

Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Penggunaan Gadget Pada Anak

The Relationship Of Parenting Patterns With Children's Gadget Use

Rahmat Muhazir^{*1}, Khairunnisa², Meutia Zuhra³

^{1,2,3} STIKes Muhammadiyah Lhokseumawe

*) Corresponding author: Rahmat Muhazir
E-mail: ns.rahmatmuhazir@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi dalam bidang telekomunikasi pada saat ini semakin berkembang pesat, salah satunya tingginya penggunaan gadget yang berdampak pada perkembangan anak. Sehingga perlu mendapatkan pola pengasuhan yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak di MIN 11 Bireuen. Penelitian ini bersifat deskriptif, dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian seluruh anak berusia 10-12 tahun di MIN 11 Bireuen berjumlah 75 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *total sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Analisa statistik menggunakan uji chi square. Hasil penelitian didapatkan bahwa pola asuh orang tua pada kategori demokratis sebanyak 74,7% dan penggunaan gadget pada anak usia sekolah pada kategori tinggi sebanyak 50,7%. Hasil uji statistik diketahui nilai p adalah 0,000 berarti lebih kecil dari nilai α (0,05), sehingga H_a diterima, yang bermakna ada hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak di MIN 11 Bireuen. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak di MIN 11 Bireuen. Diharapkan sebagai bahan informasi dan tambahan pengetahuan bagi orang tua dan responden mengenai dampak penggunaan gadget yang tinggi.

Kata Kunci: Pola Asuh, Penggunaan Gadget

ABSTRACT

Technological advances in the telecommunications sector are currently growing rapidly, one of which is the high use of gadgets which has an impact on children's development. So you need to get the right parenting pattern. This research aims to determine the relationship between parenting patterns and children's use of gadgets at MIN 11 Bireuen. This research is descriptive, with a cross-sectional approach. The research population was all children aged 10-12 years in MIN 11 Bireuen totaling 75 children. The sampling technique used was total sampling. Data collection used a questionnaire and was carried out on June 5 2023. The statistical analysis used was chi square. The research results showed that parental parenting patterns were in the democratic category as much as 74.7% and the use of gadgets among school-age children was in the high category as much as 50.7%. The results of statistical tests show that the p value is 0.000, meaning it is smaller than the α value (0.05), so H_a is accepted, which means there is a significant relationship between parental parenting patterns and children's use of gadgets at MIN 11 Bireuen. Based on the research results, it can be concluded that there is a relationship between parenting patterns and children's use of gadgets at MIN 11 Bireuen. It is hoped that this will provide information and additional knowledge for parents and respondents regarding the impact of high gadget use.

Keywords: Parenting Patterns, Use of Gadgets

PENDAHULUAN

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

Kemajuan teknologi dalam bidang telekomunikasi pada saat ini semakin berkembang pesat dan salah satu teknologi yang banyak digunakan yaitu gadget. Lama menggunakan gadget dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama pada daya lihat anak, sehingga perlu mendapat perhatian khusus. Cara untuk mengetahui keadaan anak, maka orang tua perlu memperhatikan pola pengasuhan yang diterapkan dalam mengasuh anak khususnya ketika anak menggunakan gadget. Pola asuh merupakan suatu sikap, membimbing, mendidik dan interaksi orang tua kepada anak untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak dengan harapan anak dapat sukses (Anggraini, 2019).

Dorongan dari keluarga kepada anaknya salah satunya adalah dengan memberikan pendidikan yang terbaik sejak dini. Pendidikan merupakan salah satu cara meningkatkan potensi manusia untuk bangkit dari dunia kebodohan. Di era global seperti ini individu tidak akan mencapai kehidupannya secara maksimal dan puas tanpa adanya pendidikan. Pendidikan Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah Dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pelajar sekolah dasar umumnya berusia 7-12 tahun. Dalam perspektif pendidikan, terdapat tiga lembaga utama yang sangat berpengaruh dalam perkembangan kepribadian seorang anak yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat, yang selanjutnya dikenal dengan istilah Tripusat Pendidikan (Kurniasari, 2022).

Pola asuh orangtua adalah merupakan bentuk pola asuh yang diterapkan orangtua dirumah terhadap anak-anaknya. Pola asuh yang dimaksudkan dalam penelitian ini terbagi 3, yakni demokratis, otoriter dan permisif. Pola asuh otoriter adalah suatu bentuk pola asuh orangtua yang menetapkan aturan-aturan tertentu dan mengharapkan agar anak-anaknya mengikuti dan mematuhi tanpa disertai dengan diskusi ataupun penjelasan. Pola asuh demokratis menekankan pada pola asuh yang mengawasi dan menanamkan norma-norma yang jelas bagi tingkah laku, bersikap tidak mencampuri ataupun bersifat membatasi, melainkan memberi kebebasan yang dapat dipertanggung jawabkan. Pola asuh permisif adalah pola asuh orangtua yang cenderung untuk menerima semua tingkah laku anak, tidak mengharuskan adanya kematangan perilaku dan jarang memberikan hukuman, ditandai dengan adanya disiplin yang lemah, orangtua memberikan disiplin yang tidak konsisten dan mendorong anak untuk mengekspresikan impuls-impuls mereka secara bebas. Data

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

mengenai pola asuh ini diungkap dengan menggunakan skala yang berdasarkan aspek-aspek yang meliputi: *Parental control*, *Maturity demands*, *Communication*, dan *Nurturance*. (Silfiana, 2021).

Orang tua dalam penerapan pengasuhan kadangkala memberikan smartphone agar dapat menjaga komunikasi dengan anaknya saat orang tua sedang bekerja atau saat tidak sedang bersama. Smartphone 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 smartphonenya seperti game atau file gambar, dan video yang mempunyai unsur pornografi dan kekerasan yang terdapat dalam smartphone anak. Belum lagi, smartphone yang dapat mengakses internet secara bebas. Alhasil, kasus demi kasus penyalahgunaan di kalangan anak saat ini banyak terungkap ke masyarakat. Smartphone difasilitasi orang tua untuk anak dengan berbagai maksud dan tujuan. Tentu dalam hal ini, orang tua harus memberikan bimbingan atau pengarahan anak untuk berinternet sehat (Muhazir, 2023).

Gadget dapat membuat anak berinteraksi dengan teman-teman serta guru mereka. Sekarang ini anak usia sekolah dasar memang disarankan untuk mempunyai gadget guna mempermudah komunikasi serta menunjang proses pembelajaran, beberapa diantaranya seperti tablet, handphone, laptop dan lain sebagainya (Priambodo, 2021). Pada saat ini gadget telah mengubah pola pengasuhan anak. Bagaimana tidak, di zaman sekarang, segala aktivitas berhubungan dengan gadget, gadget sendiri adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini (Kurniasari, 2022).

Pada sebuah survei oleh *Common Sense Media* yang ditujukan kepada 350 orangtua di Philadelphia, Amerika Serikat menyatakan bahwa anak-anak dari usia 4 tahun sudah mempunyai perangkat smartphone pribadi tanpa adanya pengawasan orangtua. Ada 25% orangtua mengaku meninggalkan anak mereka sendirian menggunakan gadget saat menjelang tidur, 33% orangtua mengaku anaknya yang berusia 3-4 tahun suka menggunakan lebih dari satu smartphone, 42% mengaku anaknya yang berusia 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, dan bermain

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

aplikasi, 70% orangtua mengaku mengizinkan anaknya yang berusia 6 bulan sampai 4 tahun bermain smartphone ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah, dan 65% orangtua melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum (Ibrahim, 2022).

Lima tahun terakhir, penggunaan gadget di Indonesia menunjukkan perkembangan yang pesat. Perkembangan beberapa indikator pemanfaatan gadget di Indonesia memperlihatkan bahwa perkembangan indikator gadget yang paling pesat terlihat pada penggunaan internet dalam rumah tangga yang mencapai angka 78,18%. Berdasarkan hasil survey dari BPS (Badan Pusat Statistik) tentang persentase penduduk usia 5-12 tahun yang menggunakan gadget beserta internetnya mengatakan bahwa ada peningkatan dari tahun 2018, tahun 2019 hingga tahun 2020. Jumlah pengguna gadget dan internet pada anak-anak usia 5 tahun hingga 12 tahun di Indonesia terus meningkat, pada tahun 2018 sebanyak 5,69% pada tahun 2019 mengalami peningkatan sebanyak 7,93% dan pada tahun 2020 mengalami peningkatan sebanyak 9,55% dari jumlah penduduk yang ada di Indonesia (BPS, 2021).

Pengguna internet di Indonesia sampai dengan tahun 2021 adalah sebanyak 210 juta jiwa dari total 270 Juta jiwa penduduk Indonesia. Dan berdasarkan data APJII (2022) terjadi peningkatan persentase penetrasi internet di Indonesia yaitu sebanyak 77,02% (APJII, 2022). Selain itu dalam hal waktu penggunaan internet tidak sedikit yang menggunakannya lebih dari 10 jam, sehingga dapat dikatakan bahwa banyak masyarakat di Indonesia banyak yang menggunakan Gadgetnya untuk berinternet lebih dari 10 Jam dan penggunaannya pun beragam termasuk anak-anak (Zulfahmi dkk, 2022).

Angka pengguna gadget di Provinsi Aceh mencapai 36,14% atau 1,776,723 orang. Data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh tahun 2015, angka pengguna internet di Provinsi Aceh mencapai 16,81% sedangkan Kabupaten/Kota yang ada di Provinsi Aceh yang paling tinggi menggunakan internet terdapat di Kota Banda Aceh sebanyak 63,38% di ikuti kota Lhokseumawe sebanyak 32,95% (Masthura dkk, 2018).

Hasil observasi awal di MIN 11 Bireuen tentang penggunaan gadget pada anak dirumah, orang tua anak mengatakan anaknya menggunakan gadget miliknya di rumah lebih dari 2 jam per harinya tanpa pengawasan dengan alasan sibuk mengurus kegiatannya dan supaya anak tidak mengganggu kegiatannya, ada juga orang tua anak mengatakan bahwa

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

anaknya di rumah mempunyai gadget pribadi dengan alasan membelikan gadget tersebut agar anaknya bisa seperti anak-anak yang lainnya yang mempunyai gadget dan agar anak tidak pergi bermain keluar di saat orang tuanya sibuk bekerja, dan ada juga orang tua yang mengatakan anaknya bermain gadget milik saudaranya di rumah kurang dari 2 jam perharinya dan hanya sesekali ada pengawasan dari orang tua atau saudaranya dan ada juga anak yang menghiraukan lingkungannya karena sibuk bermain gadget.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan *crosssectional* yaitu yang dilakukan pada sekali waktu atau pada satu saat yang bersamaan (Machfoedz, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas IV, V dan VI (usia 10-12 tahun) di MIN 11 Bireuen berjumlah 75 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling* yaitu seluruh populasi dijadikan sampel yang berjumlah 75 anak. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner. Pengolahan data dilakukan melalui tahap *editing, coding, processing, tabulating*. Analisa penelitian ini menggunakan analisa *univariat* dan *bivariat*.

HASIL PENELITIAN

1. Analisa Univariat

a. Data demografi

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

No	Demografi	Frekuensi	Persentase
Umur Anak			
1.	10 tahun	19	25,4
2.	11 tahun	28	37,3
3.	12 tahun	28	37,3
Jenis Kelamin			
1.	Laki-laki	40	53,3
2.	Perempuan	35	46,7
Kelas			
1.	Kelas IV	19	25,3
2.	Kelas V	30	40
3.	Kelas VI	26	34,7
Tipe Keluarga			
1.	Inti	31	41,3

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

2.	Besar	44	58,7
Jumlah Saudara			
1.	1-2 Saudara	45	60
2.	> 3 Saudara	30	40

Berdasarkan tabel di atas didapatkan bahwa responden berada pada kategori umur 11 dan 12 tahun masing-masing sebanyak 28 orang (37,3%%), jenis kelamin laki-laki sebanyak 40 orang (53,3%), kelas V sebanyak 30 orang (40%), tipe keluarga besar sebanyak 44 orang (58,7%), dan jumlah saudara anak 1-2 sebanyak 45 orang (60%).

b. Pola Asuh Orang Tua

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pola Asuh orang Tua

No	Pola Asuh	Frekuensi	Persentase
1.	Otoriter	10	13,3
2.	Permisif	9	12
3.	Demokratis	56	74,7

Berdasarkan tabel di atas didapatkan bahwa mayoritas pola asuh orang tua pada kategori demokratis sebanyak 74,7%.

c. Penggunaan gadget

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penggunaan gadget

No	Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi	38	50,7
2.	Rendah	37	49,3

Berdasarkan tabel di atas didapatkan bahwa mayoritas penggunaan gadget pada anak usia sekolah pada kategori tinggi sebanyak 50,7%.

2. Analisa Bivariat

Tabel 4. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Penggunaan Gadget pada Anak

Pola Asuh	Penggunaan gadget				Σ	%	ρ
	Tinggi		Rendah				
	F	%	f	%			
Otoriter	0	0	10	13,3	10	13,3	0,000
Permisif	9	12	0	0	9	12	
Demokratis	29	38,7	27	36	56	74,7	

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

Jumlah	38	50,7	37	49,3	75	100
--------	----	------	----	------	----	-----

Berdasarkan tabel 4 di atas, responden yang pola asuh otoriter lebih dominan penggunaan gadget rendah sebesar 13,3% dibandingkan pola asuh otoriter dengan penggunaan gadget tinggi. Dari hasil uji statistic diketahui nilai p adalah 0,000 berarti lebih kecil dari nilai α (0,05), sehingga H_a diterima, yang bermakna ada hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak di MIN 11 Bireuen.

PEMBAHASAN

1. Pola Asuh

Berdasarkan tabel 2 di atas didapatkan bahwa mayoritas pola asuh orang tua pada kategori demokratis sebanyak 74,7%. Berdasarkan tabel karakteristik didapatkan bahwa responden jenis kelamin laki-laki sebanyak 40 orang (53,3%) lebih banyak dari anak perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa anak laki-laki lebih sulit diatur dan lebih sering menggunakan gadget.

Pola asuh juga dapat diartikan sebagai suatu kedisiplinan dalam mengajarkan anak tentang perilaku moral yang dapat diterima kelompok, dengan tujuan untuk memberitahukan anak sesuatu yang baik dan buruk serta mendorongnya untuk berperilaku dengan standar yang berlaku dalam masyarakat di lingkungan sekitarnya (Viandari, 2019).

Pola asuh merupakan metode berinteraksi antara orang tua dengan anak. Beberapa sikap yang dilakukan orang tua terhadap anak seperti menerapkan peraturan pada anak, memberikan hukuman apabila melakukan kesalahan sebagai bentuk otoritas orang tua serta memberikan hadiah kepada anak apabila anak mencapai sebuah prestasi sebagai bentuk perhatian dan apresiasi orang tua terhadap keberhasilan yang telah dicapai anak. Dengan kata lain pola asuh merupakan upaya yang dilakukan orang tua dalam memberikan pendidikan kepada anak supaya tercapai tahap pertumbuhan dan perkembangan yang optimal (Dahlan, 2017)

Disisi lain pengetahuan orang tua juga menentukan cara mendidik anak yang baik, dimana tingkat pendidikan yang setara sudah banyak memberikan informasi terkait pola asuh yang sesuai untuk anak. Selain pendidikan, usia orang tua juga mempengaruhi pola asuh yang diberikan. Orang tua dengan usia produktif diasumsikan lebih bisa memahami

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

dan cenderung mengikuti pesatnya perkembangan teknologi yang tengah terjadi saat ini yang menjelaskan kalau usia orang tua menjadi faktor penerapan pola asuh terhadap anak dan mengasuh anak serta berfokus pada stimulasi tumbuh kembang anak yang optimal (Pamungkas, 2023).

Pola asuh demokratis menekankan pada pola asuh yang mengawasi dan menanamkan norma-norma yang jelas bagi tingkah laku, bersikap tidak mencampuri ataupun bersifat membatasi, melainkan memberi kebebasan yang dapat dipertanggung jawabkan. Pola asuh permissif adalah pola asuh orangtua yang cenderung untuk menerima semua tingkah laku anak, tidak mengharuskan adanya kematangan perilaku dan jarang memberikan hukuman, ditandai dengan adanya disiplin yang lemah, orangtua memberikan disiplin yang tidak konsisten dan mendorong anak untuk mengekspresikan impuls-impuls mereka secara bebas. Data mengenai pola asuh ini diungkap dengan menggunakan skala yang berdasarkan aspek-aspek yang meliputi: *Parental control*, *Maturity demands*, *Communication*, dan *Nurturance* (Silfiana, 2021).

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa pola asuh tipe demokratis dominan dilakukan orang tua sebanyak 74,7%. Sebagian besar orang tua responden lebih banyak meluangkan waktu anak-anak dengan suasana yang hangat dan akrab. Pola asuh orang tua pada saat ini sangat dibutuhkan agar anak dapat mengikuti perkembangan media informasi dan teknologi dengan positif. Dengan demikian, dapat dikatakan pola asuh orang tua yang efektif merupakan suatu langkah yang baik terhadap anak pengguna smartphone.

2. Penggunaan Gadget

Berdasarkan tabel 3 di atas didapatkan bahwa mayoritas penggunaan gadget anak usia sekolah pada kategori tinggi sebanyak 50,7%.

Menurut Novitasari (2019) kecanduan terhadap sesuatu dipengaruhi banyak faktor, diantaranya adalah tingkat sensation seeking yang tinggi dimana seseorang sangat mudah merasa bosan dalam rutinitas sehingga cenderung untuk mencoba hal baru untuk menghilangkan rasa bosan tersebut. Sensation seeking merupakan sikap seseorang yang cenderung melakukan aktifitas yang tidak bersifat monoton dan selalu ingin mencoba hal baru. Pada penelitian ini selain sensation seeking yang tinggi pada anak, adanya pembatasan penggunaan gadget oleh orang tua pada anak.

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

Penggunaan gadget dapat berdampak negatif bagi anak. Anak cenderung asyik dengan dunianya sendiri, susah diajak komunikasi, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, sering mempunyai mood yang kurang baik serta mengabaikan nasihat-nasihat dari orang tua (Setianingsih, 2018).

3. Hubungan Pola Asuh dengan Penggunaan Gadget Pada Anak

Berdasarkan tabel 4 di atas, responden yang pola asuh otoriter lebih dominan penggunaan gadget rendah sebesar 13,3% dibandingkan pola asuh otoriter dengan penggunaan gadget tinggi. Dari hasil uji statistik diketahui nilai p adalah 0,000 berarti lebih kecil dari nilai α (0,05), sehingga H_a diterima, yang bermakna ada hubungan yang signifikan antara pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak di MIN 11 Bireuen.

Hal ini sejalan dengan pandangan sejumlah teoritis dan peneliti yang mengatakan bahwa hubungan Orangtua dengan anak berfungsi sebagai landasan emosional yang digunakan anak untuk mengeksplorasi dan menikmati hubungan dengan teman sebaya. Hubungan orangtua dengan anak mempengaruhi hubungan anak dengan teman sebaya. Anak-anak belajar tentang bagaimana berhubungan dengan figur pemegang otoritas dari orangtuanya. Melalui teman sebaya, anak-anak juga belajar mengenai cara berinteraksi dan melakukan hubungan timbal balik dengan teman seusianya (Novitasari & Khotimah, 2019). Penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak. Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa penggunaan smartphone berpengaruh signifikan terhadap pola interaksi sosial anak balita sebesar 40,2 %. Penggunaan smartphone selain untuk bermain, bisa bermanfaat untuk belajar (Marsal & Hidayati, 2019).

Penelitian yang dilakukann oleh Diah (2017) didapatkan hasil 23% anak yang mengalami kecanduan gadget, dengan jenis pola asuh yang diterapkan secara demokratis, 23% permisif dan 27% menggunakan pola asuh otoriter. Ketika anak-anak diperbolehkan menggunakan gadget, anak akan merasa nyaman dan cenderung akan mengulangi aktivitas tersebut dengan durasi yang lama.

Menurut Wulandari (2018) orang tua anak hanya diperbolehkan berinteraksi dengan gadget pada saat hari libur saja dengan durasi kurang lebih dari 2 jam dalam sehari. Hal ini menunjukkan peran orang tua dalam mencegah siklus kecanduan gadget pada anak. Ketergantungan juga dipengaruhi oleh durasi penggunaan gadget. Semakin sering durasi

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

anak berinteraksi dengan gadget, semakin memungkinkan untuk anak mengalami kecanduan terhadap gadget. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa durasi anak berinteraksi dengan gadget paling banyak adalah pada durasi lebih dari 60 menit dalam satu hari (Sa'ngadah, Arief, & Krisnana, 2020).

Orang tua berperan memberikan pengasuhan kepada anak diharuskan untuk lebih inovatif, memberikan waktu dalam membimbing anak dalam belajar dan bermain gadget, orang tua tidak hanya memberikan fasilitas pada anak dalam penggunaan gadget tetapi juga perlu arahan atau kontrol dari orang tua dalam bermain. Karena menurut pemahaman anak penggunaan gadget digunakan untuk sarana bermain yang asik. Hal tersebut perlu adanya panduan dari orang tua dan konsistensi orang tua dalam menerapkan disiplin kepada anak (Setyowati, 2019).

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pola asuh dengan kejadian kecanduan gadget pada anak pra sekolah. Penerapan pola asuh demokratis akan lebih membuat anak merasa di hargai, terjalin interaksi yang akrab antara anak dan orang tua, sehingga anak menjadi lebih dekat dengan orang tua, mematuhi peraturan yang telah disepakati bersama orang tua, timbul rasa saling perhatian, saling menghormati serta saling menyayangi. Hal ini dapat meminimalkan kecanduan yang akan terjadi pada anak-anak sehingga perkembangan anak akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa orang tua tetap tegas dalam menetapkan standar pada anaknya, akan tetapi orang tua juga tetap menghargai kebebasan anak. Sehingga anak bebas menggunakan gadget dan tanpa adanya penerapan hukuman. Pada pola asuh tipe ini orang tua akan memberikan penjelasan yang mendasari adanya penetapan standar tersebut dan mendorong proses saling memberi dan menerima secara verbal.

Selain itu, terdapat gaya pengasuhan berbeda dari salah seorang wali murid, dimana orangtua memberikan kebebasan waktu penggunaan gadget pada anak, hal tersebut menyebabkan konsententrasi belajar anak menurun atau rendah karena lebih memilih bermain gadget dibandingkan belajar. Wali murid lainnya yang memberikan gaya pengasuhan yang sama juga menyatakan bahwa anak menjadi sangat ketergantungan pada gadget dan sering meminta untuk bermain game atau youtube, serta kurang tanggap terhadap himbauan orangtua atau pun keluarga.

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

KESIMPULAN DAN SARAN

Pola asuh orang tua pada kategori demokratis sebanyak 74,7%, penggunaan gadget pada anak usia sekolah pada kategori tinggi sebanyak 50,7% dan terdapat hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak.

Bagi Ibu dan responden diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan tambahan pengetahuan bagi orang tua dan responden mengenai dampak penggunaan gadget yang tinggi. Bagi Sekolah diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan data mengenai pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak. Sehingga dapat memberikan edukasi dan informasi kepada orang tua terkait pentingnya pola asuh orang tua dengan dengan penggunaan gadget pada anak.

REFERENSI

- Anggraini, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68.
- BPS. (2021). Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/indicator/2/840/1/-persentase-penduduk-usia5-tahun-ke-atas-yang-pernah-mengakses-internet-dalam-3-bulan-terakhir-menurut-kelompokumur.html>
- Dahlan. (2017). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. Retrieved From [Https://Kominfo.Go.Id/Index.Php](https://Kominfo.Go.Id/Index.Php)
- Diah. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Studi Dilakukan Di Taman Kanak-Kanak Sila Chandra Iii Batubulan Tahun 2019. Retrieved From [Http://Ejournal.Poltekkes-Denpasar.Ac.Id/Index.Php/Jik](http://Ejournal.Poltekkes-Denpasar.Ac.Id/Index.Php/Jik)
- Ibrahim, A.N.A., Erhamwilda., Inten, D.N. (2022). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Kepada Anak terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3-4 Tahun di Kec. Cibeunying Kidul. *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education Vol. 2 No. 2 (2022), Hal: 62-68.*
- Kemenkes RI. (2019). Profil Kesehatan Republik Indonesia.

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

- Kurniasari, R., & Mardiyah, S. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Penggunaan Gadget pada Anak di Desa Petiken Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. *J+Plus : Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah Vol. 11 No. 2 (2022)*, Hal: 496-507.
- Machfoedz, I. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Bidang kesehatan, Keperawatan, Kebidanan, Kedokteran. Yogyakarta: Fitramaya.
- Marsal & Hidayati. (2019). Pengaruh smartphone terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78-84.
- Masthura, S., Iqbal, M.S., & Renila, A.S. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah di SDNegeri 1 Kota Banda Aceh. *Jurnal Aceh Medika Volume 2, No. 1, April 2018*
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan Game Online dan Identitas Diri, Interaksi Sosial Serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621-1629.
- Novitasari & Khotimah. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Pamungkas. (2023). Peran Pola Asuh Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia Volume 11 No 1 Hal 1 - 10, Februari 2023*,
- Priambodo, N.A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Pjok Selama Covid-19. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 365–371, 365–371.
- Sa'ngadah, N., Arief, Y., & Krisnana, I. (2020). Penelitian Gambaran Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Dengan Kecanduan Gadget. *Jurnal keperawatan*
- Silfiana, A. (2021). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Anak di Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu. *Jurnal Kesehatan Luwu Raya*, 59–60.
- Viandari. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana 2019, Vol.6, No.1*, 76-87
- Wulandari. (2018). Hubungan Tipe Pola Asuh Orangtua dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah di TK Pertiwi 1 Desa Purbowangi, Kecamatan Buayan, Kabupaten Kebumen. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Keperawatan, Vol. 13, No. 1*.

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>

Zulfahmi., Putriana, D., & Haq, A.F. (2022). Upaya Orang tua dalam Pengasuhan mencegah dan menghadapi anak yang Kecanduan Gadget. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia Vol. 2, No. 1 Juni 2022, Hal. 21-30*

Article History:

Received: Juli 15, 2025; Revised: Juli 18, 2025; Accepted: Agustus 01, 2025

Available in <https://globalnursingandpublichealth.org/index.php/gnph>