itu membuat mata lelah dan bisa pusing juga dan hal tersebut saya pernah merasakannya. Selain itu saya juga takut karena ada teman saya yang sampai masuk rumah sakit karena penggunaan *gadget*nya yang sudah tidak bisa dikontrol. Dia itu mbak

⁸⁰ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 02/W/18-02/2022

⁸¹ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 25/W/22-02/2022

memang main *game* kayak seharian penuh gak berhenti. Jadi ketika dijenguk setelah sudah di rumah itu diam saja. Diajak ngobrol juga tidak memberi balasan. Dia juga sampai diberikan sumbangan oleh teman-teman, guru dan lainnya. Semenjak ada kejadian itu mulai tersadar mbak kalau pakai HP tidak terlalu lama.”⁸²

Menurut wawancara Aufar Aldo, mengungkapkan bahwa orang tuanya tidak bosan-bosan terus mengingatkan jika bermain *game* terlalu lama. Kemudian juga pernah menanyakan terkait apa saja yang dilihat. Ketika ditanya Aldo menjawab bahwa aplikasi yang digunakan itu *game*. Namun ketika tidak ditanya, Aldo memilih untuk diam dan tidak menceritakan apa saja yang telah dilihat. Biasa kalau anak laki-laki itu seperti itu, kalau tidak orang tua yang mengalah untuk *cerewet* dan perhatian tidak akan cerita apapun.⁸³

3. Pola Asuh Permisif

a. Tuntutan Orang Tua

Tuntutan yang diberikan masing-masing orang tua tentunya berbeda-beda. Terkait dengan penggunaan *gadget*, tuntutan orang tua pada jenis pola asuh permisif sangatlah rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh sejumlah informan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 26 Februari 2022 mengungkapkan bahwasanya Pak Supri tidak memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* anaknya. Pak Supri hanya memerintahkan berhenti ketika waktu mengerjakan tugas sekolah. Namun jika tidak ada tugas anaknya bisa seharian bermain *gadget*. Hal tersebut dikarenakan Pak Supri sangat sibuk mengurus usaha ternak kambingnya dan anaknya lebih sering dengan nenek ataupun pamannya.⁸⁴

⁸² Lampiran Transkrip Wawancara Kode 18/W/13-02/2022

⁸³ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 19/W/17-02/2022

⁸⁴ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 14/W/26-02/2022

Menurut hasil wawancara dari Kanaya, mengungkapkan bahwasanya tidak ada batasan dalam penggunaan *gadget*. Kanaya tidak pernah didampingi orang tuanya karena kesibukan orang tua. Kalaupun didampingi, orang tua juga sibuk dengan menatap layar ponselnya sendiri. Kanaya juga mengungkapkan bahwa bermain *gadget* dapat berjam-jam. Sepulang sekolah pukul 10.30 sampai pukul 14.00 dan itupun berhenti karena ada jadwal les untuk membantu mengerjakan tugas sekolah.⁸⁵

Anak tidak ada tuntutan apapun dalam pemakaian *gadget*, bahkan anak dapat dengan leluasa mengoperasikan *gadget* dalam waktu yang lama. Hal tersebut sesuai dengan pemaparan dari Zahra ketika sedang diwawancarai di rumahnya. Ketika diwawancarai saat itu Zahra kebetulan juga sedang mengoperasikan *gadget*.

“Sebenarnya sih batasan waktu yaitu 2 jam, namun saya sering melanggar mbak. Kemudian karena ini sudah HP saya sendiri jadinya bebas mbak, tidak ada aturan harus belajar dulu ataupun gimana-gimana. Bangun tidur pegang HP, sepulang sekolah kalau tidak ada kerjaan juga pegang HP. La gimana lagi bingung mau ngapain, lihat TV juga gak ada yang bagus acaranya. Tapi kadang-kadang pernah kalau pegang HP itu juga malah bingung mau ngapain *saking* seringnya pegang HP. Kemudian kalau malam itu biasanya mengerjakan tugas terlebih dahulu. Jika sudah selesai biasanya bermain *game* bersama teman atau melihat *youtube*. Kalau ayah itu tidak memperhatikan sih. Paling kalau di rumah *budhe* itu diingatkan tapi sering tidak didengarkan.”⁸⁶

Kebebasan tanpa tuntutan yang diberikan pada pola asuh jenis permisif ini juga ditunjukkan dengan hasil observasi yang telah dilakukan. Pada waktu itu setelah pulang sekolah terdapat dua anak yang belum berganti pakaian dan masih mengenakan seragam merah putihnya. Kedua anak tersebut langsung menuju ke toko untuk membeli es dan jajan kemudian dibawa ke rumah dan sibuk dengan *gadget*nya. Anak tersebut mengobrol sejenak kemudian saling diam-diam karena adanya benda berbentuk segi empat yang lebih menarik perhatian. Ketika sudah memegang *gadget*, maka fokus akan tertuju pada *gadget*. Satu tangan memegang minuman dan satu tangan yang lain digunakan untuk

⁸⁵ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 16/W/12-02/2022

⁸⁶ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 23/W/21-02/2022

scroll media sosial. Sedikit terdengar pembahasan yang dilakukan kedua anak disela-sela *scroll gadget* adalah membahas pacar, ketemuan dan ujian yang sedang dilakukan satu minggu ke depan. Pembahasan yang tidak diduga sebelumnya oleh peneliti.⁸⁷

Informasi selanjutnya didapat dengan cara wawancara bersama Farid. Berdasarkan wawancara tersebut mendapatkan hasil bahwasanya tidak ada tuntutan dari orang tua terkait penggunaan *gadget*.

“Orang tua saya tidak menuntut apa-apa dari penggunaan HP. HP ini saya gunakan untuk *nggame*, foto dan memberi kabar bapak yang sedang bekerja. Kalau untuk pelajaran saya juga bingung caranya mencari bagaimana. Kalau ada tugas yang sebenarnya bisa dicari di *google* terkadang saya tetap meminta bantuan ibu atau biasanya dikerjakan bareng teman atau juga biasanya dibantu di les-lesan. HP ini itu biar saya punya mbak, karena semua teman itu kebanyakan juga sudah memiliki HP. Jadi yang tidak punya atau jika diajak ngobrol tentang *game* tidak paham itu nantinya diejek.”⁸⁸

b. Pemeliharaan dan Pengawasan Orang Tua

Orang tua benar-benar melepas dan membiarkan anak menggunakan *gadget* kapanpun sesuai keinginan. Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Dimaz Olyn di rumahnya pada tanggal 25 Februari 2022. Wawancara ini dilakukan pada siang hari ketika Olyn sepulang sekolah. Jadi peneliti sempat menunggu kedatangannya pulang sekolah beberapa menit di depan rumahnya. Ketika wawancara Olyn mengungkapkan bahwa *gadget* yang dimiliki sepenuhnya bebas untuk dibuat apapun seperti *game*, *WhatsApp*, *Tiktok*, *youtube*, dan lain-lain. Orang tuanya tidak mendampingi disaat sedang mengoperasikan *gadget*.⁸⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan Agung yang dilaksanakan pada hari yang sama dengan Olyn, mendapatkan hasil bahwasanya Agung mengungkapkan tidak ada pendampingan dalam penggunaan *gadget*. Agung hanya perlu izin untuk membawa *handphone* ibunya. Jika sudah izin maka terserah *gadget* tersebut digunakan untuk

⁸⁷ Lampiran Transkrip Obsrvasi Kode 05/O/21-02/2022

⁸⁸ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 17/W/13-02/2022

⁸⁹ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 28/W/25-02/2022

melihat apapun. *Handphone* ibunya dibawa ke rumah temannya yang ada *wifi*. Ibunya tidak mendampingi karena mengasuh adiknya yang masih bayi, kemudian ayahnya bekerja. Agung berada di rumah temannya tersebut sampai adzan dhuhur, tergantung apakah banyak temannya atau tidak. Jika banyak teman, kemungkinan besar penggunaan *gadgetnya* akan lebih lama. Agung mengungkapkan kalau banyak teman akan menambah keseruan. Jadi kalau sebentar itu tidak enak.⁹⁰

Wawancara selanjutnya dilakukan bersama Ibu Wati, orang tua dari Restu Agung. Wawancara ini dilakukan setelah mewawancarai Agung dan sedikit terkendala waktu karena Ibu Wati saat pertengahan wawancara izin untuk membeli sayur kemudian anaknya menangis. Namun wawancara tetap dilakukan, peneliti menunggu sebentar. Kemudian hasil wawancara yang didapat sebagai berikut:

“Saya tidak pernah mendampingi Agung ketika dia mengoperasikan *gadget* dikarenakan harus mengurus adiknya yang masih kecil. Saya juga tidak memberi batasan terkait situs atau aplikasi yang hendak digunakan anak saya. Paling sayahanya memberi nasehat ketika waktu adzan dhuhur dia harus pulang. Karena gak enak dilihat orang-orang. Masa adzan dhuhur anaknya masih dibiarkan bermain di rumah tetangga. Kalau dia lupa pulang itu paling diteriaki kakeknya atau dijemput disuruh pulang”.⁹¹

Informasi pengawasan *gadget* pada anak dengan pola asuh permisif juga didapatkan dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada hari Jum’at tanggal 18 Februari 2022. Pengamatan sengaja dilakukan pada hari Jum’at mengingat sekolah pasti akan pulang lebih awal dan diniyah pada hari Jum’at itu libur. Pengamatan dilakukan pada pukul 16.00. Hasil observasi yang didapat mengungkapkan bahwa terdapat tujuh anak yang bergerombol datang ke salah satu rumah temannya yang terdapat *wifi*. Anak tersebut seperti sudah terbiasa bermain *gadget*. Ketika datang ada yang langsung duduk sila, ada juga yang mengangkat kaki dan banyak pose lain untuk mencari kenyamanan dalam mengoperasikan *gadget*. Anak yang bermain *game* seperti biasa sibuk dengan

⁹⁰ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 27/W/25-02/2022

⁹¹ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 11/W/25-02/2022

layar ponsel yang dimiringkan. Ketujuh anak tersebut terlihat bersama namun tidak saling berbicara karena semua terlalu fokus kepada layar ponselnya masing-masing dan tidak peduli dengan sekitarnya. Bahkan kehadiran peneliti pun tidak dihiraukan. Jadi peneliti benar-benar hanya mengamati gerak-gerik mereka selama kurang lebih satu jam dengan duduk di halaman rumah tersebut.⁹²

Observasi pada tanggal 27 Februari 2022 pada pukul 16.00 juga mendapatkan hasil bahwasanya ada anak dan orang tua yang sedang duduk bersama di teras rumah. Namun keduanya sibuk dengan ponselnya masing-masing. Tidak ada obrolan yang tercipta antara keduanya, hanya keheningan dan sesekali terdengar volume dari video yang dilihat dalam ponsel keduanya.

Observasi selanjutnya dilakukan pada hari Minggu tanggal 6 Maret 2022. Hasil pengamatan yang didapat mengungkapkan bahwasanya pada pukul 05.30 terdapat dua anak laki-laki yang sedang fokus dengan *gadget*nya duduk di tengah jalan. Kedua anak tersebut sepertinya sedang menunggu teman-temannya untuk jalan-jalan pagi. Hal tersebut terlihat dengan pakaian mereka yang menggunakan jaket, masker dan topi. *Saking* fokusnya dengan *gadget* ketika peneliti lewat menggunakan sepeda dan menyapa, anak tersebut tidak mendengarnya. Entah apa yang dilihatnya tangan kedua anak tersebut terus *scroll gadget*nya.⁹³

c. Komunikasi antara Anak dan Orang Tua

Wawancara dengan Bapak Pamujiono dilakukan pada tanggal 25 Februari 2022. Wawancara dilakukan sekitar pukul 20.00 WIB karena pada siang hari Bapak Pamujiono sibuk bekerja dan sulit untuk ditemui. Pada malam itu kebetulan Bapak Pamuji sedang membeli kopi di warung depan rumah peneliti, maka sekalian mengadakan wawancara di warung tersebut. Wawancara ini telah mendapat izin terlebih dahulu. Bapak Pamujiono

⁹² Lampiran Transkrip Observasi Kode 02/O/18-02/2022

⁹³ Lampiran Transkrip Observasi Kode 07/O/06-03/2022

juga tidak keberatan. Hasil wawancara yang didapat mengungkapkan bahwasanya beliau tidak pernah melakukan obrolan terkait penggunaan *gadget* anaknya. Bapak Pamuji terlalu sibuk mengurus sawah dan terkadang anaknya sampai sering di rumah budhenya. Bapak Pamujiono mengatakan bahwa memberi kepercayaan dan kebebasan untuk anaknya. Meskipun demikian ketika anak lupa waktu karena bermain *gadget* itu diberitahu bahkan sampai marah-marah karena jika sudah fokus dengan *gadget*, anaknya tidak mendengarkan ketika dipanggil atau tidak mau ketika diperintah. Sedikit cerita saat itu hujan dan ada jemuran di depan rumah. Jemuran tersebut dibiarkan kembali basah karena anaknya terlalu fokus ke HP dan tidak menghiraukan suara hujan.⁹⁴

Komunikasi yang kurang terkait penggunaan *gadget* inipun selaras dengan hasil wawancara dengan Ibu Siti Susannah yang dilakukan pada tanggal 19 Februari 2022.

“Saya tidak mendampingi dia saat menggunakan *gadget* mbak, karena *handphone* itu saya belikan untuknya. Jadi saya memberinya kebebasan. Ketika dia ingin bermain *gadget*, saya izinkan. Namun ketika dia bermain dengan temannya juga saya izinkan. Dia itu biasanya berjam-jam hanya untuk *game* tidak melihat yang aneh-aneh. Kalau untuk PR biasanya dikerjakan pada malam hari, kalau tidak ada terkadang dia bermain *gadget* lagi.”⁹⁵

Informasi selanjutnya didapat dari hasil wawancara dengan Kanaya pada tanggal 12 Februari 2022. Wawancara dilakukan dengan santai sembari makan camilan ringan. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan mendapat hasil sebagai berikut:

“Aku gak pernah bercerita atau ditanya setelah mengoperasikan *gadget*. Aku sama bapak itu jarang ngobrol terkait dampak apa saja yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget*. Bahkan aku itu tidurnya di rumah mbah gak pernah tidur di rumah sendiri. Aku di rumah itu paling hanya siang, kalau sore sampai pagi itu di rumah mbah. Aplikasi yang aku lihat itu paling *youtube* mbak karena kalau *youtube* untuk mencari itu bisa pakai *voice*.”⁹⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dimaz Olyn mengungkapkan bahwasanya dalam penggunaan *gadget* tidak perlu meminta izin kepada orang tua. Terkait waktu

⁹⁴ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 13/W/25-02/2022

⁹⁵ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 04/W/19-02/2022

⁹⁶ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 16/W/12-02/2022

bebas kapan saja menggunakannya. Bahkan ketika pulang sekolah, Olyn hanya berganti pakaian kemudian langsung mengambil *handphone*. Penggunaan *gadget*nya menjadi lebih sering ketika di rumah telah dipasang *wifi*. Bahkan HPnya berhenti hanya ketika baterai habis, mandi, makan, sekolah dan kegiatan lainnya. Jika tidak ada maka HP akan selalu dibawanya.⁹⁷

Menurut hasil wawancara dengan Farid pada tanggal 13 Februari 2022, orang tuanya pernah mengadakan obrolan terkait dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*. Namun terkadang nasehat yang diberikan orang tuanya dihiraukan dan keesokan harinya ketika bermain *gadget* tetap dalam jangka waktu lama untuk *game*. Bahkan Farid bercerita dengan bangganya baru saja dibelikan *handphone* baru oleh ibunya. Bahkan ketika ditanya tentang merk HP dan spesifikasinya itu hafal diluar kepala.⁹⁸

Pemberian kuasa penuh atas pemakaian *gadget* yang telah dibeli untuk anakpun selaras dengan hasil wawancara dengan Bapak Irkam.

“Saya tidak memberikan batasan pemakaian *gadget* anak. Soalnya anak zaman sekarang dibatasi ataupun tidak sama saja. Jadi saya berikan kebebasan penuh, untuk masalah pendampingan saya juga repot sendiri mbak bekerja. Terkadang di sawah, kadang juga kalau ada panggilan untuk jadi kuli itu kan dari pagi sampai sekitar pukul 14.30. Jadi aktivitas dia sepulang sekolah saya tidak begitu mengetahui. Entah itu dia sibuk dengan *gadget* atau mungkin kalau ada temannya ya bermain dengan temannya atau bisa jadi dia juga sibuk memandangi aquariumnya, memebri makan ikan dan sebagainya Kalau mau didampingi itu juga terkesan buat apa, dia juga sudah lebih pandai dari saya terkait pengoperasian *gadget*. Intinya tidak aneh-aneh dan masih saya anggap wajar, bermain *gadget* tidak masalah. Dia juga kalau kemana-mana membawa HP. Bahkan ketika saya ajak ke rumah *pakpoh*nya atau keluar dia selalu mmbawa tas yang berisikan HP.”⁹⁹

C. Pembahasan

Perkembangan zaman menjadikan teknologi semakin berkembang. Salah satu teknologi tersebut adalah hadirnya *gadget*. Dari *gadget* informasi atau apapun dapat dengan

⁹⁷ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 28/W/25-02/2022

⁹⁸ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 17/W/13-02/2022

⁹⁹ Lampiran Transkrip Wawancara Kode 12/W/25-02/2022

mudahnya diakses. Kemudahan tersebut menjadikan *gadget* hampir dimiliki oleh semua kalangan, baik itu anak-anak maupun dewasa. Penggunaan *gadget* pada anak harus tetap mendapat pengawasan dari orang tua. Sehingga intensitas penggunaan *gadget* anak tergantung dari bagaimana orang tua memberikan *treatment* kepada anak. Jika orang tua terlalu sibuk atau juga asyik dengan *gadgetnya* sendiri maka anak akan merasa diacuhkan.¹⁰⁰

Anak akan menghabiskan banyak waktunya di lingkungan keluarga. Besarnya peluang interaksi dan tingkah laku anak dengan keluarga khususnya orang tua akan mempengaruhi perkembangan anak. Kesempatan waktu yang ada di keluarga ini menentukan bagaimana nanti anak akan bersikap. Jika waktu yang ada diisi dengan kegiatan positif maka kecenderungan perkembangan anakpun ke arah yang positif. Begitupun sebaliknya, jika tidak ada perhatian dari orang tua dan anak akan bertindak sesuka hati maka perkembangannyapun menjadi ke arah yang kurang baik. Keluarga menjadi tempat pertama anak bertemu dengan orang baru untuk berinteraksi. Bahkan semenjak lahir, anak akan bertemu dengan orang tua. Ayah yang memberi kekuatan dan perlindungan serta ibu yang memberikan kasih sayang. Apapun yang diberikan keluarga akan mempengaruhi pembentukan karakter anak.¹⁰¹

Pola asuh yang dipilih orang tua terkait penggunaan *gadget* akan memberikan dampak negatif ataupun dampak positif. Jika *gadget* digunakan dengan tepat maka akan memberikan segudang manfaat yang tidak terduga. Begitupun sebaliknya, jika penggunaannya tidak bijak, maka dampak negatif yang ditimbulkanpun akan beragam. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa pola pengasuhan orang tua dapat dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya adalah pekerjaan orang tua. Pekerjaan orang tua dapat mempengaruhi pemahaman orang tua untuk mengetahui jenis pola asuh yang baik. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh

¹⁰⁰ Irfan Fauzi Rachmat, "Pengaruh Kelekatan Orang Tua dan Anak terhadap Penggunaan Teknologi Digital Anak Usia Dini," *Jurnal Jendela Bunda* Vol. 6, No. 01 (2018): 17.

¹⁰¹ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*, 21.

Gunawan. Dalam penelitiannya tersebut menyatakan bahwa orang tua yang sibuk bekerja akan banyak menghabiskan waktunya dengan dunia pekerjaan.¹⁰² Sehingga tidak dapat memiliki waktu sepenuhnya bermain dengan anak atau hanya sekedar berinteraksi dengan anak. Jadi semakin sibuk orang tua dengan pekerjaan, maka akan semakin sedikit juga waktu orang tua untuk mengetahui pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* anak juga disebabkan karena pemahaman orang tua yang menjadikan *gadget* sebagai alat bantu agar anak tenang. Ketika anak *merengek*, orang tua dengan sigapnya memberikan *gadget*, tidak lama kemudian anak menjadi tenang dan diam. Ketika sudah seperti itu orang tua akan dengan mudahnya melakukan aktivitas tanpa ada gangguan dari anak.¹⁰³

1. Pola Asuh Otoriter

a. Tuntutan Orang Tua

Berdasarkan penelitian, orang tua dengan pola asuh otoriter memiliki tuntutan yang tinggi terhadap penggunaan *gadget* anak. Tuntutan adalah pemberian aturan atau harapan agar anak menjadi apa yang diinginkan orang tua. Tuntutan orang tua ini bervariasi, tergantung dengan bagaimana orang tua mengawasi dan menjaga anak agar selalu berusaha memenuhi tuntutan yang diberikan. Dalam penggunaan *gadget*, orang tua dengan pola asuh ini memberikan tuntutan bahwasanya jika penggunaan *gadget* itu tidak untuk hal yang bermanfaat, maka lebih baik tidak menggunakan *gadget*. Sebagaimana *gadget* harus digunakan untuk kepentingan sekolah atau menambah ilmu pengetahuan. Diluar itu anak tidak diizinkan untuk mengoperasikan *gadget* apalagi dengan waktu yang lama. Bahkan anak dengan pola asuh ini ada yang masih belum diizinkan memiliki *gadget* sendiri karena kekhawatiran orang tua akan dampak negatif

¹⁰² Oktiya Rani Jayntika, dkk, "Pola Asuh Orangtua Berhubungan dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah," 43.

¹⁰³ Rachmat, "Pengaruh Kelekatan Orang Tua dan Anak terhadap Penggunaan Teknologi Digital Anak Usia Dini," 16.

yang ditimbulkan. Anak tersebut menggunakan *handphone* ayahnya jika hendak melihat informasi sekolah atau mengoperasikannya untuk membantu menyelesaikan tugas.

Orang tua memberikan batasan tegas terhadap penggunaan *gadget* anak. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Hurlock yang mengungkapkan bahwa jenis pola asuh otoriter cenderung menetapkan standar mutlak bagi anak. Sehingga jika anak melanggar atau tidak sesuai dengan standar yang dibuat maka akan mendapat hukuman.¹⁰⁴ Untuk memenuhi harapan atau tuntutan yang diberikan, orang tua ikut berperan dengan mengisi waktu luang anak dengan kegiatan yang positif. Jika sudah memiliki jadwal yang penuh anak tidak akan mencari keberadaan *gadget*. Dengan begitu, penggunaan *gadget* anak akan terminimalisir. Orang tua dengan pola asuh jenis ini juga beranggapan bahwasanya *gadget* untuk anak usia Sekolah Dasar belum begitu penting. *Gadget* hanya digunakan sebagai sarana hiburan ketika penat dengan setumpuk pelajaran, sebab informasi dari sekolah tetap orang tua yang memantau. Dengan demikian tuntutan atau harapan yang diinginkan dari orang tua otoriter adalah anak akan termotivasi untuk belajar, memiliki semangat tinggi dalam bersekolah serta memudahkan dalam memahami pelajaran yang telah diberikan.

Tuntutan dari orang tua yang menggunakan pola asuh otoriter ini dapat dilihat dari anak yang sedikit memiliki waktu bersama teman-temannya. Kecenderungan anak lebih memilih di rumah dan melakukan kegiatan apapun sendiri. Anak-anak dengan pola asuh ini juga menganggap bahwa *gadget* saat ini bukanlah hal yang penting. *Gadget* masih sekedar digunakan untuk hiburan atau membantu mencari jawaban. Terkait waktu dengan teman tetap ada namun itu sangat terbatas. Kalaupun itu bermain dengan teman-teman pasti itu saat sekolah, di masjid ataupun di tempat mengaji.

¹⁰⁴ Muslima, "Pola Asuh Orang Tua terhadap Kecerdasan Finansial Anak," 91.

Tuntutan yang diberikan kepada anak pada pola asuh ini memiliki keharusan yang tinggi untuk dipatuhi. Jika aturan tersebut dilanggar maka orang tua tidak segan untuk memberikan ancaman bahkan hukuman kepada anak. Orang tua dengan pola asuh otoriter memiliki indikator pengasuhan seperti halnya mengatur kegiatan anak baik itu di dalam rumah maupun di luar rumah, memberi batasan dan keharusan dalam memilih teman yang baik karena jika salah berteman bisa jadi anak akan ikut terpengaruh oleh temannya tersebut. Selain itu indikator yang lain adalah memberikan anak ruang untuk berdialog serta menyampaikan pendapat dan keluh kesahnya. Meskipun demikian, anak harus tetap mematuhi aturan yang telah dibuat walaupun itu tidak sesuai dengan keinginannya.¹⁰⁵

b. Pemeliharaan dan Pengawasan Orang Tua

Gadget saat ini memang tidak bisa dihindarkan dari semua kalangan. Bahkan anak SD sekarang sudah pandai mengoperasikan *gadget*. Pada usia SD antara 6-12 tahun, keterampilan sosialnya akan berkembang. Jadi pengawasan orang tua sangatlah diperlukan. Bentuk pengawasan yang diberikan orang tua sangatlah beragam. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bentuk pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* seperti halnya turut mendampingi anak ketika sedang mengoperasikan *gadget*, membatasi aplikasi yang hendak dibuka oleh anak, menyembunyikan *charger* serta memberi sandi pada *gadget* anak. Anak dengan pola asuh ini terkesan memiliki sedikit waktu bermain dengan teman-temannya dikarenakan aturan dan kesibukan yang telah diatur oleh orang tua.

Pengawasan yang diberikan pada pola asuh otoriter memang dapat membuat anak berontak. Namun orang tua beranggapan bahwa cara tersebut adalah cara terbaik agar anak tidak mengalami kecanduan *gadget*. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Yusuf yang menyatakan bahwa sikap otoriter orang tua akan memberikan

¹⁰⁵ Muslima, 91.

pengaruh kepada anak. Pengaruh tersebut antara lain dapat menjadikan tingkat emosional anak tinggi. Sehingga anak akan mudah berontak ketika apa yang diperintahkan tidak sesuai dengan keinginannya.¹⁰⁶

Sikap otoriter orang tua ini sebenarnya memiliki dampak positif bagi anak. Secara tidak langsung anak akan menuruti perintah orang tua untuk tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan. Karena jika anak telah kecanduan *gadget* maka dunianya hanya akan fokus pada *gadget*. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Puji Asmaul Chusna yang mengungkapkan bahwasanya anak yang sudah kecanduan *gadget* akan menjadi pribadi yang malas melaksanakan rutinitas sehari-hari. Anak menjadi emosional dan merasa terganggu apabila ditegur untuk berhenti bermain *gadget*.¹⁰⁷

Bentuk pengawasan pada orang tua otoriter sangatlah ketat. Hal ini dilakukan karena orang tua memiliki tuntutan yang besar kepada anak. Jika orang tua tidak mengawasi maka tuntutan tersebut akan dapat tidak terlaksana. Orang tua memberikan pola interaksi yang sangat membatasi gerak anak. Setiap perbuatan yang dilakukan anak selalu terpantau oleh orang tua. Sehingga anak disini tidak bisa mengeksplor diri dikarenakan ada aturan yang mengikat dirinya. Dalam penggunaan *gadget* anak, orang tua mengawasi fitur-fitur dan video yang dilihat anak. Orang tua memastikan apakah video yang dilihat anak sesuai dengan umurnya atau tidak, memastikan apakah ada unsur pornografi serta kekerasan atau tidak dan lain-lain.

Pengawasan ekstra yang dilakukan ini semata-mata dilakukan orang tua agar anak tidak terpengaruh oleh teman-temannya. Perkembangan anak tidak hanya dipengaruhi dari lingkungan keluarga saja tetapi bisa dari lingkungan luar. Hal yang dikhawatirkan lainnya adalah dampak negatif dari *gadget*. Mengingat memang

¹⁰⁶ Nur Istiqomah Hidayati, "Pola Auh Otoritr Orang Tua, Kecerdasan Emosi dan Kemandirian Anak SD," *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia* Vol. 03, no. 01 (2014): 3.

¹⁰⁷ Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak," 391.

dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget* sangatlah beragam. Menurut Goh.Bay dan Chen mengungkapkan bahwa pengaruh buruk dari *gadget* akan diterima pnggunanya jika dengan pemakaian yang berlebih.¹⁰⁸ Pengaruh tersebut antara lain mengganggu kesehatan mata, paparan radiasi yang ditimbulkan, mengganggu kesehatan tubuh anak serta merusak kekebalan imun tubuh.¹⁰⁹

Gaya pengasuhan anak dengan menggunakan jenis pola asuh otoriter ini menerapkan aturan orang tua yang selalu benar. Anak diharuskan menjalankan peraturan yang telah dibuat. Aturan ini sebenarnya baik untuk perkembangan anak. Seperti halnya anak akan disiplin waktu walaupun diawali dengan keterpaksaan. Jadi anak akan mengerti saatnya harus belajar, istirahat dan bermain.¹¹⁰

c. Komunikasi antara Anak dan Orang Tua

Interaksi yang dilakukan dalam kehidupann sehari-hari akan terjalin jika adanya komunikasi. Komunikasi harus dilakukan dua arah agar tidak ada salah paham di antara salah satu pihak. Jika hal tersebut terjadi maka kemungkinan besar akan ada pihak yang tersakiti. Komunikasi antara anak dan orang tua sangatlah diperlukan agar keinginan orang tua terhadap anak akan tercapai kemudian anakpun akan mengiyakan tanpa keterpaksaan jika itu memang hal yang positif. Komunikasi yang dilakukan dalam pola asuh otoriter lebih dominan kepada orang tua. Orang tua memberikan peraturan yang mengharuskan anak menaatinya. Terkait penggunaan *gadget*, anak diharuskan meminta izin terlebih dahulu sebelum mengoperasikan *gadget*. Selain itu, orang tua sering memberi nasehat terkait penggunaan *gadget* yang berlebihan. Anak dengan pola asuh ini diperbolehkan menggunakan *gadget* untuk pelajaran. Jika untuk hiburan, penggunaan *gadgetnya* sangat dibatasi.

¹⁰⁸ Rachmat, "Pengaruh Kelekatan Orang Tua dan Anak terhadap Penggunaan Teknologi Digital Anak Usia Dini," 16.

¹⁰⁹ Rachmat, 16.

¹¹⁰ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*, 22.

Sikap orang tua dalam pola asuh ini sangat ketat dan tegas. Komunikasi selalu tercipta untuk menjaga dan memberitahu anak agar selalu menaati peraturan. Orang tua menginginkan tidak ada jenis penolakan atau bantahan dari anak karena anggapan bahwa aturan yang dibuat akan berdampak baik bagi tumbuh kembang anak. Anak yang memiliki intensitas tinggi akan mudah terkena dampak negatif *gadget*. Dampak negatif tersebut seperti halnya kurangnya rasa empati dengan orang lain dan paparan radiasi yang ditimbulkan dari *gadget*. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Puji Asmaul Chusna yang menyatakan bahwa radiasi elektromagnetik yang dipancarkan *gadget* memang tidak terlihat, namun efek yang ditimbulkan sangatlah berdampak buruk, terkhusus bagi anak-anak.¹¹¹ Untuk itu, orang tua sangatlah berperan dalam mengawasi dan berkomunikasi yang baik dengan anak. peran tersebut seperti halnya membatasi penggunaan *gadget*nya.

Komunikasi yang terjadi pada pola asuh ini lebih sering mengarahkan anak agar menaati aturan serta mengingatkan batasan dan larangan-larangan. Anak sedikit diberikan kebebasan berpendapat. Menurut Baumrind ada beberapa aspek dari pola asuh otoriter. Aspek tersebut yaitu kontrol orang tua sangat ketat, aturan yang dibuat terkesan berlebihan, kebebasan berpendapat sangat dibatasi serta anak dituntut untuk dewasa agar mencapai tingkatan tertentu.¹¹² Sehingga orang tua berharap tidak ada bantahan yang keluar dari mulut anak. Hambatan yang terjadi dari pola asuh ini adalah sulitnya anak untuk berinteraksi dengan yang lain karena sedikitnya waktu mereka bermain dan tidak diberi kebebasan dalam melakukan hal-hal yang disukai.¹¹³

Orang tua pada pola asuh ini memiliki pandangan bahwasanya anak-anak belum saatnya memiliki *gadget* secara penuh. Anak-anak masih memerlukan

¹¹¹ Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak," 321.

¹¹² Nur Shela Mardiana, "Pengaruh Pola Asuh Otoriter Orang Tua terhadap Interaksi Anak Usia Dini," *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 20, no. 1 (2020): 23.

¹¹³ Shela Mardiana, 23.

permainan yang merangsang otak dan menunjang aspek lain yang sedang tumbuh pada usia-usia Sekolah Dasar. Peran orang tua dalam mendidik anak supaya disiplin sangatlah dibutuhkan agar anak tidak mengalami kecanduan *gadget*, karena jika sudah kecanduan maka proses penyembuhannya sangat sulit.¹¹⁴

Setiap pola asuh yang dipilih orang tua akan mendapat penilaian dari anak. Sikap yang ditunjukkan dari anak tergantung bagaimana subjektivitas anak menanggapi setiap *treatment* yang diberikan. Pola asuh yang sama belum tentu menghasilkan karakter anak yang sama. Untuk pola asuh otoriter ini sikap anak berbeda-beda. Ada yang memiliki menjadi pendiam, pemalu, penakut serta menjadi pemberontak karena terlalu merasa dikekang. Meskipun demikian, ada juga yang memiliki kesadaran tersendiri sehingga aturan yang dibuat dilaksanakan tanpa paksaan.

2. Pola Asuh Demokratis

a. Tuntutan Orang Tua

Tuntutan orang tua pada pola asuh demokratis dapat dikatakan lebih rendah dari pola asuh otoriter. Pola asuh demokratis ini memiliki sifat fleksibel, dengan artian orang tua tetap memberikan tuntutan kepada anak namun juga memberikan ruang gerak bagi anak untuk mengeksplor diri. Orang tua pada pola asuh demokratis ini memberikan arahan dan juga kebebasan terhadap penggunaan *gadget* anak. Orang tua beranggapan bahwasanya anak pada era modern ini tidak bisa terlepas dari penggunaan *gadget*. Sehingga tidak terlalu memberikan banyak tuntutan terhadap

¹¹⁴ Mufaro'ah, Titin Sumarni dan Ika Kurnia Sofiani, "Pengaruh Gawai dalam Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* Vol. 11, no. 01 (2019): 99.

penggunaan *gadget*. Anak akan tetap diberi batasan dan diberi arahan agar memiliki kesadaran dalam mengatur waktu.

Anak pada pola asuh ini diperbolehkan untuk mengoperasikan *gadget* dengan waktu yang lama seperti lebih dari satu jam jika telah mengerjakan tugas sekolah atau *gadget* tersebut digunakan untuk kepentingan sekolah. Anak dengan pola asuh ini tetap memiliki waktu bermain dengan teman-temannya. Sehingga waktu bermain dengan teman dalam dunia nyata tetap ada, bermain *gadget* “dunia maya” juga ada, karena memang saat ini *handphone*, *smartphone*, *laptop*, *tablet*, dan lain-lain telah menjadi bagian dalam hidup anak. Jika terlalu dikekang maka akan membebani anak itu sendiri, dikarenakan saat ini kebanyakan dari anak-anak telah memiliki atau diizinkan untuk mengoperasikan *gadget*.

Orang tua bersikap realistis terhadap kemampuan anak. Jika dari *gadget* dapat menambah wawasan itu bonus yang didapat. Orang tua demokrat memberikan kebebasan kepada anak dalam menentukan setiap tindakan yang hendak dilakukan. Ketika memberi nasehat orang tua tidak menggunakan kekerasan, melainkan menggunakan cara yang hangat agar dapat diterima oleh anak.¹¹⁵

Tuntutan dari pola asuh demokratis ini tidak disamaratakan, ada hal yang membedakan seperti halnya faktor jenis kelamin anak. Anak perempuan akan mendapat pengawasan dan batasan ekstra dari orang tua terkait penggunaan *gadget*. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan dan observasi yang menyatakan bahwa terdapat adik kakak. Untuk adik yang perempuan dibatasi dan belum memiliki *gadget* sendiri. Sedangkan kakak laki-laki telah dibelikan *gadget*. Selain jenis kelamin, faktor umur juga mempengaruhi. Orang tua berpendapat bahwa jika anak masih kecil maka harus benar-benar ada pengawasan ekstra dan *gadget* itu belum penting dimiliki.

b. Pemeliharaan dan Pengawasan Orang Tua

¹¹⁵ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*, 94.

Fungsi awal dari *gadget* adalah sebagai sarana komunikasi dan menambah ilmu pengetahuan serta kreativitas penggunanya. Meskipun demikian, fungsi tersebut dapat berubah jika penggunanya tidak bijak. Terkhusus bagi anak, penggunaan *gadget* harus tetap mendapat pengawasan dari orang tua. Pengawasan pada pola asuh demokratis bukanlah pengawasan dengan selalu duduk di samping anak. Pola asuh ini memberikan pengawasan dengan cara memberikan kepercayaan anak untuk mengelola apapun terkait penggunaan *gadget*. Meskipun demikian, sesekali orang tua ikut mendampingi dan bertanya terkait apa yang dilihat anak untuk menghindari sesuatu hal yang belum semestinya menjadi konsumsinya. Hal ini karena tidak bisa dipungkiri anak memiliki daya imajinasi dan keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu hal yang belum diketahui.

Pengawasan pola asuh demokratis ini juga ada yang bersifat sembunyi namun berarti. Orang tua selalu memperhatikan setiap gerak-gerik anak. Sehingga ketika penggunaan *gadgetnya* tinggi atau terdapat sesuatu hal yang mencurigakan, maka orang tua akan langsung menegur dan menasehati. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Noorsahiha yang mengungkapkan bahwa pola asuh demokratis adalah pola asuh yang mengenalkan *gadget* sejak dini. Orang tua beranggapan bahwa *gadget* merupakan salah satu teknologi yang berkembang seiring perkembangan zaman.¹¹⁶ Ketika tidak mengikuti perkembangan dikhawatirkan tergusur oleh orang yang paham dan akan ketinggalan zaman. Orang tua dengan pola asuh ini memberikan *gadget* sejak dini karena mempermudah anak dalam bermain dan belajar serta mempermudah aktivitas orang tua. Namun orang tua akan memberi batasan dan teguran nyata jika penggunaannya berlebihan.¹¹⁷

¹¹⁶ Ni Luh Gede Mita Widiastiti, dkk, "Intensitas Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua," 114.

¹¹⁷ Ni Luh Gede Mita Widiastiti, dkk, 114.

Pola asuh tidak bisa lepas dari aspek pendukung. Aspek pendukung dari pola asuh demokratis ini antara lain kedisiplinan dan kebersamaan. Kedisiplinan sering dihubungkan dengan hukuman, karena jika sikap disiplin ada dalam diri maka otomatis akan selalu menaati aturan dan tidak mendapat hukuman. Disiplin dalam arti luas adalah suatu sikap menghargai, menaati aturan dan berusaha mengarahkan diri untuk memiliki kebiasaan-kebiasaan baik yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Disiplin waktu terkait penggunaan *gadget* ini berguna agar anak tetap mengerti waktu. Tugas anak bukanlah untuk bermain saja, melainkan ada belajar dan membantu orang tua. Jadi anak harus bisa mengatur waktu-waktu tersebut agar dapat terlaksana sesuai porsinya. Penanaman disiplin diharapkan mampu menghindari adanya perebutan hak dan kekuasaan.¹¹⁸

Setiap manusia adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan bantuan orang lain. Kebersamaan atau kerja sama sangatlah diperlukan, dengan kerja sama pekerjaan akan terasa lebih ringan dan cepat selesai, dengan kerja sama menjadikan masalah besar menjadi kecil dan masalah kecil menjadi hilang. Keahlian kerjasama berguna untuk memudahkan menyampaikan apa yang diinginkan tanpa menyinggung perasaan orang lain. Begitupun terkait penggunaan *gadget*, jika penyampaian orang tua akan penggunaan *gadget* benar dan baik maka anak akan menerimanya dengan senang hati. Sehingga terjadilah kerja sama yang baik.¹¹⁹

Pola asuh demokratis ini menjadikan anak memiliki rasa percaya diri, bersikap bersahabat dengan orang tua karena merasa dianggap dengan diizinkan untuk berpendapat. Anak akan dapat diajak bekerja sama seperti halnya jika ingin bermain

¹¹⁸ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*, 45–46.

¹¹⁹ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, 46.

gadget maka anak harus mengerjakan tugas terlebih dahulu. Anak akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan berorientasi terhadap prestasi.¹²⁰

c. Komunikasi antara Anak dan Orang Tua

Komunikasi dalam keluarga berguna untuk menyampaikan maksud yang tersimpan dalam kepala. Jika komunikasi tidak tercipta, maka akan terjadi kesalahpahaman yang berujung pertengkaran. Komunikasi dalam pola asuh demokratis ini sudah dapat dikatakan dua arah. Mengapa demikian, karena orang tua memberikan arahan kemudian anak diizinkan untuk selalu mengungkapkan pendapatnya. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Hurlock yang mengungkapkan bahwa pola asuh demokratis adalah pola asuh yang ditandai dengan orang tua yang mau menerima pendapat anak dan selalu memperhatikan kebutuhan anak-anak dengan tetap memberikan kontrol dan aturan yang tegas.¹²¹ Dengan kata lain, pola asuh ini tidak bermaksud memanjakan anak. Tetap ada aturan yang harus dipatuhi namun kebutuhan anak tetap terpenuhi. Orang tua lebih memprioritaskan kepentingan anak namun tidak segan untuk mengendalikan dan menegur anak.

Cara-cara yang dilakukan orang tua dengan pola asuh demokratis seperti menyediakan waktu untuk anak untuk berkomunikasi secara pribadi. Sibuk-sibuknya orang tua pasti akan meluangkan waktunya untuk anak. Komunikasi yang dilakukan dapat menjadikan anak dan orang tua lebih dekat. Anak akan dapat mengungkapkan isi hatinya dan orang tuapun mengerti apa yang sedang dirasakan anak. Sehingga hal tersebut menjadikan hubungan lebih harmonis. Selain itu, orang tua sesekali memperlihatkan kasih sayang melalui kontak fisik kepada anak. Seperti halnya merangkul bahkan memeluk anak. Ketika penggunaan *gadget*nya berlebih, orang tua

¹²⁰ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, 17.

¹²¹ Meike Makagingge, dkk, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Sosial Anak," 117.

tidak hanya memberi nasehat namun orang tua juga harus memberikan tindakan nyata dan kasih sayang dengan perbuatan.¹²²

Peran orang tua sangat penting untuk menciptakan komunikasi yang baik dengan anak. Anak akan merasa dianggap keberadaannya jika selalu diajak berkomunikasi dan dilibatkan dalam setiap pengambilan keputusan. Perwujudan orang tua dengan pola asuh demokrasi antara lain tidak ada diskriminasi. Semua anak diperlakukan secara adil sesuai dengan kebutuhannya. Perlakuan tersebut dalam hal kasih sayang, pemenuhan hak dan pendidikannya. Tidak ada kekerasan di dalam mendidik anak. Orang tua tidak akan kehilangan wibawa jika tidak melakukan kekerasan, justru anak akan semakin *respect* jika orang tua bersikap bijak.

Pola asuh demokratis juga ditandai dengan anak bebas menentukan pilihan. Orang tua memberikan aturan terhadap anak namun anak juga berhak menyampaikan apa keinginannya. Anak diizinkan berpendapat kemudian nantinya antara anak dan orang tua berkomunikasi mencari solusi yang terbaik agar tidak ada pihak yang merasa dikecewakan. Prinsip utama dalam pola asuh ini adalah adanya rasa saling menghargai dan mengerti antara anak dan orang tua. Orang tua tidak memberikan kebebasan penuh juga tidak mengekang anak untuk menuruti apa kemauan orang tua.¹²³

Komunikasi akan selalu tercipta jika ada dialog antara anak dengan orang tua. Dialog tersebut bisa jadi hanya obrolan ringan untuk mencairkan suasana. Dalam kegiatan berdialog, ajak anak untuk berkompromi. Tidak ada pihak yang merasa kalah dan merasa menang. Jika sudah ada kompromi maka akan terbentuklah *win-win solution*. Ketika sedang berkompromi dengan anak, orang tua tidak perlu merasa egonya direndahkan dihadapan anak. Kompromi saat berdialog akan tercapai jika

¹²² Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*, 104.

¹²³ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, 39–40.

tidak ada yang pasif diantara keduanya. Semua memiliki hak untuk berpendapat. Sehingga tidak ada yang bertugas hanya menjadi pendengar.¹²⁴

Hal-hal yang harus ditampilkan saat berkompromi dengan anak antara lain yaitu tidak menunda-nunda jika terdapat suatu masalah yang mengganjal pikiran. segera ajak komunikasi anak agar masalah segera ditemukan solusinya. Meluangkan waktu untuk anak untuk berkomunikasi, memperhatikan pendapat anak. Ketika sedang berkompromi dengan anak, jangan menganggap hanya sebatas basa-basi. Meskipun demikian, perhatikan betul apa pendapat anak yang mungkin itu telah disimpannya. Selalu bersikap tenang, ketika sedang kompromi atau komunikasi dengan anak, orang tua harus banyak-banyak bersabar dan tenang walaupun nantinya ada ucapan anak yang meningkatkan emosi. Terakhir yaitu memberikan pujian terhadap keberhasilan kompromi. Banyak dari anak-anak menyukai kalimat pujian. Jika komunikasi berhasil, sesekali orang tua memberikan pujian kepada anak agar komunikasi selanjutnya lebih kooperatif lagi.

Komunikasi dalam pola asuh demokratis ini bisa dikatakan cukup baik karena didalam komunikasi terdapat keterbukaan, empati, dukungan dan kesamaan.¹²⁵ Keterbukaan dalam berkomunikasi sangat diperlukan dengan upaya untuk mendapatkan solusi dari sebuah permasalahan. Kemudian empati adalah perasaan turut serta merasakan apa yang sedang dialami satu sama lain. Jika tidak ada empati maka orang yang diajak komunikasi tidak akan sudi mendengarkan cerita yang disampaikan. Selain itu diperlukan juga dukungan untuk menjadikan anak lebih bersemangat. Sedangkan kesamaan dapat diartikan juga dengan selarasnya pemikiran orang yang diajak bicara dengan pembicara. Jika tidak ada kesamaan maka tanggapan yang diberikan akan melenceng kepada hal lain.

¹²⁴ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, 50–51.

¹²⁵ Al. Tridhonanto dan Beranda Agency, 63–64.

Manfaat-manfaat yang didapat dari komunikasi yang dilakukan dengan baik antara lain dapat melatih komunikasi yang sehat dalam keluarga, membiasakan orang tua dan anak menyampaikan pendapat, mengasah kemampuan verbal, menyatukan pendapat dalam keluarga, melatih untuk menerima perbedaan, karena tidak selalu pendapat anak dan orang tua selalu sama, menumbuhkan sikap toleransi terhadap kesepakatan yang telah dipustuskan, menjadikan keluarga lebih kompak dan harmonis, melatih kemampuan mendengar serta membiasakan berfikir sistematis dan analitis.

3. Pola Asuh Permisif

a. Tuntutan Orang Tua

Pola asuh permisif adalah jenis pola asuh yang kurang atau bahkan tidak ada kontrol dari orang tua terhadap anak. Penggunaan *gadget* tanpa aturan yang jelas menjadi hal yang sangat lumrah.¹²⁶ Anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi dan menentukan keputusan sendiri. Orang tua kurang memantau anak dan tidak memberikan hukuman jika anak berbuat salah. Konsekuensi yang didapat dari penerapan pola asuh ini adalah anak akan menjadi pribadi yang tidak suka dibantah. Anak tidak akan mengerti apakah perilakunya sesuai dengan aturan atau tidak. Hal tersebut disebabkan karena orang tua terlalu membiarkan anak dan tidak pernah memberitahu apakah perilaku yang dilakukan itu benar atau tidak.¹²⁷

Tuntutan orang tua pada pola asuh permisif hampir dibilang tidak ada. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak terkait penggunaan *gadget*. Baik itu digunakan untuk belajar ataupun hiburan orang tua terkesan tidak peduli. Anak akan dapat menggunakan *gadget* walaupun belum menyelesaikan tugas yang diberikan dari

¹²⁶ Weni Tria Anugrah Putri, "Dampak Penggunaan Social Media secara Berlebihan terhadap Regulasi Anak," *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* Vol. 2, no. 2 (2017): 244.

¹²⁷ Tanaya Puspa Anggreini dan Rohmatun, "Hubungan Antara Pola Asuh Permisif dengan Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency) Kelas XI di SMA 1 Mejobo Kudus," *Psisula: Prosiding Berkala Psikologiv* Vol. 1 (2019): 208.

sekolah. Waktu penggunaan *gadget* sangat tidak terbatas. Sehingga anak dapat mengoperasikan *gadget* sesuai keinginannya, baik itu pagi, siang ataupun malam hari. Ketika pagi hari telah menggunakan *gadget*, siang atau bahkan malampun tetap diizinkan untuk memegang *gadget* dengan waktu yang tidak ditentukan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Mawaddah Nasution yang mengungkapkan bahwa pola asuh permisif adalah pola asuh yang rendah akan tuntutan.¹²⁸ Orang tua memberikan kebebasan sepenuhnya kepada anak. Sehingga anak tidak dibebani tanggung jawab dalam melakukan suatu hal terkait penggunaan *gadget*. Anak memiliki kebebasan untuk membuat keputusan sendiri. Sehingga pola asuh ini dominan kepada anak.¹²⁹

Tuntutan yang rendah pada pola asuh permisif ini memang dapat menumbuhkan kasih sayang yang lebih dalam pikiran anak karena anak akan selalu dapat melakukan apa yang diinginkannya, namun dampak yang ditimbulkan menjadikan anak lebih agresif dan berbuat apapun sesuai keinginan hatinya. Kebebasan yang diberikan oleh orang tua permisif senada dengan apa yang dikatakan Kartono. Pola asuh permisif memberikan kebebasan anak untuk membuat keputusan sendiri. Anak bebas untuk menentukan langkah yang akan ditempuh. Tidak ada tuntutan yang diberikan, sehingga anak akan bertindak sesuka hatinya.¹³⁰

Pola asuh permisif memiliki dua jenis pengasuhan yaitu *Permissive Indiferent* dan *Permissive Indulgent*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Orang tua permisif di Dukuh Gelang termasuk pola asuh *permissif Indulgent*. Permisif tipe ini orang tua tetap terlibat namun tidak memiliki pengaruh besar. Seperti halnya ketika anak sedang fokus mengoperasikan *gadget* sampai lupa waktu, orang tua akan

¹²⁸ Nasution, "Pola Asuh Permisif Terhadap Agresifitas Anak di Lingkungan X Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor," 2.

¹²⁹ Nasution, 2.

¹³⁰ Titis Pravitasari, "Pengaruh Persepsi Pola Asuh Permisif Orang Tua Terhadap Perilaku Membolos," *Educational Psychology Journal* Vol. 1, no. 1 (2012): 3.

mengingatkan dan memarahi di tempat. Setelah itu anak akan dibiarkan kembali bermain *gadget* dengan waktu lama.

Gaya pengasuhan orang tua jenis permisif ini cenderung menganggap anak sebagai orang dewasa sehingga mampu mengatur kegiatan sehari-harinya. Tidak adanya tuntutan yang diberikan kepada anak menjadikan adanya dua pemikiran yang terbentuk pada diri anak. Kebebasan yang diberikan akan dipergunakan dengan baik. Anak akan mengatur seluruh pemikiran dan menentukan tindakan yang dilakukan kearah yang positif. Sehingga terbentuk anak yang memiliki kreativitas tinggi, mandiri dan pemberani. Meskipun demikian, ada juga anak yang mengartikan kebebasan sebagai hak penuh anak untuk melakukan hal apapun sesuai keinginan. Anak yang memiliki pemikiran tersebut cenderung akan memiliki karakter yang negatif. Seperti halnya *gadget* bagi anak adalah segalanya. Sehingga ketika diberitahu orang tua ataupun dimintai pertolongan orang tua akan ada kalimat bantahan atau bahkan memebentak dan menyakiti perasaan orang tua. Selain itu anak akan menjadi pribadi yang malas dan tidak mempedulikan sekitarnya.

b. Pemeliharaan dan Pengawasan Orang Tua

Pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada pola asuh permisif ini sangat longgar. Terkait *gadget*, anak akan dengan mudahnya menggunakan *gadget* kapanpun waktu yang diinginkan. Anak dengan pola asuh ini tidak kenal waktu, dimulai pagi hari sebelum sekolah, setelah pulang sekolah bahkan ketika hendak tidur *gadget* selalu menemani setiap kegiatan yang dilakukan. Kebebasan yang diberikan orang tua beralih sibuk dengan pekerjaan sehingga tidak mampu untuk mendampingi anak ketika mengoperasikan *gadget*. Alasan yang lain karena orang tua menganggap

anak sudah memiliki hak untuk mengoperasikan *gadget*. Pernyataan tersebut senada dengan pendapat dari Bester yang mengungkapkan bahwasanya orang tua memberikan kebebasan penuh kepada anak. Sehingga anak tidak pernah belajar mengendalikan perilaku dan selalu mngharapkan keinginannya harus terpenuhi.¹³¹

Prasetya mengungkapkan bahwasanya pola asuh permisif disebut juga pola asuh penelantar karena memberikan kebebasan penuh kepada anak.¹³² Orang tua lebih memprioritaskan kepentingannya sendiri dan mengabaikan kepentingan anak. Orang tua bersikap sangat lunak ada yang dikarenakan karena terlalu sayang dan ada juga karena kurangnya pengetahuan orang tua terhadap *gadget*. Anak tidak diberi tanggung jawab sehingga tidak ada pengawasan dalam kegiatan sehari yang dilewatinya. Anak akan menjadi kurang disiplin dengan aturan-aturan sosial yang berlaku.¹³³

Anak usia sekolah dasar antara 8-12 tahun seharusnya mendapatkan pengawasan dari orang tua terkait penggunaan *gadget* dengan tujuan antara lain untuk memiliki kesepakatan bersama tentang apa yang akan dilakukan anak kemudian memonitor pelaksanaan serta memberikan apresiasi jika anak berhasil melaksanakan apa yang menjadi tugasnya. Meskipun demikian, orang tua tidak segan untuk memberikan hukuman jika anak melakukan kesalahan.¹³⁴ Memanfaatkan video atau fitur yang ada dalam *gadget* dapat digunakan sebagai sarana menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta meningkatkan kreativitas anak serta memberikan nasehat tentang apa yang baik dan tidak baik dalam *gadget*. Hal yang baik dapat ditiru

¹³¹ Azizah Muthi Nuryatmawati dan Pujianti Fauziah, "Pengaruh Pola Asuh Permisif Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini," *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 6, no. 2 (2020): 83.

¹³² Rabiatul Adawiyah, "Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Anak," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* Vol. 7, no. 1 (2017): 35.

¹³³ Adawiyah, 35.

¹³⁴ Stephanus Turibius Rahmat, "Pola Asuh yang Efektif untuk Mendidik Anak di Era Digital.," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio* Vol. 10, no. 2 (2018): 154.

sedangkan yang buruk sebisa mungkin tidak menjadi konsumsi anak agar tidak dijadikan contoh dalam kehidupannya.¹³⁵

Penggunaan *gadget* anak dengan pola asuh permisif sangatlah bebas. Orang tua yang terkesan tidak peduli ditambah lagi dengan pengaruh teman sebaya menjadikan anak semakin bebas melakukan apapun yang diinginkan. Usia anak Sekolah Dasar sangat mudah sekali untuk terkena pengaruh dari luar. Jika pengaruh yang diterima itu positif akan menguntungkan bagi anak. Meskipun demikian, jika pengaruh yang diterima negatif maka akan merugikan anak. Perilaku anak saat usia SD seperti halnya ingin terlihat keren di depan teman-temannya. Sehingga anak SD akan berusaha sekuat tenaga untuk diterima di sekelompok pertemanan. Memiliki *gadget* yang memadai adalah salah satu hal yang harus dimiliki anak saat ini. Jika tidak anak tersebut akan dikucilkan. Ajakan temanpun seakan-akan harus dituruti seperti halnya yang marak saat ini yaitu *game online*. Sehingga tidak jarang terdapat anak yang candu akan *game online*. *Game online* adalah permainan atau fasilitas yang disediakan oleh *gadget* dan harus terhubung dengan internet. *Game online* ini dapat dimainkan dengan beberapa orang, baik orang yang sudah dikenal maupun orang asing.

Pola asuh permisif memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan sesuatu hal yang diinginkan. Orang tua memberikan keterbukaan sehingga anak menjadi manja. Orang tua disini lebih terlihat sebagai teman sehingga anak leluasa untuk meminta apapun kepada orang tua. *Gadget* tidak bisa dipisahkan saat ini, karena memang anak-anak lahir di era kemajuan teknologi yang sedang berkembang. Anak sekarang tidak dapat disamakan dengan anak zaman dahulu. Seperti halnya anak sekarang lebih memilih hal-hal yang mudah, praktis, mencintai kebebasan serta mahir menggunakan teknologi.

¹³⁵ Turibius Rahmat, 154.

Anak pada zaman ini lebih cenderung menyukai sesuatu yang instan. Ambisi untuk sukses besar dimilikinya namun tidak menyukai proses yang ada dibaliknya. Anak kurang sabar untuk menghadapi suatu masalah, lebih terkesan terburu-buru dalam mnghadapi setiap proses penyelesaian masalah. Realita ini mengharuskan orang tua memberikan pengawasan kepada anak serta mengajarkan konsep proses dalam menghadapi suatu masalah. Selain itu orang tua juga diharapkan selalu membimbing anak untuk menemukan langkah-langkah yang tepat dalam menjalani kehidupan.¹³⁶

Anak pada zaman ini tidak menyukai adanya aturan yang mengikat. Dalam pelajaran di sekolahpun anak akan lebih suka dengan materi yang bisa mengeksplor diri dari pada hafalan banyak teori. Sejalan dengan pola asuh permisif dimana orang tua memberikan kebebasan penuh kepada anak. Anak memang suka jika orang tuanya memberi kebebasan. Meskipun demikian, dampak akhir yang ditimbulkan akan banyak yang merugikan.¹³⁷

Anak saat ini lebih pandai mengoperasikan teknologi seperti halnya *gadget*. Hal tersebut juga yang mendukung kebebasan anak terhadap penggunaan *gadget*. Orang tua memberi kebebasan kemudian anak berdalih lebih mengerti tentang penggunaannya. Sehingga orang tua membiarkan karena memang kurang pengetahuan tentang teknologi.

c. Komunikasi antara Anak dan Orang Tua

Komunikasi yang baik akan menciptakan suasana yang harmonis, karena tidak bisa dipungkiri bahwasanya setiap pendapat yang tersimpan di dalam kepala setiap anggota keluarga akan tersampaikan jika ada komunikasi. Maka tidak jarang jika banyak konflik seperti salah paham disebabkan oleh kurangnya komunikasi. Komunikasi antara anak dan orang tua pada pola asuh permisif ini sangatlah kurang.

¹³⁶ Stephanus Turibius Rahmat, "Pola Asuh yang Efektif untuk Mendidik Anak di Era Digital.," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio* Vol. 10, no. 2 (2018): 150.

¹³⁷ Turibius Rahmat, 151.

Tidak ada obrolan walaupun itu hanya percakapan ringan. Seringkali orang tua ataupun anak malas untuk berkomunikasi walaupun setiap hari bertemu.

Hadirnya *gadget* secara tidak langsung memberikan pengaruh terhadap komunikasi anak dan orang tua. Ketika tidak ada komunikasi yang tercipta karena fokus dengan *gadget* maka keharmonisan keluarga akan berkurang. Komunikasi menjadi suatu hal yang penting di dalam keluarga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan keinginan. Dari komunikasi juga dapat meyakinkan anak agar mengikuti arahan orang tua. Namun dalam pola asuh ini komunikasi antara anak dan orang tua sangatlah kurang. Sehingga anak diberi kebebasan penuh dan dianggap telah mampu untuk mengatur penggunaan *gadget*nya sendiri. Padahal ketika anak menggunakan *gadget* secara terus menerus tanpa henti dan sampai lupa waktu atau terkena dampak negatif lain dari *gadget*, mereka pasti akan terkena marah orang tua.

Menurut Santosa yang sejalan dengan hasil penelitian mengungkapkan bahwasanya penggunaan *gadget* yang berlebihan karena lepasnya kendali orang tua terhadap anak menyebabkan hal-hal yang berdampak kurang baik bagi anak. Dampak tersebut yaitu anak akan memiliki sikap kurang sabar.¹³⁸ Jika internet yang digunakan sedang mengalami masalah, biasanya anak akan *merengek* bahkan bisa jadi marah-marah. Anak tersebut menginginkan untuk cepat melanjutkan permainan yang sedang dilakukan di *gadget*. Sehingga anak tidak bisa menunggu dan rasa sabarnya berkurang. Selain itu, anak kurang memiliki produktivitas kerja. Akibat terlalu lama dengan *gadget*, anak menjadi malas melakukan hal lain selain menghadap layar ponsel. Bahkan ada anak yang malas untuk mengerjakan tugas sekolah. Tidak jarang ada orang tua yang rela mengerjakan tugas anaknya. Bukan hanya sekedar membantu melainkan menuliskan jawaban di buku tulis anak.¹³⁹

¹³⁸ Turibius Rahmat, 152.

¹³⁹ Turibius Rahmat, 152.

Pola asuh yang digunakan setiap orang tua berbeda. Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan pola asuh tersebut. Terkait dengan penggunaan *gadget*, saat ini muncul fenomena dimana orang tua menjadikan *gadget* sebagai *babysitter*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Adhi Kristian, dkk mengungkapkan bahwa di zaman modern ini tidak sedikit peran orang tua digantikan dengan *gadget*. Hal tersebut sejalan dengan hasil survei di Amerika yang menyatakan bahwa 45% orang tua memberikan *gadget* untuk beristirahat dari kegiatan mengasuh anak. 23% memberi alasan untuk mendapatkan waktu sendiri. Kemudian 13% menyatakan *gadget* diberikan supaya anak diam karena terdapat banyak hiburan seperti *game*, video dan lain sebagainya. Lebih dari separuh orang tua di Amerika Serikat yang menjadikan *gadget* sebagai pengasuh anak. Orang tua memanfaatkan *gadget* sebagai pendamping anak ketika sedang sibuk dengan segala pekerjaan. *Gadget* dianggap alat yang ampuh untuk membuat anak tenang.¹⁴⁰

Berdasarkan studi baru, telah dilakukan survei kepada 2.403 orang tua dari seluruh negeri. Survei tersebut mengatakan bahwa anak-anak telah diperbolehkan mengoperasikan *gadget*. 27% orang tua mengungkapkan anak dapat bermain *gadget* setiap hari. 22% mengungkapkan dalam seminggu selalu ada kesempatan bermain *gadget*, 19% mengatakan kadang-kadang dan 18% orang tua mengatakan jarang. Berdasarkan survei yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwasanya penggunaan *gadget* bagi anak saat ini sudah menjadi hal yang sangat wajar.¹⁴¹

Gadget menyediakan banyak sekali fitur-fitur. *Gadget* yang semula adalah benda untuk berkomunikasi berubah menjadi hiburan yang berupa video ataupun permainan. Hal

¹⁴⁰ “Would You Give Your Children an iPad to ‘Take a Break’? More Than Half of U.S Parents Use Gadgets as a Quick Fix ‘Babysitter.’” March 28, 2022, <https://www.dailymail.co.uk/femail/article-2350216/Would-child-iPad-break-More-half-U-S-parents-use-gadgets-quick-fix-babysitter.html>.

¹⁴¹ “Would You Give Your Children an iPad to ‘Take a Break’? More Than Half of U.S Parents Use Gadgets as a Quick Fix ‘Babysitter.’”

tersebut yang menjadikan alasan orang tua memberikan anak *gadget*.¹⁴² Anak rewel diberi *gadget*, anak telah mengerjakan PR diberi *gadget* sebagai *reward* atas tanggung jawabnya menyelesaikan kewajiban. Saat ini seakan akan *gadget* tidak bisa terlepas dari anak dan membantu pengasuhan orang tua. Padahal tugas mengasuh yang utama adalah orang tua. Jika ada komunikasi intens antara anak dan orang tua maka akan tercipta *bonding* antara anak dan orang tua.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa orang tua yang sering menjadikan *gadget* sebagai *babysitter* adalah pola asuh permisif. Pola asuh ini memberikan kebebasan penuh kepada anak terhadap pemakaian *gadget*. Orang tua dengan pola asuh permisif lebih banyak sibuk bekerja dan kurang perhatian terhadap aktivitas yang dilakukan anak setiap harinya. *Gadget* dapat digunakan anak kapanpun waktu yang diinginkan, karena orang tua membiarkan selama anak tenang dan tidak merepotkan. Anak akan diam dan tidak mengganggu pekerjaan orang tua ketika tangannya telah fokus mengoperasikan *gadget*.¹⁴³

Pola asuh yang memberikan aturan ketat terhadap anak adalah pola asuh otoriter. Disini anak sangat dibatasi penggunaan *gadget*. Orang tua tidak menjadikan *gadget* sebagai *babysitter* dikarenakan memiliki anggapan bahwa *gadget* belum terlalu penting untuk anak karena dampak negatifnya rawan sekali diterima anak. Sedangkan pola asuh yang berada di tengah-tengah adalah pola asuh demokratis. Pola asuh jenis ini memberikan batasan kepada anak terkait penggunaan *gadget*. Batasan yang diberikan lebih longgar dari batasan yang diberikan orang tua dengan pola asuh otoriter. Orang tua memberi arahan kepada anak agar tetap mengerjakan tugasnya, berinteraksi dengan teman sebaya dan lain-lain. Meskipun demikian, anak juga diperbolehkan untuk mengoperasikan *gadget* untuk mencari hiburan.

P O N O R O G O

¹⁴² Adhi Kristian, dkk, "Perancangan Media Baru Buku Cerita Alkitab Bergambar Interaktif Sebagai Sarana Diet Gadget Pada Anak," *Jurnal Selaras Rupa* Vol. 1, no. 1 (2020): 84.

¹⁴³ Weni Tria Anugrah Putri, "Dampak Penggunaan Social Media secara Berlebihan terhadap Regulasi Anak," 244.

Sehingga dapat dikatakan bahwa orang tua dengan pola asuh demokratis di lain waktu juga menjadikan *gadget* sebagai *babysitter* bagi anak.

Tabel 4.5 Matrik Temuan Penelitian

Jenis Pola Asuh	Aspek-aspek Pola Asuh	Hasil Penelitian	Intensitas
Pola Asuh Otoriter	Tuntutan Orang Tua	Anak dituntut untuk selalu menaati aturan yang telah dibuat. Penggunaan <i>gadget</i> 1 jam perhari	Rendah
	Pengawasan Orang Tua	Pengawasan yang diberikan sangat ketat untuk menyeimbangi aturan yang diberikan	
	Komunikasi antara Anak dan Orang Tua	Komunikasi lebih dominan kepada orang tua. Orang tua selalu mengingatkan anak untuk menaati aturan	
Pola Asuh Demokratis	Tuntutan Orang Tua	Ada tuntutan yang diberikan namun juga terdapat kebebasan. Seperti jika anak sudah mengerjakan tugasnya maka diperbolehkan menggunakan <i>gadget</i> , Penggunaan <i>gadget</i> 2 jam perhari namun bisa fleksibel jika untuk tugas.	Sedang
	Pengawasan Orang Tua	Pengawasannya “sembunyi tapi berarti”. Orang tua tidak bisa selalu mendampingi anak namun mengerti apa yang dilakukan anak. sehingga	

		tidak segan untuk menegur anak ketika salah	
	Komunikasi antara Anak dan Orang Tua	Komunikasi yang terjadi dua arah	
Pola Asuh Permisif	Tuntutan Orang Tua	Anak tidak diberi tuntutan terhadap penggunaan <i>gadget</i> . Penggunaan <i>gadget</i> lebih dari 3 jam	Tinggi
	Pengawasan Orang Tua	Orang tua sibuk bekerja dan sudah membebaskan karena itu adalah <i>gadget</i> milik anak	
	Komunikasi antara Anak dan Orang Tua	Komunikasi tentang penggunaan <i>gadget</i> hampir tidak ada. Jikapun ada seperti mengingatkan dampak negatif hanya sekedar bicara tanpa ada tindakan nyata. Sehingga anak tetap bisa bebas menggunakan <i>gadget</i> semuanya	



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter memberikan batasan dan pengawasan yang cukup ekstra untuk anak. Orang tua selalu menjadwalkan bahkan memberikan kegiatan-kegiatan untuk mengisi waktu luang anak agar tidak mencari keberadaan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* anak dengan pola asuh otoriter ini rendah. Rata-rata waktu yang digunakan adalah kurang dari 30 menit perhari dengan 2 kali pemakaian, bahkan ada dari anak dengan pola asuh otoriter dapat seharian tidak menggunakan *gadget* karena penuhnya kegiatan-kegiatan yang diberikan orang tua.

Anak dengan pola asuh ini cenderung kurang berinteraksi dengan teman dan memilih untuk bermain atau melakukan kegiatan sendiri di rumah. Hal tersebut dilakukan karena semata-mata menaati aturan yang dibuat. Awalnya terdapat anak yang memberontak dan mengajukan penolakan. Namun pada akhirnya anak dengan pola asuh ini mulai terbiasa karena dipaksa. Hal tersebut merupakan satu hal temuan unik dari penelitian ini. Jadi tidak semua anak dengan pola asuh otoriter akan merasa terkekang dan menjadi pribadi pendiam. Terdapat anak yang secara sadar dan tidak terpaksa menjalani setiap aturan yang diberikan.

2. Pola Asuh Demokratis

Orang tua berusaha memprioritaskan kepentingan anak tetapi juga tidak segan untuk mengendalikan dan mengarahkan jika anak berperilaku yang tidak baik dan melanggar aturan. Orang tua demokratis memberikan pengawasan yang lebih longgar dari orang tua otoriter. Orang tua tidak memberikan tuntutan besar dan bersikap realistis terhadap kemampuan anak.

Intensitas penggunaan *gadget* anak sedang. Rata-rata waktu penggunaan *gadgetnya* adalah 40-60 menit perhari dengan 2-3 kali pemakaian. Anak dengan pola asuh ini menggunakan *gadget* sebagai penunjang pembelajaran dan hiburan. Anak diperbolehkan menggunakan *gadget* ketika Pekerjaan Rumah dari sekolah telah dikerjakan. Apabila penggunaannya melebihi batasan waktu, maka orang tua tidak segan-segan untuk memberikan nasehat, memarahi dan merampas paksa *gadget* yang digunakan anak. Terdapat juga orang tua yang terlihat tidak memperhatikan namun pada dasarnya sangat mengawasi gerak-gerik anak. Hal ini yang menjadi temuan unik penelitian ini terhadap pola asuh demokratis yaitu pengawasan sembunyi tetapi berarti.

3. Pola Asuh Permisif

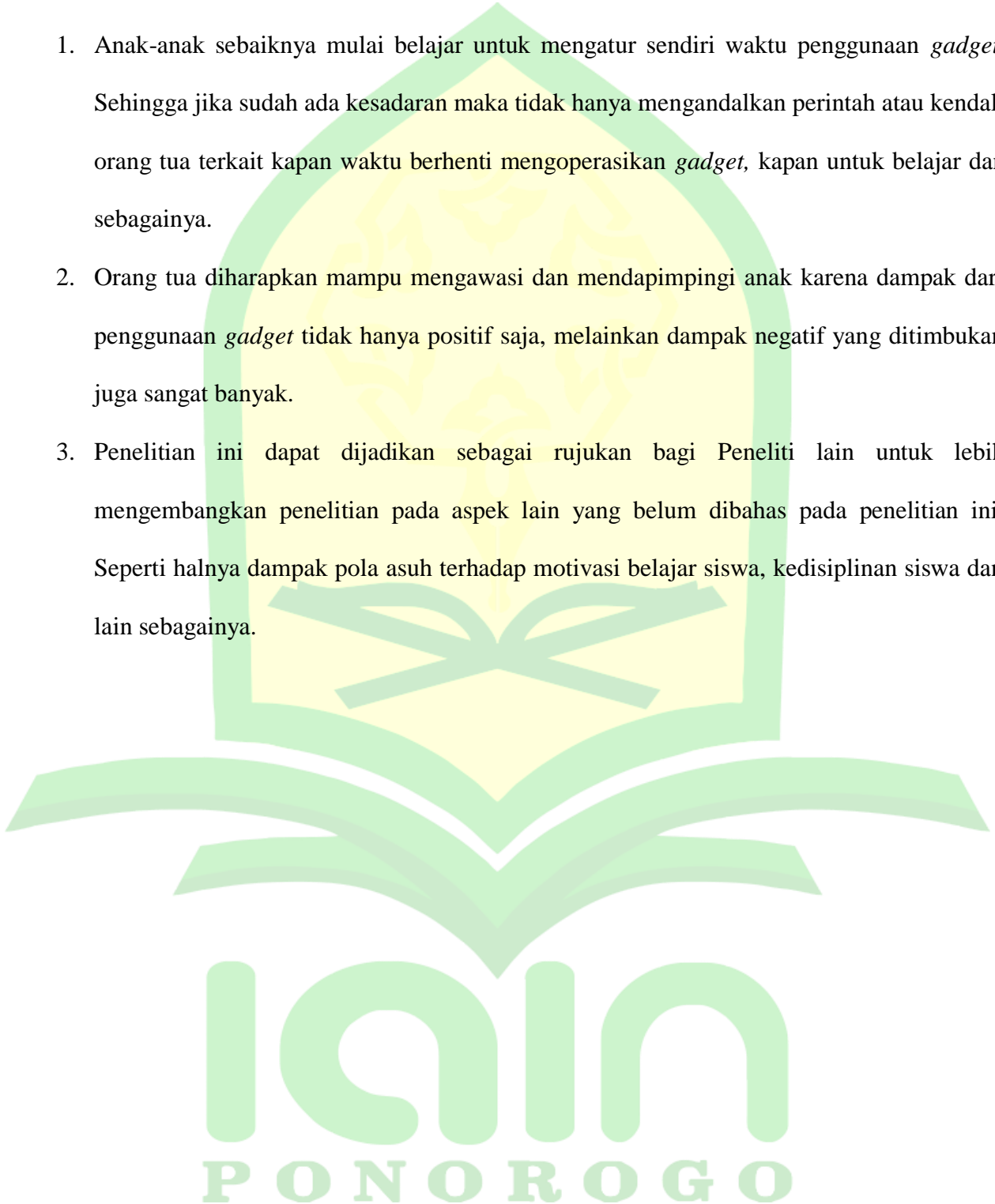
Pola asuh permisif adalah pola asuh yang memberikan pengawasan longgar kepada anak. Terkait penggunaan *gadget*, orang tua tidak mendampingi anak ketika mengoperasikan *gadget*. Bahkan orang tua terkesan tidak peduli dengan waktu penggunaan *gadget* anak.

Intensitas penggunaan *gadget* anak pada pola asuh permisif paling tinggi dari pola asuh otoriter dan demokratis. Hal tersebut dikarenakan anak dapat menggunakan *gadget* kapanpun waktu yang diinginkan. Penggunaan *gadgetnya* dapat lebih dari 120 menit perhari. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak dalam menyatakan keinginannya. Sehingga penggunaan *gadget* anak tidak terkontrol. Alasan yang mendasari kebebasan tersebut adalah sibuknya orang tua akan pekerjaan serta anggapan *gadget* yang digunakan adalah milik anak sendiri sehingga tidak masalah.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan sedikit saran dengan harapan agar penelitian selanjutnya menjadi lebih baik

1. Anak-anak sebaiknya mulai belajar untuk mengatur sendiri waktu penggunaan *gadget*. Sehingga jika sudah ada kesadaran maka tidak hanya mengandalkan perintah atau kendali orang tua terkait kapan waktu berhenti mengoperasikan *gadget*, kapan untuk belajar dan sebagainya.
2. Orang tua diharapkan mampu mengawasi dan mendampingi anak karena dampak dari penggunaan *gadget* tidak hanya positif saja, melainkan dampak negatif yang ditimbulkan juga sangat banyak.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi Peneliti lain untuk lebih mengembangkan penelitian pada aspek lain yang belum dibahas pada penelitian ini. Seperti halnya dampak pola asuh terhadap motivasi belajar siswa, kedisiplinan siswa dan lain sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Rabiatul. "Pola Asuh Orang Tua dan Implikasinya terhadap Pendidikan Anak." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* Vol. 7, no. 1 (2017).
- Adhi Kristian, dkk. "Perencanaan Media Baru Buku Cerita Alkitab Bergambar Interaktif Sebagai Sarana Diet Gadget pada Anak." *Jurnal Selaras Rupa* Vol. 1, no. 1 (2020).
- Al. Tridhonanto dan Beranda Agency. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014.
- Al-Ayouby, M. Hafiz. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung)*. Bandar Lampung: Skripsi Universitas Lampung, 2017.
- Ana Stevi Udampo, dkk. "Hubungan Pola Asuh Permisif Orang Tua dengan Perilaku Mengonsumsi Alkohol pada Anak Usia Remaja di Desa Bulude Selatan Kabupaten Talaud." *Jurnal Keperawatan* Vol. 5, no. 1 (2017).
- Anggraeni, Yuni. "Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak di RA Yapsi Sumberjaya Lampung Barat." *UIN Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (2019).
- Asmaul Chusna, Puji. "Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* Vol. 17, no. 2 (2017).
- Ayunda Yustiana, dkk. "Kontribusi Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang." *Jurnal PAUD Teratai* Vol. 10, no. 1 (2021).
- Azizah Muthi Nuryatmawati dan Pujianti Fauziah. "Pengaruh Pola Asuh Permisif terhadap Kemandirian Anak Usia Dini." *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 6, no. 2 (2020).
- Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency. *Bila si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi Orang Tua untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Bisakimia, 2014.
- Fajar Sri Tanjung, dkk. "Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah yang Kelebihan Berat Badan di Yogyakarta." *Berita Kedokteran Masyarakat* Vol. 33, no. 12 (2017).
- Hendri. "Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Menentukan Konsep Diri Ada Anak." *Jurnal At Taujih Bimbingan dan Konseling Islam* Vol. 2, no. 2 (2019).
- Intan Permatasari, dkk. "Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget melalui Pendekatan Komunikasi Dan Psikologi." *Indonesian Journal of Islamic Psychology* Vol. 2, no. 2 (2020).
- Istiqomah Hidayati, Nur. "Pola Auh Otoritr Orang Tua, Kecerdasan Emosi ean Kemandirian Anak SD." *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia* Vol. 03, no. 01 (2014).
- J. Moleong, Loxy. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- J.R Raco. *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo, 2010.

- Kadek Dwinita Vindiari,dkk. "Peran Pola Asuh Orangtua dan Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah." *Jurnal Psikologi Udayana* Vol. 6, no. 1 (2019).
- Kementrian Agama. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-qur'an, 2019.
- Kusumawati, Fauziah. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas Atas SDN Brahu Tahun Ajaran 2019/2020." *IAIN Ponorogo Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (2020).
- Layyinatus Syifa, dkk. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 3, no. 4 (2019).
- Manab, Abdul. *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- Meike Makagingge, dkk. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Sosial Anak." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 03, no. 02 (2019).
- Mufaro'ah, Titin Sumarni dan Ika Kurnia Sofiani. "Pengaruh Gawai dalam Pola Asuh Orang Tua terhadap Anak Usia Dini." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* Vol. 11, no. 01 (2019).
- Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani. *Bimbingan dan Konseling: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: ARR-RUZZ MEDIA, 2014.
- Muslima. "Pola Asuh Orang Tua terhadap Kecerdasan Finansial Anak." *Gender Equality: Internasional Journal Of Child and Gender Studies* Vol. 1, no. 1 (2015).
- Najwa. "Pola Asuh Orangtua Dalam Mengantisipasi Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam* Vol. 5, no. 1 (2021).
- Nasution, Mawaddah. "Pola Asuh Permisif terhadap Agresifitas Anak di Lingkungan X Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor." *Prosiding Konferensi Nasional Ke- 8 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah (APPPTM)* Vol. 8, no. 3 (2018).
- Ni Kadek Diah Ari Anggreni, dkk. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Lama Penggunaan Gadget pada Anak Prasekolah." *Jurnal Ilmiah Kebidanan* Vol. 9, no. 1 (2019).
- Ni Luh Gede Mita Widiastiti, dkk. "Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* Vol. 8, no. 2 (2020).
- Nur Aidah, Siti. *Tips Menjadi Orang Tua Inspirasi Masa Kini*. Jogjakarta: Tim Penerbit KBM Indonesia, 2020.
- Oktiya Rani Jayntika, dkk. "Pola Asuh Orangtua Berhubungan dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah." *Jurnal Ners Widya Husada* Vol. 7, no. 2 (2020).
- Pravitasari, Titis. "Pengaruh Persepsi Pola Asuh Permisif Orang Tua terhadap Perilaku Membolos." *Educational Psychology Journal* Vol. 1, no. 1 (2012).
- Rachmat, Irfan Fauzi. "Pengaruh Kelekatan Orang Tua dan Anak terhadap Penggunaan Teknologi Digital Anak Usia Dini." *Jurnal Jendela Bunda* Vol. 6, no. 01 (2018).

- Ria Wahyuni dan Harmaini. "Hubungan Intensitas Menggunakan Facebook Dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja." *Jurnal Psikologi* Vol. 13, no. 1 (2017).
- Shareen Ghifary dan Iis Kurnia. "Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Komunikasi." *Jurnal Sioteknologi* Vol. 14, no. 2 (2015).
- Shela Mardiana, Nur. "Pengaruh Pola Asuh Otoriter Orang Tua terhadap Interaksi Anak Usia Dini." *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 20, no. 1 (2020).
- Siti Misnah, dkk. "Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin." *Jurnal Al-Husna* Vol. 1, no. 3 (2020).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Tanaya Puspa Anggreini dan Rohmatun. "Hubungan Antara Pola Asuh Permissif Dengan Kenakalan Remaja (Juvenile Delinquency) Kelas XI Di SMA 1 Mejubo Kudus." *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi* Vol. 1 (2019).
- Tra Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al-Mukmin." *Jurnal Profesi* Vol. 13, no. 2 (2016).
- Trianingsih, Rima. *Aplikasi Pembelajaran Kontekstual yang Sesuai Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Banyuwangi: LPPM IAI Ibrahimy Genteng Banyuwangi, 2018.
- Turibus Rahmat, Stehanus. "Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* Vol. 10, no. 2 (2018).
- Ustadz Nanang Solikhin. *Al-Qur'an dengan Tajwid Akronim*. Jakarta: Lautan Lestari, 2011.
- Weni Tria Anugrah Putri. "Dampak Penggunaan Social Media Secara Berlebihan terhadap Regulasi Anak." *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* Vol. 2, no. 2 (2017).
- "Would You Give Your Children an iPad to 'Take a Break'? More Than Half of U.S Parents Use Gadgets as a Quick Fix 'Babysitter,'" March 28, 2022. <https://www.dailymail.co.uk/femail/article-2350216/Would-child-iPad-break-More-half-U-S-parents-use-gadgets-quick-fix-babysitter.html>.
- Zulfitria. "Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Smartphone pada Anak Sekolah Dasar." *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD* Vol. 1, no. 2 (2017).