

**HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN PENGGUNA GADGET
PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI MASYARAKAT DUSUN
MUARA SELATAN DESA CIMPU KECAMATAN
SULI KABUPATEN LUWU
TAHUN 2021**

Helen Periselo¹, Adithama Asmal²
STIKES Bhakti Pertiwi Luwu Raya Palopo
*E-mail: helenperiselo2209@gmail.com

ABSTRAK

Pola asuh orang tua adalah kebiasaan orang tua, ayah atau ibu dalam memimpin, mengasuh dan membimbing anak dalam keluarga. mengasuh dalam arti menjaga dengan cara merawat dan mendidiknya. pola asuh orang tua terbagi menjadi 3 yaitu : pola asuh demokratis, permisif dan otoriter. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan pengguna *gadget* pada anak. Metode yang digunakan adalah desain pendekatan *cross sectional*, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua demokratis, permisif dan otoriter dengan pengguna *gadget* pada anak. penarikan sampel secara *purposive sampling*. instrumen mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner. Analisis data secara univariate dan bivariate dengan menggunakan *chi-kuadrat*. Analisa data menggunakan *Uji chi square* dengan tingkat kemaknaan $\alpha=(0,05)$. Hasil analisa data responden dengan *Uji chi square* ditemukan bahwa ada hubungan pola asuh orang tua demokratis dengan penggunaan *gadget* dengan nilai $p=0,034$, hubungan pola asuh orang tua Permisif dengan penggunaan *gadget* dengan nilai $p=0,034$ dan dari hasil penelitian ini tidak ada hubungan negatif antara pola asuh otoriter dengan pengguna *gadget* pada anak usia sekolah dasar di masyarakat dusun muara selatan desa cimpu kecamatan sulawesi kabupaten luwu tahun 2020, karena hasil data yang diperoleh menunjukkan ada hubungan positif antara pola asuh selain otoriter. Disarankan agar perlunya memperhatikan pola asuh orang tua kepada anak yaitu pola asuh demokratis agar anak dapat terbiasa disiplin dengan waktu terutama waktu penggunaan *gadget*.

Kata kunci : Pola asuh orang tua, Pengguna *gadget*, usia anak sekolah dasar

Daftar Pustaka : 13 (2015 - 2020)

ABSTRACT

Parenting patterns are the habits of parents, fathers or mothers in leading, nurturing and guiding children in the family. nurturing in the sense of maintaining by caring for and educating him. parenting patterns are divided into 3, namely: democratic parenting, permissive and authoritarian. This study aims to determine the relationship between parenting and gadget users in children. The method used is a cross sectional design approach, which aims to determine the relationship between democratic, permissive and authoritarian parenting patterns with the use of gadgets in children. sampling by purposive sampling. The instrument collects data using a questionnaire. Data analysis was univariate and bivariate using chi-squared. Analysis of the data using the chi square test with a significance level of $\alpha = (0.05)$. The results of data analysis of respondents with the chi square test found that there was a relationship between democratic parenting and the use of gadgets with a p value = 0.034, the relationship between Permissive parenting and the use of gadgets with a p value = 0.034 and from the results of this study there was no negative relationship between Authoritarian parenting with gadget users, because the results of the data obtained show there is a positive relationship between parenting styles other than authoritarian. It is suggested that it is necessary to pay attention to the parenting pattern of

parents to children, namely democratic parenting so that children can get used to being disciplined with time, especially when using gadgets.

Keywords : parenting style, gadget users, elementary school age

Bibliography : 13 (2015 - 2021)

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat memudahkan pekerjaan manusia. salah satu teknologi yang sangat populer adalah *gadget*. *gadget* merupakan suatu perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, *gadget* contohnya laptop atau komputer, tablet PC dan *Smartphone* (Octaviana, Pertiwi, Purnama, Hapsery, & Yoshinta, 2011). saat ini tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa, namun juga banyak digunakan oleh anak-anak (Warisyah, 2015).

Berdasarkan survey Oleh *The Asian Parent Insight* (2014) yang dilakukan dilima negara termasuk Indonesia, melibatkan anak-anak yang menggunakan *gadget*. Dari 98% anak-anak penggunaan *gadget* diantaranya 67% menggunakan *gadget* milik orang tua, 18% *gadget* milik saudara atau keluarga dan 14% milik sendiri. Hasil survey juga mengungkapkan sebagian besar responden memiliki *gadget* jenis *Handphone* (telepon genggam). *gadget* selain sebagai alat komunikasi, anak-anak menggunakan untuk Mengakses *Game* (Fajrin, 2015).

Indonesia sendiri termasuk dalam peringkat “lima besar” negara pengguna *gadget*, khususnya *smartphone*. data yang di ambil tahun 2014 itu menunjukkan bahwa pengguna aktif *gadget* adalah sekitar 47 juta, atau sekitar 14 persen dari seluruh penggunaan *gadget*. bila dilihat dari komposisi usia, persentase pengguna *gadget* yang termasuk kategori usia anak-anak dan remaja di indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5 persen. survei yang dilakukan oleh kementerian informasi dan UNICEF tahun 2014 itu menggambarkan pula bahwa anak menggunakan *gadget* sebagian besar untuk mencari informasi, hiburan, serta menjalin relasi sosial. secara spesifik, 63 persen anak telah memiliki akun facebook, yang digunakan update status, bermain game online, serta mengunggah foto-foto, 9 persen anak telah memiliki akun twitter, dan 19 persen anak terlihat secara aktif bermain game online di internet dari *gadget*-nya. tingkat popularitas *gadget* di kalangan

anak-anak tidak terlepas dari karakteristik *gadget* yang memang menarik bagi anak-anak. *Gadget* menyajikan dimensi gerak-gerak, suara warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat. Hal ini tentu saja tidak didapatkan anak-anak pada media lain, seperti buku, majalah, dan sebagainya (Primatia, Y.W. 2016).

Pola asuh orang tua merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi dengan anak-anaknya. pola asuh orang tua menentukan semua tentang perkembangan anaknya, oleh karena itu perkembangan anak tidak dapat dipisahkan dari keluarganya karena keluarga merupakan tempat pertama kali anak belajar menyatakan diri sebagai makhluk sosial dalam berinteraksi dengan kelompoknya (Krismawati 2008). Anak usia sekolah merupakan masa anak-anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan yang tertentu (Wong, 2009). Perkembangan psikososial anak akan berfokus dalam mempelajari keterampilan yang bermanfaat dan mengembangkan harga diri yang positif (Taylor, et al, 2011). Mendidik anak pada hakekatnya merupakan usaha yang nyata dari pihak orang tua untuk mengembangkan totalitas potensi yang ada pada diri anak (Shochib 2000).

Penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Terlihat jelas anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada, sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget*, sering kali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* dari pada bermain bersama teman-teman dilingkungan sekitar rumah berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto & Onibala, 2015).

Mengontrol setiap konten serta mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* suatu hal yang perlu dilakukan (Parasanti 2016). Mengungkapkan bahwa orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mendidik setiap kegiatan yang diterima anak serta ikut berinteraksi kepada anak dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Pengalaman masa anak-anak dapat mempengaruhi perkembangan otak. Tetntunya pendidikan tidak dilakukan begitu saja atau di paksa secara cepat kepada anak, tetapi harus disampaikan dengan penuh kasih sayang, menyenangkan, penuh kesabaran, ketekunan serta penuh keuletan. selain itu disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak (Yumna, 2019). Pola asuh orang tua adalah sikap orang tua dalam berinteraksi dengan anak-anaknya. sikap orang tua memberikan aturan-aturan, hadiah maupun hukuman, serta cara orang tua memberikan perhatian serta tanggapan anak terhadap anak (Habibi, 2015). cara orang tua bertindak sebagai suatu aktivitas kompleks yang melibatkan banyak perilaku spesifik secara individu atau bersama-sama sebagai serangkaian usaha aktif untuk mengarahkan anaknya (Madya, 2017).

Orang tua memberikan *gadget* agar dapat menjaga komunikasi dengan anaknya saat orang tua sedang bekerja atau saat tidak sedang bersama. *gadget* juga bisa digunakan untuk permainan atau game sebagai sarana hiburan anak. Akan tetapi orang tua sering lalai untuk memeriksa atau memantau aktivitas lain yang dilakukan anak dengan menggunakan *gadget*-nya seperti game atau file gambar, video yang mempunyai unsur pornografi dan kekerasan yang dilakukan anak dengan menggunakan *gadget* anak. Belum lagi, *gadget* yang dapat mengakses internet secara bebas. Alhasil, kasus demi kasus penyalahgunaan dikalangan anak saat ini banyak terungkap ke masyarakat. *gadget* difasilitasi orang tua untuk anak dengan berbagai maksud dan tujuan. Tentu dalam hal ini, orang tua harus memberikan bimbingan atau pengaruh anak untuk berinteraksi sehat.

Berdasarkan data yang diperoleh di dusun muara selatan desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu anak usia sekolah dasar (SD) kelas 1 sampai kelas 6 Sejumlah 106 anak dan yang menggunakan *smartphone* pula ada sebanyak 50% menggunakan

smartphone di dusun muara selatan desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu.

Sehubung dengan hal yang telah di uraikan di atas maka peneliti tertarik untuk mengetahui tentang "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Pengguna *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masyarakat Dusun Muara Selatan Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Tahun 2020".

BAHAN DAN METODE

Desain Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Cross Sectional* dengan pendekatan kuantitatif, dimana penelitian ini hanya melakukan observasi dan pengukuran variabel pada satu saat tertentu saja.

Lokasi Penelitian

penelitian ini dilakukan di masyarakat dusun muara selatan desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar kelas 1 sampai kelas 6 di masyarakat dusun muara selatan desa cimpu kecamatan suli kabupaten. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling yaitu yakni pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan berdasarkan penilaian peneliti bahwa dia adalah pihak yang paling baik untuk dijadikan sampel penelitiannya.

Pengumpulan Data

Data primer adalah data yang diambil sendiri secara langsung oleh peneliti dengan cara menyebarkan atau membagikan kuesioner kepada responden di masyarakat dusun muara selatan desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021. Peneliti mengambil data primer melalui metode survey dan observasi. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari data yang ada di masyarakat dusun muara selatan desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021.

Analisa Data

Data yang telah terkumpul kemudian ditabulasi dalam bentuk tabel sesuai dengan variable yang hendak diukur. Setelah proses tabulasi, untuk mengetahui hubungan antara variabel digunakan *Uji Chi-square* dengan program SPSS versi 18.

Hasil Penelitian

Karakteristik Responden

a. Kelompok Eksperimen

Pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 51 responden yang berumur 7-9 tahun sebanyak 27 responden (52,9%) dan berumur 10-12 Tahun sebanyak 24 responden (47,1%).

Pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 51 responden yang berjenis kelamin Laki-Laki sebanyak 23 responden (45,1%) dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 28 responden (54,9%).

Pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 51 responden yang kelas 1-3 sebanyak 16 responden (49,0%) dan kelas 4-6 sebanyak 26 responden (51,0%).

a. Kelompok kontrol

Tabel 4.4
Distribusi Responden Berdasarkan Pengguna Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Masyarakat Dusun Muara Selatan Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Tahun 2021

Penggunaan Gadget	N	%
Tidak Berisiko	41	80,4
Berisiko	10	19,6
Total	51	100

Sumber : Data Primer tahun 2021

Pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 51 responden yang menggunakan gadget Tidak Berisiko sebanyak 41 responden (80,3%) dan menggunakan Gadget berisiko sebanyak 10 responden (19,7%).

Tabel 4.5
Distribusi Responden Berdasarkan Pola Asuh Demokratis Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Masyarakat Dusun Muara Selatan Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Tahun 2021

Pola Asuh Demokratis	N	%
Ya	30	58,8
Tidak	21	41,2
Total	51	100

Sumber: Data Primer tahun 2021

Pada tabel 4.5 menunjukkan dari 51 responden, hasil penelitian terdapat 30 responden (58,8%) dengan pola asuh demokratis dan 21 responden (41,2%) dengan pola asuh selain demokratis

Tabel 4.6
Distribusi Responden Berdasarkan Pola Asuh Permisif Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Masyarakat Dusun Muara Selatan Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Tahun 2021

Pola Asuh Permisif	N	%
Ya	21	41,2
Tidak	30	58,8
Total	51	100

Sumber: Data Primer Tahun 2021

Pada tabel 4.6 menunjukkan dari 51 responden, hasil penelitian terdapat 21 responden (41,2%) dengan pola asuh permisif dan 30 responden (58,8%) dengan pola asuh selain permisif.

Tabel 4.7
Distribusi Responden Berdasarkan Pola Asuh Otoriter Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Masyarakat Dusun Muara Selatan Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Tahun 2021

Pola Asuh Otoriter	N	%
Ya	0	0
Tidak	51	100
Total	51	100

Sumber: Data Primer tahun 2021

Pada tabel 4.7 menunjukkan dari 51 responden, hasil penelitian tidak terdapat responden (0%) dengan pola asuh otoriter dan 51 responden (100%) dengan pola asuh selain otoriter.

b. Kelompok Eksperimen

Tabel 4.8
Hubungan Pola asuh demokratis orang tua dengan pengguna *gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Masyarakat Dusun Muara Selatan Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Tahun 2021

Pola Asuh Demokratis	Penggunaan Gadget				Total		P Value
	Tidak Berisiko		Berisiko		F	%	
	F	%	F	%			
Ya	21	51,2	9	90,0	30	58,8	0,034
Tidak	20	48,8	1	10,0	21	41,2	

Total	41	80,4	10	19,6	51	100
-------	----	------	----	------	----	-----

Sumber : Data primer, Tahun 2021

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan dari 51 responden, hasil penelitian terdapat 30 responden (58,8%) dengan pola asuh demokratis dan 21 responden (51,2%) menggunakan *gadget* tidak berisiko dan terdapat 9 responden (90,0%) yang menggunakan *gadget* yang berisiko. Sedangkan 21 responden (51,2%) dengan pola asuh selain demokratis terdapat 20 responden (48,8%) yang menggunakan *gadget* tidak berisiko dan 1 responden (10,0%) yang menggunakan *gadget* berisiko.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai $p = 0,034 < \alpha = 0,05$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak, berarti ada hubungan pola asuh Demokratis orang tua dengan pengguna *gadget* pada anak usia sekolah di masyarakat desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021.

Tabel 4.9
Hubungan Pola asuh Permisif orang tua dengan pengguna *gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Masyarakat Dusun Muara Selatan Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Tahun 2021

Pola Asuh Permisif	Penggunaan Gadget				Total		P Value
	Tidak Berisiko		Berisiko				
	F	%	F	%	F	%	
Ya	20	48,8	1	10,0	21	41,2	0,034
Tidak	21	51,2	9	90,0	30	58,8	
Total	41	80,4	10	19,6	51	100	

Sumber : Data primer, Tahun 2021

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan dari 51 responden, hasil penelitian terdapat 21 responden (41,2%) dengan pola asuh permisif dan 20 responden (48,8%) menggunakan *gadget* tidak berisiko dan terdapat 1 responden (10,0%) yang menggunakan *gadget* yang berisiko. Sedangkan 30 responden (58,8%) dengan pola asuh selain demokratis terdapat 21 responden (51,2%) yang menggunakan *gadget* tidak berisiko dan 9 responden (90,0%) yang menggunakan *gadget* berisiko.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai $p = 0,034 < \alpha = 0,05$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak, berarti ada hubungan pola asuh Permisif orang tua dengan pengguna *gadget* pada anak usia sekolah di masyarakat desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021.

Tabel 4.10
Hubungan Pola asuh Otoriter orang tua dengan pengguna *gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Masyarakat Dusun Muara Selatan Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu Tahun 2021

Kabupaten Luwu Tahun 2021							
Pola Asuh Otoriter	Penggunaan Gadget				Total		P Value
	Tidak Berisiko		Berisiko				
	F	%	F	%	F	%	

Ya	0	0	0	0	0	0
Tidak	10	19,6	41	80,4	51	100
Total	10	19,6	41	80,4	51	100

Sumber : Data primer, Tahun 2021

Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan dari 51 responden, hasil penelitian tidak terdapat responden (0%) dengan pola asuh otoriter. Sedangkan 51 responden (100%) dengan pola asuh selain otoriter terdapat 10 responden (19,6%) yang menggunakan *gadge* tidak berisiko dan 41 responden (80,4%) yang menggunakan *gadget* berisiko.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* dengan menggunakan SPSS dari hasil penelitian ini tidak ada hubungan negatif antara pola asuh otoriter dengan pengguna *gadget* pada anak usia sekolah dasar di masyarakat dusun muara selatan desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021, karena hasil data yang diperoleh menunjukkan ada hubungan positif antara pola asuh selain otoriter.

PEMBAHASAN

1. Hubungan pola asuh orang tua dengan pengguna *gadget*

Pola asuh demokratis dapat menjadikan anak menjadi tanggung jawab, memiliki kepedulian terhadap hubungan antar pribadi dan mengembangkan kompetensi kepemimpinan yang dimilikinya. pola asuh orang tua yang demokratis, akan membuat anak merasa di sayang, dilindungi, dianggap berharga dan diberi dukungan oleh orangtuannya. pola asuh ini sangat kondusif mendukung pembentukan kepribadian yang baik, percaya diri dan mandiri namun sangat peduli dengan lingkungannya.

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan dari 51 responden, hasil penelitian terdapat 30 responden (58,8%) dengan pola asuh demokratis dan 21 responden (51,2%) menggunakan *gadget* tidak berisiko dan terdapat 9 responden (90,0%) yang menggunakan *gadget* yang berisiko. Dalam pola asuh orang tua ini cenderung dibiarkan namun juga harus tetap diawasi oleh orang tua. sehingga masih ada anak yang menggunakan *gadget* kurang dari dua jam dalam arti dapat memberikan risiko kepada anaknya sehingga anak dapat kecanduan menggunakan *gadget* dan orang tua kurang pengawasan kepada anaknya. Sedangkan 21 responden (51,2%) dengan pola asuh selain demokratis

terdapat 20 responden (48,8%) yang menggunakan *gadget* tidak berisiko dan 1 responden (10,0%) yang menggunakan *gadget* berisiko. Dalam pola asuh orang tua ini cenderung tidak membiarkan anaknya menggunakan *gadget* dalam arti pengawas kurang dari dua jam tidak dapat memberikan risiko terhadap anaknya karena dapat mendidik anaknya sesuai dengan aturan yang di berikan kepada orang tua dan memberikan pengawasan yang baik terhadap anaknya. Berdasarkan hasil uji *chi-square* dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai $p = 0,034 < \alpha = 0,05$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak, berarti ada hubungan pola asuh Demokratis orang tua dengan pengguna *gadget* pada anak usia sekolah di masyarakat desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh rizky novita suherman (2019), yang menerapkan pola asuh orang tua demokratis memiliki anak dengan tingkat tidak mengalami kecanduan *gadget*. Dimana orang tua dengan pola asuh demokratis cenderung untuk membiarkan anak untuk melakukan hal yang diinginkan namun tetap dengan batasan yang telah disepakati antara orang tua dan anak. Berdasarkan soetjiningsih (2013) mengatakan bahwa orang tua dengan pola asuh demokratis dapat mempengaruhi kemampuan sosialisasi pada anak, dikarenakan anak hidup pada keluarga yang senantiasa

selalu mendukung menggunakan cinta kasih, kehangatan dan interaksi yang harmonis. sikap yang diterapkan tersebut dapat membentuk anak mempunyai penyesuaian sosial yang baik dan menjalani proses tumbuh kembang secara optimal.

Hal ini sesuai dengan penelitian suharsono (2009) bahwa keluarga pola asuh demokratis ditandai dengan keharmonisan keluarga, relasi ayah dan ibu, ayah dengan anak, dan ibu dengan anak. hal tersebut tentu dapat mempengaruhi perkembangan mental anak menjadi lebih baik.

2. Hubungann Pola asuh Permisif dengan pengguna gadget

Pola asuh permisif adalah membiarkan anak bertindak sesuai dengan keinginannya, orang tua tidak memberikan hukuman dan pengendalian. pola asuh ini ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas pada anak untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, orang tua tidak pernah membiarkan aturan dan pengaruh kepada anak, sehingga anak akan berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri walaupun terkadang bertentangan dengan norma sosial.

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan dari 51 responden, hasil penelitian terdapat 21 responden (41,2%) dengan pola asuh permisif dan 20 responden (48,8%) menggunakan *gadget* tidak berisiko dan terdapat 1 responden (10,0%) yang menggunakan *gadget* yang berisiko. Dalam pola asuh orang tua ini bersifat hangat kepada anak sehingga hal tersebut disenangi oleh anak. kehangatan cenderung memanjakan anak dan memenuhi keinginan anak dapat menyebabkan anak menjadi agresif, tidak mematuhi orang tua dan merasa berkuasa sehingga masih ada anak yang menggunakan *gadget* lebih dari dua jam sehingga dapat berisiko kepada anak

Sedangkan 30 responden (58,8%) dengan pola asuh selain demokratis

terdapat 21 responden (51,2%) yang menggunakan *gadget* tidak berisiko dan 9 responden (90,0%) yang menggunakan *gadget* berisiko. Dalam pola asuh orang tua ini semakin tinggi pola asuh yang di berikan kepada anak maka semakin tinggi pula pola asuh permisifnya, memiliki anak dengan kategori penggunaan *gadget* berisiko, sikap dari orang tua terhadap penggunaan *gadget* cenderung mempengaruhi tingkat pengguna *gadget* pada anak-anak. Ketergantungan *gadget* pada anak dapat di sebabkan oleh pola asuh orang tua dan lamanya durasi penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai $p = 0,034 < \alpha = 0,05$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak, berarti ada hubungan pola asuh Permisif orang tua dengan pengguna *gadget* pada anak usia sekolah di masyarakat desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Ririn Febriani (2011), hasil penelitian ini menunjukkan sebagian besar orang tua di SD N jambangan menerapkan pola asuh permisif kepada anaknya sebanyak 57,6% dan penelitian ini terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh permisif orang tua terhadap perilaku anak.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian salwa muin (2015), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa termasuk dalam kategori tinggi pola asuh permisif orang tua yaitu 79% dan siswa dalam kategori rendah pola asuh permisif orang tua yaitu 21% dan penelitian ini terdapat hubungan yang sangat signifikan antara peran pola asuh orang tua, iklim sekolah dan motivasi berprestasi terhadap perilaku membosolos siswa.

3. Hubungan Pola Asuh Otoriter Dengan Pengguna Gadget

Pola asuh otoriter merupakan tekanan anak untuk patuh kepada semua perintah dan keinginan orang tua, kontrol yang sangat ketat terhadap tingkah laku anak, anak kurang mendapatkan kepercayaan dari orang tua, anak sering di hukum, apabila anak

mendapat prestasi jarang diberi pujian atau hadiah.

Berdasarkan tabel 4.10 Berdasarkan tabel 4.10 menunjukkan dari 51 responden, hasil penelitian tidak terdapat responden (0%) dengan pola asuh otoriter. Hal ini menunjukkan tidak ada pola asuh otoriter yang melibatkan anak menjadi tertekan.

Sedangkan 51 responden (100%) dengan pola asuh selain otoriter terdapat 10 responden (19,6%) yang menggunakan *gadge* tidak berisiko dan 41 responden (80,4%) yang menggunakan *gadget* berisiko. Hal ini menunjukkan masih ada anak yang menggunakan gadget lebih dari dua jam di karenakan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anaknya.

Berdasarkan hasil uji *chi-square* dengan menggunakan SPSS dari hasil penelitian ini tidak ada hubungan negatif antara pola asuh otoriter dengan pengguna *gadget* pada anak usia sekolah dasar di masyarakat dusun muara selatan desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021, karena hasil data yang diperoleh menunjukkan ada hubungan positif antara pola asuh selain otoriter.

Penelitian ini sejalan dengan Kadek novia purnamasari (2017), pada skala pola asuh otoriter diketahui subyek kategori sangat tinggi ada 75 responden (36%), Kategori Tinggi ada 109 responden (53%), kategori sedang ada 20 responden (9,6%) sedangkan kategori sangat rendah terdapat 3 responden (1,45), sementara kategori sangat rendah terdapat tidak terdapat responden (0%). Namun menurut teori baumrind mengatakan bahwa pola asuh otoriter dilakukan orang tua dengan anak harus mengikuti apa yang dikatakan oleh orang tua tanpa mempertimbangkan kebutuhan anak (Ormrod, 2009).

Penelitian berasumsi, bisa saja anak hanya mematuhi orang tua karena perasaan takut dan akan tetap cenderung mengulangi bermain *gadget* jika orang tua sedang tidak mengawasi anak dan penelitian ini terdapat tidak ada hubungan negatif antara pola asuh

otoriter dengan perilaku menjalani persahabatan pada remaja SMA Negeri di Denpasar, karena hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif antara pola otoriter dengan perilaku menjalani persahabatan pada remaja SMA Negeri di Denpasar

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Ada hubungan pola asuh demokratis orang tua dengan pengguna gadget pada anak usia sekolah Dasar di masyarakat dusun muara selatan desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021 dengan nilai $p = 0,034 < \alpha = 0,05$.
2. Ada hubungan pola asuh Permisif orang tua dengan pengguna gadget pada anak usia sekolah Dasar di masyarakat dusun muara selatan desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021 dengan nilai $p = 0,034 < \alpha = 0,05$.
3. Tidak ada hubungan negatif antara pola asuh otoriter dengan pengguna *gadget* pada anak usia sekolah dasar di masyarakat dusun muara selatan desa cimpu kecamatan suli kabupaten luwu tahun 2021, karena hasil data yang diperoleh menunjukkan ada hubungan positif antara pola asuh selain otoriter

B. Saran

1. Bagi Institusi
Diharapkan dari hasil penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan mahasiswa tentang pola asuh orang tua dengan pengguna *gadget* pada anak usia sekolah dasar.
2. Bagi masyarakat
Di harapkan anak dapat mengurangi penggunaan *gadget* kurang dari 2 jam agar tidak menimbulkan risiko serta perbanyak membaca buku dan belajar. Orang tua dapat mengawasi anak-anak dalam penggunaan *gadget*.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Di harapkan untuk penelitian selanjutnya, dapat menambah variabel lain seperti dampak penggunaan *gadget* terhadap kepribadian anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aktriana Ibnu Malik, Mamik Ratnawati, Niken Grah Prihantanti. (2017). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Usia Toddler Di Desa Sumbermulyo Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang*. Program Studi Stikes Pemkab Jombang.
- Aprilia Nurul Khotimah, (2019), *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di Tk Al-Hidayah Plus Madiun*, Program studi keperawatan.
- Dyana Ratih Ayunda Ragil, Sodikin. (2020). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Kecanduan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di Sd Negri 1 Pamijen*. Sokaraja. Purwokert. Program Studi Keperawatan S1, Dosen Program Studi Keperawatan S1, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Helen Ayu Prameswari.(2020).*Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Perilaku Berkendara Remaja (Usia 12-15 Tahun)*. Jombang. Program Studi S1 Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.
- Inaha Rahma Puspitasari. (2019). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional, Anak Usia 8-10 Tahun Di Mi Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan*. Madiun. Program Studi Keperawatan Stikes Bhakti Husada Mulia Maadiun.
- Imas Masturoh,Nauri Anggita T. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : KEMENKES RI.
- Joko Tri Suharsono, Aris Fitriyani, Arif Setyo Upoyo. (2009). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kemampuan Sosialisasi Pada Anak Prasekolah Di Tk Pertiwi Purwokerto*. Purwokerto. Jurusan Keperawatan Universitas Jenderal Soedirman Purwokert, Prodi Keperawatan, Poltekkes Depkes Purwokerto.
- Kukuh Pembuka Putra, Theresia Pratiwi Elingsetyo Sanubari, Theresita Febriane Manggena. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) 8-9 Tahun*. Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Novi Widiastuti, Dewi Safitri Elshap. (2015). *Pola Asuh Orang Tua Sebagai Upaya Menumbuhkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Dalam Menggunakan Teknologi Komunikasi*. Siliwangi. Program Studi Pendidikan Luar Sekolah,Stkip Siliwangi.
- Qurrotu Ayun, (2017), *Pola auh orang tua dan metode pengasuh dalam membentuk kepribadian anak*, jawa tengah, lain salatiga.
- Ratih ariska putri. (2018).*Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan prestasi motorik dan emosional siswa kelas 5 sekolah dasar di air teluk kiri*. Medan. Fakultas ilmu sosial dan politik universitas sumatera utara.
- Rizky Novitasari Suherman. (2019). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah*. Surabaya. Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya.
- Zulfitria. (2015). *Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone*

*Pada Anak Sekolah Dasar.
Tangerang Selatan. Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Munammadiyah
Jakarta.*