



Pola Asuh Orangtua Pada Anak Pra Remaja Dengan Kecanduan Gadget Di Keiurahan Tafure

Fadila Abdullah¹

Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Ternate, Indonesia¹

fadilashafiq@gmail.com / 085256397262

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 18 Agustus 2021

Disetujui 19 September 2021

Di Publikasi 1 November 2021

Keywords:

pola asuh, orang tua, intensitas bermain gadget

DOI :

<https://doi.org/10.32763/juke.v14i2.469>

Abstrak

Latar belakang Pola asuh orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar dan halus, perkembangan bahasa dan kemampuan sosial anak. **Tujuan.** Penelitian ini bertujuan menguji secara empiris hubungan antara pola asuh permisif orang tua dengan intensitas bermain gadget anak usia dini. **Hipotesis** yang diajukan adalah ada hubungan positif antara pola asuh permisif orang tua dengan intensitas bermain gadget anak usia dini. **Metode.** Subjek penelitian 50 orang yang memiliki anak berusia dini. Penelitian diungkap menggunakan Skala pola asuh permisif orang tua dan Skala intensitas bermain gadget anak usia dini. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi product moment dari Karl Pearson. **Hasil.** Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh koefisien korelasi rxy :-119, dengan taraf signifikansi sebesar 0,412 ($p>0,05$), sehingga hipotesis yang diajukan tidak dapat diterima. **Kesimpulan** Artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara pola asuh permisif orang tua dengan intensitas bermain gadget anak usia dini.

Parenting Patterns for Pre-Adolescent Children With Gadget Addiction In Tafure Village

Abstract

The background parenting is very influential on the development of gross and fine motor skills, language development and social skills of children. **Purpose.** This study aims to empirically examine the relationship between parental permissive parenting and the intensity of playing gadgets in early childhood. The hypothesis proposed is that there is a positive relationship between parental permissive parenting and the intensity of playing gadgets in early childhood. **Method.** The research subjects were 50 people who had early childhood. The research was revealed using the Permissive Parenting Scale and the Intensity Scale of Playing Gadgets for Early Childhood. The data analysis technique used is the product moment correlation of Karl Pearson. **Results.** Based on the data analysis, the correlation coefficient rxy :-119, with a significance level of 0.412 ($p>0.05$), so that the proposed hypothesis cannot be accepted. **Conclusion** This means that there is no significant relationship between parents' permissive parenting and the intensity of playing gadgets for early childhood.



Alamat korespondensi:

Poltekkes Ternate , Indonesia

Email: fadila.blues90@gmail.com

ISSN 2597-7520

©2021 Poltekkes Kemenkes Ternate

Pendahuluan

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. Gadget merupakan perangkat cerdas yang salah satunya berbentuk telepon seluler yang didalamnya dipasang berbagai aplikasi atau yang umumnya dikenal dengan istilah *smartphone*. Gadget ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. “Apalagi jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut gadget freak.” (Muzakki, 2013). Menurut penelitian Park & Park (2014), anak-anak dengan mudah menggunakan gadget sebagai mainan mereka. Perubahan yang nyata tingkat kecanduan anak yang belum sekolah pada tahun 2012 sebesar 3,6% kemudian meningkat menjadi 4,3%. Penggunaan gadget pada anak-anak mengganggu perkembangan ataupun fungsi otak anak-anak, karena gadget dapat membuat anak menjadi pasif dan hanya duduk-duduk menghindari pengetahuan yang semestinya ditangkap oleh otak anak.

Gadget menjadi alat yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan setiap orang dengan mudah mendapatkan gadget. Penggunaan gadget telah mengubah rutinitas sehari-hari, kebiasaan, perilaku sosial, nilai emansipatif, hubungan keluarga dan interaksi sosial. Penggunaan aplikasi gadget selama 24 jam sehari berpengaruh terhadap gangguan tidur, stres, kecemasan, penarikan dan penurunan kesejahteraan, menurunnya prestasi akademik dan penurunan aktivitas fisik (Thomé, Härenstam, & Hagberg, 2011).

Perilaku adiksi merupakan perilaku yang merugikan dirinya sendiri dan berlangsung secara terus menerus sehingga sulit diakhiri oleh individu. Seseorang yang teradiksi dengan gadget akan menghabiskan waktunya seharian, sehingga interaksi secara langsung atau tatap muka menjadi menurun. Sebagian besar penyebab seorang anak kecanduan gadget dipengaruhi dari orangtua yang menggunakan gadget berlebihan dan orangtua yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri (Lee & Lee, 2017).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan pola asuh pada anak pra remaja yang kecanduan bermain gadget. Mengetahui pola asuh pada anak pra remaja, mengetahui kecanduan bermain gadget dan mengetahui hubungan pola asuh pada anak pra remaja yang kecanduan bermain gadget

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Analitik Korelasional yaitu untuk mencari hubungan dua variabel dengan desain penelitiannya menggunakan pendekatan Cross Sectional Yaitu jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat (Nursalam, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu apakah ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak pra remaja.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi (f)	Persen (%)
10 tahun	19	22.9
11 tahun	15	18.1
12 tahun	25	30.1
13 tahun	24	28.9
Total	83	100

Sumber : Data Primer oktober 2019

Dari tabel 1 Menunjukkan bahwa dari 83 responden, responden yang berusia 10 tahun sebanyak 19 responden (22.9%), responden yang berusia 11 tahun sebanyak 15 responden (18.1%), responden yang berusia 12 tahun sebanyak 25 responden (30.1%) dan responden yang berusia 13 tahun sebanyak 24 responden (28.9%).

Tabel 2
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persen (%)
Laki-Laki	48	57,8
Perempuan	35	42,2
Total	83	100

Sumber : Data Primer oktober 2019

Dari tabel 2 Menunjukkan bahwa dari 83 responden sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 48 responden (57,4%), dan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 35 responden (42,6%).

Tabel 3
Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain Dalam Satu Hari

	Frequency (f)	Percent (%)
2 jam	40	48.2
3 jam	15	18.1
>3 jam	28	33.7
Total	83	100

Sumber : Data Primer oktober 2019

Dari tabel 3 Menunjukkan bahwa dari 83 responden, responden yang memiliki lama bermain gadget 2 jam sebanyak 40 responden (48.2%), responden yang memiliki lama bermain gadget 3 jam sebanyak 15 responden (18.1%) dan responden yang memiliki lama bermain gadget >3 jam sebanyak 28 responden (33.7%).

Tabel 4
Karakteristik Responden Berdasarkan Memakai Fasilitas Internet

	Frequency (f)	Percent(%)
Ya	69	83.1
Tidak	14	16.9
Total	83	100

Sumber : Data Primer oktober 2019

Dari tabel 4 Menunjukkan bahwa dari 83 responden, responden yang memakai fasilitas internet sebanyak 69 responden (83.1%) dan responden yang tidak memakai fasilitas internet sebanyak 14 responden (16.9%).

Tabel 5
Karakteristik Responden Berdasarkan Bermain Dengan

	Frequency (f)	Percent(%)
Sendiri	43	51.8
Teman	36	43.4
Lainnya	4	4.8
Total	83	100

Sumber : Data Primer oktober 2019

Dari tabel 5 Menunjukkan bahwa responden yang bermain sendiri sebanyak 43 responden (51.8%), responden yang bermain dengan teman sebanyak 36 responden (43.4%) dan responden yang bermain dengan lainnya sebanyak 4 responden (4.8%).

Tabel 6
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pola Asuh Ayah

	Frequency (f)	Percent(%)
Otoriter	73	88
Demokratis	10	12
Permisif	0	0
Total	83	100

Sumber : Data Primer oktober 2019

Dari tabel 6 Menunjukkan bahwa responden yang memiliki pola asuh ayah yang otoriter sebanyak 73 responden (88%), pola asuh ayah yang demokratis sebanyak 10 responden (12%) dan pola asuh ayah yang permisif (0).

Tabel 7
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pola Asuh Ibu

	Frequency (f)	Percent(%)
Otoriter	76	91.6
Demokratis	7	8.4
Permisif	0	0
Total	83	100

Sumber : Data Primer oktober 2019

Dari tabel 7 Menunjukkan bahwa responden yang memiliki pola asuh ibu yang otoriter sebanyak 76 responden (91.6%), pola asuh ibu yang demokratis sebanyak 7 responden (8.4%) dan pola asuh ibu yang permisif (0).

Tabel 8
Hubungan Pola Asuh Pada anak pra remaja yang kecanduan bermain gadget

Pola Asuh	Kecanduan Gadget								P
	Total								
	Rendah		Sedang		Tinggi				
	N	%	N	%	N	%	N	%	
Otoriter	31	37,3	15	18	26	31,3	7	8,75	0,042
Demokratis	9	10,8	0	0	2	2,4	1	1,25	
Permisif	0	0	0	0	0	0	0	0,0	
Total	40	48,1	15	18	28	33,7	8	10%	

Sumber: Data primer oktober 2019

Berdasarkan Tabel 8 diatas didapatkan hasil pola asuh pada anak pra remaja yang kecanduan bermain gadget yaitu pola asuh otoriter dengan kecanduan gadget rendah sebanyak 31 orang (37.3%), pola asuh otoriter dengan kecanduan gadget sedang sebanyak 15 orang (18%), pola asuh otoriter dengan kecanduan gadget tinggi sebanyak 26 orang (31.3%), pola asuh demokratis dengan kecanduan gadget rendah sebanyak 9 orang (10.8%), pola asuh demokratis dengan kecanduan gadget sedang tidak ada orang (0%), pola asuh otoriter dengan kecanduan gadget tinggi sebanyak 2 orang (2.4%), dan pola asuh permisif dengan kecanduan gadget tidak ada. Dari hasil tersebut menyatakan bahwa nilai *significancy (p)* dari hasil *Uji spearman* adalah 0,042 karena (*p*) kurang dari dari 0,05 maka H0 diterima dan H0 ditolak, sehingga keputusan

hipotesis adalah ada hubungan pola asuh pada anak pra remaja yang kecanduan bermain gadget.

Berdasarkan usia dari 83 responden, responden yang paling banyak berusia 12 tahun sebanyak 25 responden (30.1%). Hal ini sejalan dengan teori menurut Hurlock (2008) anak sekolah dasar terutama diusia 10-12 tahun seperti itu anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat.

Berdasarkan jenis kelamin dari 83 responden yang paling banyak berjenis kelamin laki-laki sebanyak 48 responden (57,8%) dan perempuan sebanyak 35 responden (42,2%). Perempuan dan laki-laki mempunyai pemahaman yang sama dalam bermain game, tetapi laki-laki mempunyai keinginan lebih tinggi untuk menang dalam bermain game (Brandt, 2008). Hal ini sesuai dengan data dari Asosiasi Penyelenggara jasa Internet (APJII) (2018) yang menjelaskan bahwa komposisi pengguna internet di Indonesia berdasarkan jenis kelamin sebesar 51,43% laki-laki dan 48,57% perempuan.

Berdasarkan lama bermain gadget dalam satu hari dari 83 responden, dari hasil uji didapatkan responden yang paling banyak bermain gadget dalam satu hari yaitu 2 jam sebanyak 40 responden (48.2%). Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Berdasarkan penggunaan fasilitas internet dari 83 responden, dari hasil uji didapatkan responden yang paling banyak menggunakan fasilitas internet yaitu sebanyak 69 responden (83.1%). Hal ini sesuai dengan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 bahwa Indonesia sendiri yang menggunakan internet sebanyak 143,26 juta jiwa dari 262 juta jiwa atau 54,68% pengguna internet.

Berdasarkan bermain dengan dari 83 responden, dari hasil uji didapatkan responden yang paling banyak bermain sendiri sebanyak 43 responden (51.8%).

Berdasarkan pola asuh ayah dari 83 responden, dari hasil uji didapatkan responden yang

paling banyak pola asuh ayah dengan otoriter yaitu sebanyak 73 responden (88%). Sedangkan Berdasarkan pola asuh ibu dari 83 responden, dari hasil uji didapatkan responden yang paling banyak pola asuh ayah dengan otoriter yaitu sebanyak 76 responden (91.6%).

Dari hasil penelitian didapatkan hubungan pola asuh pada anak pra remaja yang kecanduan bermain gadget yaitu *significance (p)* dari hasil *Uji spearman* adalah 0,042 karena (*p*) lebih kecil dari 0,05 maka keputusan hipotesis adalah ada hubungan pola asuh pada anak pra remaja yang kecanduan bermain gadget.

Seorang anak yang mendapatkan pola asuh yang baik maka akan mempengaruhi secara positif terhadap cara anak berperilaku dan bersikap kepada segala hal yang dihadapinya. Misalnya anak yang mendapatkan pola asuh yang baik dari orangtuanya cenderung senang melakukan perilaku sosial, mencoba untuk selalu bertanggung jawab pada apa yang menjadi kewajibannya, dan senang berlomba-lomba dalam meraih hasil belajar yang baik dan mendapatkan prestasi belajar yang baik pula.

Kesimpulan

Pola asuh terbesar pada responden yang memiliki pola asuh otoriter dan pola asuh terkecil pada pola asuh permisif. Kecanduan bermain gadget terbesar pada responden yang memiliki kecanduan gadget dengan kategori rendah dan kecanduan gadget pada responden yang memiliki kecanduan gadget dengan kategori sedang. Ada hubungan pola asuh pada anak pra remaja yang kecanduan bermain gadget.

Daftar Pustaka

- Creswell, Jhon W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. (2015). IdentifikasiKebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 1 (1) : 4 – 8.
- Fadilah, Ahmad. 2011. “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri66 Jakarta Selatan. *Skripsi*. Program studi Ilmu Tarbiyah. FKIP. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Hadari Nawawi, Martin Hadari. (1995). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mangkoesobroto, Guritno. 2010. *Ekonomi Publik*. Edisi Ketiga, Yogyakarta: BPFE Yogyakarta

Maulida, Hidayah. 2013. Meneliti Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah*

Teknologi Pendidikan 2013. FKIP Universitas Negeri Semarang. Semarang.
Noegroho, Agoeng. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu