



Dampak Pola Asuh Orang Tua dan Intensitas Penggunaan *Gedget* Pada Anak Usia Dini

Fitriana ¹⁾ *, Sukarno ¹⁾, Jamilah ¹⁾

¹ UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Jl. Arif Rahman Hakim No.11, Simpang Sipin, Jambi, Indonesia.

Abstrak

Merebaknya *gedget* yang dapat dioperasikan oleh anak usia dini memberikan dampak positif dan negatif jika tidak diimbangi dengan pola asuh yang baik dan benar. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dampak pola asuh orangtua dan intensitas penggunaan *gedget* pada anak usia dini. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh orangtua yang diterapkan memberikan dampak pada *intensitas* penggunaan *gedget* yang berbeda, pertama pola asuh otoriter yang memberikan *intensitas* penggunaan *gedget* lebih sedikit pada anak, kedua pola asuh permisif dengan *intensitas* penggunaan *gedget* pada anak sangat tinggi dan bahkan tidak terbatas, ketiga pola asuh demokrasi yang memberikan *intensitas* penggunaan *gedget* yang relatif seimbang. Untuk itu orangtua harus memilih tipe pola asuh yang baik dan benar, sehingga akan memberikan dampak yang baik pada anak usia dini.

Kata kunci: *gedget; intensitas; pola asuh.*

Impact of Parenting Parents and Intensity of Gadget Use in Early Children

Abstract

The spread of gadget that can be operated by early childhood has positive and negative impacts if it is not balanced with good and correct parenting. The purpose of this study was to analyze the impact of parenting styles and the intensity of gadget use in early childhood. The research method uses a descriptive qualitative approach. Data collection is done by observation and interviews. Data analysis was carried out by data reduction, data presentation, data verification, and drawing conclusions. Checking the validity of the data using data triangulation. The results of this study indicate that the parenting style that is applied has an impact on the intensity of using gadgets that are different, firstly the authoritarian parenting style which gives the intensity of using gadgets less in children, secondly the parenting style is permissive with the intensity of using gadgets in children is very high and even unlimited, the three democratic parenting patterns that provide a relatively balanced intensity of gadget use. For this reason, parents must choose the type of parenting that is good and right, so that it will have a good impact on early childhood.

Keywords : *gadgets; intensity; parenting*

PENDAHULUAN

Pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi, membimbing, membina, dan mendidik anak dalam kehidupan sehari-hari (Viandari & Susilawati, 2020). Pola asuh adalah serangkaian perilaku yang diterapkan secara konsisten pada anak dari waktu ke waktu (Baskoro, 2019). Pola asuh merupakan segala bentuk dan proses interaksi yang terjadi antara orangtua dan anak yang akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan kepribadian anak (Longkutoy, 2015). Sebagaimana ungkapan (Fortuna & Solina, 2020), perilaku yang baik berasal dari pola asuh orang tua yang baik.

Pola asuh orang tua dalam untkapan Hurlock adalah metode disiplin yang diterapkan orang tua kepada anak (Hurlock, 2010). Selanjutnya Djamarah mengungkapkan pola asuh orang tua merupakan gambaran sikap dan perilaku interaksi orang tua dan anak, komunikasi, perhatian, peraturan, disiplin, *riward* dan *panismen*, serta tanggapan pada keinginan anak (Djamarah, 2014). Sedangkan Hasan menjelaskan pola asuh adalah kepemimpinan serta bimbingan kepada anak dalam kepentingan hidupnya (Hasan, 2010). Euis menyatakan pola asuh merupakan serangkaian interaksi yang *intensif* dalam mengarahkan kecakapan hidup untuk anak miliki (Euis, 2014). Nurindah, mengungkapkan bahwa pola asuh merupakan pemberian pembelajaran, bimbingan, dan mendisiplinkan serta melindungi anak (Nurindah, 2021). Dan Diana Baumrind *parental authority model defines parental authority as a set of approaches underlying parents' behaviors towards their child, This behavior, as a part of the socialization, includes all the goal-directed acts of parenting practice, as well as those that are not goal-directed such as body gestures, voice intonation or the spontaneous change of emotional expressiveness, meaning-the emotional climate*, Pola asuh orangtua didefinisikan pola asuh sebagai salah satu pendekatan yang mendasari perilaku orangtua terhadap anak anak, perilaku ini sebagai bagian dari sosialisasi mencakup semua tindakan pengasuhan, serta yang tidak diarahkan pada tujuan seperti gerak tubuh, intonasi suara atau perubahan spontan ekspresi emosional yang disebut dengan iklim emosional (Hadas & Adi, 2013). Dapat dirumuskan bahwa pola asuh orang tua adalah metode dalam mendisiplinkan anak yang menjadi sikap dan kepribadian anak dengan kepemimpinan orang tua yang *intensif* dalam memberikan pembelajaran serta bimbingan kepada anak untuk memiliki berbagai kecakapan hidup.

Pola asuh orang tua terdiri dari pola asuh otoriter, permisif dan demokratis (Yusuf, 2017; Mussen, 2010; Fauziyyah et al., 2021). Pertama pola asuh yang otoriter terdapat aturan yang kaku dalam mengasuh anak-anaknya (Najwa, 2021). Pola asuh ini cenderung menetapkan standar yang mutlak harus dituruti yang beriringan dengan ancaman-ancaman (Haryati, 2019). Cara pola asuh otoriter dengan menuntut anak untuk harus mengikuti apa yang diinginkan orang tua (Fetty & Ristiawanti, 2018). Ciri dari pola asuh otoriter diantaranya; (1) kekuasaan orangtua amat dominan, (2) anak tidak diakui secara pribadi, (3) kontrol terhadap tingkah laku anak sangat ketat, dan (4) orangtua akan sering menghukum jika anak tidak patuh (Mahamud et al., 2013). Kedua pola asuh yang permisif adalah pengasuhan yang memberikan kebebasan kepada anak dalam melakukan keinginannya (Aviani et al., 2020). Pola asuh ini diartikan sebagai cara mendidik dengan membiarkan anak berbuat sekehendaknya, tidak memimpin, tidak menasehati atau teguran terhadap anak (Novasari, 2021). Pola asuh permisif merupakan kebebasan pada anak tanpa kontrol, menegur, dan memperingatkan pada saat anak salah serta sedikit membimbing dan banyak memanjakan (Najwa, 2021). Ciri dari pola asuh permisif diantaranya; (1) orangtua memberikan kebebasan penuh pada anak untuk berbuat, (2) dominasi pada anak, (3) sikap

longgar atau kebebasan dari orangtua, (4) tidak ada bimbingan dan pengarahan dari orangtua, dan (5) kontrol dan perhatian orangtua terhadap anak sangat kurang, bahkan tidak ada (Shochib, 2014). Ketiga pola asuh yang demokrasi adalah gaya pengasuhan dimana orang tua bisa diandalkan dalam menyeimbangkan kasih sayang kepada anaknya (Haryati, 2019). Pola asuh ini menanamkan disiplin pada anak dan tetap mempertimbangkan pendapat dan perasaan anak (Fetty & Ristiawanti, 2018). Pada pola asuh demokrasi orang tua bersikap *frindly* kepada anak dan anak dibebaskan mengemukakan pendapatnya (Najwa, 2021). Ciri pola asuh demokrasi diantaranya; (1) anak diberikan peluang untuk mengembangkan diri, (2) anak diperbolehkan menyampaikan pendapat dalam mengambil keputusan, (3) orangtua sebagai pendidik dan pengasuh anak menerapkan dan mengawasi tingkah laku anak, (4) orangtua mengutamakan kebutuhan dan perasaan anak dalam kontrol dan pengawasan, (5) tidak menuntut anak secara berlebihan yang melampaui batas anak, (6) terjadi interaksi positif antara orangtua dan anak (Tridhonanto, 2014). Penerapan dari ketiga jenis pola asuh tersebut berhubungan erat dengan *intensitas* penggunaan *gedget* pada anak usia dini, dimana *gedget* telah merambah diseluruh penjuru duniya yang dapat dioperasikan dengan mudah dan banyak *fitur-fitur* hiburan bagi penggunanya.

Gedget diartikan sebagai gawai, sedangkan menurut istilah *gedget* diartikan sebagai sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi kusus (Lestari, 2012). Sejalan dengan Najwa, *gedget* merupakan alat komunikasi yang terdapat berbagai fungsi serta kegunaan (Najwa, 2021). Menjamurnya *gedget* yang memungkinkan anak usia dini dapat menggunakannya serta mengakses berbagai hal didalamnya (Zulfitria, 2017). 88,2% anak yang berusia 18 sampai 24 bulan menghabiskan waktu dengan bermain *gedget*, 27,5% anak menghabiskan waktu 4 jam sehari dengan bermain *gedget* (Lani, 2018). Menurut (Lempang, 2019) bahwa *gedget* pada satu sisi memberikan dampak positif pada anak, di sisi lain *gedget* juga memberikan dampak negatif.

Dampak positif *gedget* yakni banyaknya permainan-permainan kreatif dan menantang yang disukai anak, hal ini secara tidak langsung memberikan keuntungan bagi anak, dimana akan berpengaruh pada kreativitas anak, selain itu dampak positif pada *gedget* bagi anak diantaranya dapat menambah wawasan anak, dapat memudahkan anak dalam mencari dan mengetahui informasi terkini, dan membangun kreativitas anak, selanjutnya dampak negatif pada *gedget* bagi anak memiliki sejuta ancaman yang mengintai dimana anak menghabiskan sebagian besar waktunya bersama *gedget* dibandingkan dengan bermain di lingkungannya (Lempang, 2019). Beberapa dampak positif *gedget* yakni dapat menambah wawasan anak, anak dapat membangun relasi, mempermudah anak dalam mencari informasi, dapat mengoperasikan teknologi perangkat lunak, sebagai solusi orangtua menghadapi anak yang bosan belajar, membangun kreatifitas anak, dan menjadikan anak fasih dengan teknologi (Amanda, 2022). Dampak negatif *gedget* menjadikan anak mementingkan dirinya sendiri dengan berbagai aplikasi yang tersedia di dalam *gedget*, serta membuat anak lebih banyak meluangkan waktu bersama *gedget* dari pada belajar (Mahera & Dwiedha, 2018).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ibrahim et al., 2022) dengan judul “pengaruh pola asuh orang tua dalam penggunaan *gedget* kepada anak terhadap perkembangan bicara anak usia 3-4 tahun di kec.cibeunying kidul” mengungkapkan mayoritas pola asuh orangtua dalam penggunaan *gedget* banyak diterapkan pada pola asuh demokrasi dengan persentase 66,10%. Selanjutnya penelitian (Yustina & Setyowati, 2021) dengan judul “kontribusi pola asuh orang tua dalam penggunaan *gedget* terhadap perkembangan sosial emosional anak di tk asiyiyah bustanul athfal 2 jombang” mengungkapkan kontribusi pola asuh orang tua dalam

penggunaan *gedget* berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak, cenderung sosial emosional anak rendah disebabkan tingginya pola asuh permisif yang diterapkan orangtua pada penggunaan *gedget* anak usia dini. Berikutnya penelitian (Sa'ngadah et al., 2020) dengan judul "gambaran pola asuh orang tua pada anak dengan kecanduan *gedget*" mengungkapkan bahwa kecanduan *gedget* terjadi pada anak dipengaruhi oleh jenis pola asuh yang diterapkan, sehingga orang tua perlu mempertimbangkan penerapan pola asuh yang baik dan sesuai untuk menghindari kecanduan *gedget* pada anak. Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti melihat belum ada yang melakukan penelitian yang berkaitan dengan dampak pola asuh orang tua dan *intensitas* penggunaan *gedget* pada anak usia dini, sehingga peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul dampak pola asuh orang tua dan *intensitas* penggunaan *gedget* anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau.

Grand Tour peneliti di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan diketahui bahwa anak prasekolah sudah diberikan *gadget* oleh orangtua, Lokasi TK di pusat Kota Kecamatan Bantan yang sebagian besar peserta didik adalah warga di sekitar sekolah yang menjadikan akses terhadap internet menjadi sangat mudah, sehingga sebagian besar orangtua memilih menggunakan *gadget* yang dimanfaatkan sebagai media informasi dan juga sarana hiburan. Observasi awal pada 20 orangtua anak di Taman kanak kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan sebanyak 85% anak usia prasekolah menghabiskan > 1 jam sehari dengan *gadget*, 20% *gadget* digunakan sebagai media hiburan seperti menonton video di *youtube* dan juga beberapa aplikasi *game*. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu orangtua yang sibuk bekerja diluar rumah sehingga tidak bisa memperhatikan anak dalam mengakses *gadget* serta pilihan orangtua yang diberikan kepada anak agar tidak rewel, orangtua juga tidak memberikan batasan waktu serta aturan kepada anak dalam bermain *gadget*, anak usia pra sekolah yang telah diberikan akses untuk bermain dengan *gadget* juga diketahui dilingkungan keluarganya sebagian besar mengisi waktu bersama di rumah mereka dengan bermain *gadget*.

Berangkat dari latar belakang diatas peneliti ingin melihat langsung pola asuh orangtua dan *intensitas* penggunaan *gedget* pada anak usia dini, untuk itu tujuan dalam penelitian ini untuk menganalisis dan mendeskripsikan dampak pola asuh orangtua dan *intensitas* penggunaan *gedget* pada anak usia dini Kelompok B di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau dengan subjek penelitian adalah seluruh orang tua dan peserta didik kelompok B yang berjumlah 20 orang di TK Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menggunakan terianguulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dampak pola asuh orangtua tipe otoriter pada *intensitas* penggunaan *gedget* anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan Provinsi Riau.

Pola asuh otoriter merupakan tipe pola asuh yang bersifat tegas serta memberikan banyak larangan serta aturan pada anak, kontrol orangtua terhadap tingkah laku anak amat ketat, wawancara peneliti pada orangtua tipe otoriter sebagai berikut:

“untuk main HP (*handpone*) saya membatasi waktu untuk anak menggunakannya, pada waktu-waktu saja saya memperbolehkan anak main HP, dan untuk nonton vidio saya mendwonlod terlebih dahulu vidio-vidio animasi dan kartun pada *youtube-go*, anak saya hanya memutar vidio yang telah tersedia di *youtube-go* di HP saya, tidak ada HP pribadi untuk anak saya, melainkan HP saya yang saya berikan pada anak menggunakannya, anak saya megikuti aturan yang saya buat, tidak meronta-ronta jika tidak diberikan HP, ada banyak dampak buruk jika anak diberikan HP, banyak foto-foto yang tidak layak untuk anak lihat, apalagi pada aplikasi tik-tok, sangat merusak anak, untuk itu saya sangat membatasi anak saya dalam menggunakan HP”

Observasi yang peneliti lakukan terlihat bahwa anak tidak diberikan *gedget* oleh orangtua untuk dimiliki secara pribadi, anak hanya menggunakan *gedget* orangtua baik ayah atau ibu, untuk menggunakan *gedget* hanya diberikan pada waktu-waktu tertentu dan tidak diberikan dalam waktu yang lama. hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ni Kadek Diah Ari Anggreni dkk, menjelaskan bahwa pada pola asuh otoriter durasi anak dalam menggunakan *gedget* tidak lama dengan persentase 66,7%, Anggreni dkk menyebutkan bahwa ada kemungkinan pola asuh otoriter dapat mengendalikan perilaku anak (Anggreni, 2019). Pengamatan peneliti melihat bahwa jika anak menggunakan dalam waktu yang lama orangtua segera menegur anak untuk berhenti, jika anak tidak menuruti orangtua tidak segan untuk memarahi anak. Sejalan dengan ungkapan Haryanti, menjelaskan bahwa tipe pola asuh otoriter cenderung menetapkan standar yang mutlak harus dituruti, apabila anak tidak mau melakukan apa yang dikatakan oleh orangtua, maka orangtua tipe otoriter tidak segan menghukum anaknya (Haryanti, 2019). Pola asuh otoriter berkaitan dengan *intensitas* penggunaan *gedget* anak usia dini, tuntutan orang tua yang menyatakan bahwa jika penggunaan *gedget* tidak memiliki manfaat, maka sebaiknya anak tidak menggunakannya, orang tua hanya memberikan anak menggunakan *gedget* dengan waktu yang tidak terlalu lama dan tidak pada hal-hal yang kurang dalam segi manfaat, seperti bermain game online, menonton *youtube* dengan paket data tidak aktif, orangtua menegaskan kepada anak untuk tidak bermain *gedget* dengan paket data, melainkan bermain *game-geme* yang telah di *dwonlod* oleh orangtua dan vidio-vidio yang telah diwonlod pada aplikasi *youtube-go*.

Temuan peneliti tersebut yang berkaitan dengan dampak pola asuh tipe ototrter pada penggunaan *gedget* anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan dapat disimpulkan bahwa pada tipe pola asuh otoriter penggunaan *gedget* anak usia dini lebih sedikit, orang tua sangat membatasi anak dalam menggunakan *gedget*, aktivitas anak dalam mengoperasikan *gedget* juga dibatasi oleh orangtua hanya pada aplikasi yang telah orangtua *dwonload* dan menonton vidio-vidio yang telah orangtua *dwonlod*, orangtua tidak mengizinkan anak mengakses internet dengan paket data aktif, sehingga pengawasan orangtua terhadap anak sangat ketat dan *intensitas* penggunaan *gedget* sangat rendah.

2. Dampak pola asuh orangtua tipe permisif pada *intensitas* penggunaan *gedget* anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan Provinsi Riau.

Pola asuh permisif merupakan salah satu tipe pola asuh orangtua yang sering diterapkan kepada anak, pola asuh tipe ini memberikan kebebasan kepada anak untuk

melakukan berbagai aktivitas dengan tanpa pengawasan, orangtua memberikan kepercayaan penuh kepada anak dalam berbuat, wawancara peneliti berkaitan dengan pola asuh tipe permisif sebagai berikut:

“ya, kami membelikan HP (*handphone*) khusus untuk anak, jika tidak dibelikan anak sering memainkan HP ayah atau HP saya, jika dibelikan HP sendiri jd anak bisa menggunakan HP sendiri dan tidak mengganggu kegiatan orangtua, saya menjadikan HP sebagai usaha, kerja dan lain-lain, itulah mengapa saya membelikan anak saya HP agar tidak mengganggu pekerjaan saya”

Observasi peneliti terlihat bahwa anak memiliki sebuah *gedget* yang diberikan secara khusus oleh orangtua kepada anak, selain itu *gedget* yang anak miliki terdapat paket data aktif untuk anak bermain dengan *gedget* tersebut, terlihat ada email yang bernama anak tersebut dengan tahun kelahiran dituakan oleh orangtua untuk membuat akun email, pasalnya pihak email tidak mengizinkan anak usia dini memiliki akun email sendiri, pembuatan akun email ini dikarenakan setiap *gedget* yang ingin mendownload berbagai aplikasi dan menonton video *youtube* harus memiliki akun email yang terkoneksi pada *gedget*. Sejalan dengan ungkapan Najwa, bahwa pola asuh permisif diartikan sebagai cara mendidik dengan membiarkan anak berbuat sekehendaknya, orangtua tidak memberikan pimpinan, nasehat ataupun teguran terhadap anak (Najwa, 2021). Selain itu (Aviani et al., 2020), mengungkapkan hal yang serupa bahwa gaya pola asuh permisif merupakan cara pengasuhan orangtua yang melibatkan anak-anak namun hanya sedikit menuntut terhadap anak, yakni memberikan kebebasan anak melakukan apa yang diinginkan).

Pengamatan peneliti pada orangtua tipe pola asuh permisif ini dapat dikatakan hampir tidak ada tuntutan yang orang tua berikan kepada anak, orangtua sangat memberikan kebebasan kepada anak dalam menggunakan *gedget*. Sejalan dengan ungkapan Ayunda Yustina dan Sri Setyowati bahwa pola asuh permisif orang tua dalam penggunaan *gedget* cenderung membiarkan anak bermain atau menggunakan *gedget* pada saat orangtua sedang sibuk, orangtua juga membiarkan anak mengakses apapun ketika anak sedang bermain *gedget* (Yustina & Setyowati, 2021). Pengawasan yang orang tua berikan kepada anak pada tipe permisif terbilang sangat longgar, pada penggunaan *gedget*, anak dengan sangat mudah untuk menggunakannya dengan waktu yang anak inginkan.

Temuan peneliti berkaitan dengan dampak pola asuh orangtua tipe permisif pada *intensitas* penggunaan *gedget* anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau, yakni pada tipe permisif ini *intensitas* penggunaan *gedget* anak usia dini sangat longgar, orangtua memberikan anak sebuah *gedget* khusus dan diberikan paket data internet, hal ini memberikan keleluasaan pada anak untuk mengakses banyak hal pada *gedget* tersebut, orangtua tidak memberikan pengawasan yang kuat pada penggunaan *gedget* anak yang bebas mengakses berbagai aplikasi dan tidak menseting *gedget* untuk tidak dilintasi iklan yang tidak layak dilihat oleh anak usia dini, sehingga pada pola asuh tipe permisif ini memberikan dampak *intensitas* penggunaan *gedget* anak usia dini sangat tinggi.

3. Dampak pola asuh orangtua tipe demokrasi pada *intensitas* penggunaan *gedget* anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan Provinsi Riau.

Pola asuh demokrasi merupakan salah satu tipe pola asuh yang mementingkan komunikasi dalam menetapkan suatu keputusan, orangtua sering mengajak anak berdialog

dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berpendapat dalam mengambil sebuah keputusan, wawancara peneliti pada orangtua yang menerapkan tipe pola asuh demokrasi di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan sebagai berikut:

“saya tidak membelikan anak saya HP (*handphone*) secara pribadi, akan tetapi anak saya menggunakan HP saya atau ayahnya, anak saya sering membuka *youtube* dan beberapa game online, jadi saya mensetting iklan yang diperbolehkan melintas pada saat anak saya bermain *game*, jika ada iklan yang ingin masuk secara otomatis *game* online anak saya terhenti untuk konfirmasi apakah diizinkan, apabila muncul seperti itu anak saya mencari saya untuk minta *game* nya dapat dimainkan, seperti itu cara saya mengontrol anak saya bermain *game* online dan mengakses *youtube* dan pada saat sehabis magrib anak saya tidak saya izinkan main HP sebelum anak saya belajar mengaji, saya sendiri dan ayahnya yang mengajar, sholat dan lain-lain sambil bercanda dengan anak kami, saya juga selalu menjelaskan kepada anak saya kalau dia berbuat seperti ini nanti akan seperti ini, supaya anak saya tau mana yang baik dan tidak baik, begitu juga main HP, saya jelaskan jangan terlalu lama nanti jadi seperti ini”

Observasi yang dilakukan terlihat anak akrab dengan orangtua dan berkomunikasi dengan baik, selalu ceria dan senang bercerita dengan orangtua, anak juga terlihat aktif bermain, aktif bergerak dan aktivitas lain dalam pengawasan orangtua, anak juga tidak memiliki *gedget* secara pribadi, melainkan menggunakan *gedget* orangtua, jika anak ingin bermain *gedget* minta izin terlebih dahulu kepada orangtua, orangtua terlihat membatasi anak dalam bermain *gedget*, dan orangtua telah mensetting *gedget* untuk tidak mengizinkan iklan yang tidak layak melintas pada saat anak bermain *game* online, sehingga pada saat anak bermain *game* iklan-iklan yang tidak layak akan terlebih dahulu memberikan notifikasi izin kepada pengguna, peneliti melihat langsung anak yang mendatangi orangtua untuk meminta bantuan kepada orangtua lantaran *game* yang dimainkan terhenti disebabkan notifikasi izin iklan pada pengguna, dan orangtua menjelaskan kepada peneliti bahwa settingan pada iklan yang melintas pada saat anak bermain *game* online merupakan upaya yang dilakukan orangtua untuk melindungi anak dari iklan-iklan yang tidak layak untuk anak. Sejalan dengan ungkapan (Ibrahim, 2022) bahwa pada umumnya pola asuh demokrasi orangtua mampu memberikan anaknya kebebasan dan tetap memperhatikannya serta memberikan kesempatan dalam mengungkapkan pendapat.

Temuan peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa dampak pola asuh orangtua tipe demokrasi pada *intensitas* penggunaan *gedget* anak usia dini di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kecamatan Bantan Provinsi Riau, yakni relatif seimbang pada penggunaan *gedget*, orangtua tidak melarang secara total dan tidak memberikan kebebasan sepenuhnya pada anak dalam menggunakan *gedget*, pengawasan yang diberikan orangtua pada anak dalam penggunaan *gedget* sangat baik dengan mensetting iklan-iklan yang hendak melintas akan memberikan notifikasi pada pengguna, sehingga dapat melindungi anak dari iklan-iklan yang tidak layak untuk anak lihat, untuk itu pola asuh tipe demokrasi yang diterapkan orangtua pada *intensitas* penggunaan *gedget* anak usia dini relatif seimbang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan dampak pola asuh orangtua dan *intensitas* penggunaan *gedget* pada anak usia dini, pertama, pola asuh yang diterapkan

masing-masing orangtua berbeda-beda, diantaranya tipe pola asuh yang diterapkan adalah pola asuh otoriter, pola asuh permisif, dan pola asuh demokrasi. Kedua penerapan pola asuh otoriter memberikan dampak pada penggunaan *gadget* anak usia dini lebih sedikit, sedangkan pola asuh permisif berdampak pada penggunaan *gadget* anak usia dini yang sangat tinggi bahkan tidak terbatas, dan pola asuh demokrasi berdampak pada penggunaan *gadget* anak usia dini yang relatif seimbang.

Peneliti merekomendasikan orangtua untuk menyesuaikan jenis pola asuh dengan situasi dan kondisi, seperti kapan harus berlaku otoriter pada anak dalam menggunakan *gadget*, dan kapan harus berlaku demokrasi, sehingga akan memberikan dampak yang baik pada anak jika menerapkan tipe pola asuh yang baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, S. K. (2022). *Gadget Positif dan Negatif*. Retrieved 8 Februari 2022 from <https://www.kompasiana.com/riinamanda/6201d778be4ffe57aff2/gadgetpositif-dan-negatif?page=all#section1>.
- Anggreni, N. K. D. A., Lindayani, I. K., & Budiani, N. N. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Lama Penggunaan *Gadget* Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 8-12.
- Aviani, D., Latiana, L., & Mulawarman. (2020). Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 69-74.
- Baskoro, D. (2019). *Menjadi Lebih Baik (parent healing)*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Djamarah, S. B. (2014). *Pola Asuh Orang Tua Dan Komunikasi Dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Doron, H., & Sharbani, A. (2013). Parental Authority Styles of Parents with Attention Deficit Disorders (ADD). *Journal of social science*, 1(6), 44.
- Euis, S. (2014). *Mengasuh Anak Dengan Hati*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Fauziyyah, I. W., Dian, W. A., & Pitayanti, A. (2021). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Dengan Prestasi Belajar di Sekolah (6-12 Tahun) Selama Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Ngawi. *Journal JIC*, 5(1), 34-40.
- Fetty, W.C., & Ristiawanti. (2018). Hubungan Tipe Pola Asuh Orang Tua dengan Kebebasan Penggunaan *Gadget* pada Anak di SD Negeri Burat Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo. *Journal Komunikasi Kesehatan*, 9(2), 18-28.
- Haryati, D. (2019). Pola Asuh Orangtua dalam Pendampingan Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0. *Journal Noura*, 3(1), 1-19.
- Hasan, M. (2010). *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Diva Press.
- Hurlock, E B. (2010). *Perkembangan Anak II. Alih Bahasa: dr. Metasari Tjandrasa*. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, A. N. A., Erhamwilda, & Inten, D. N. (2022). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* Keapa Anak terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3-4

- Tahun di Kec.Cibeunying Kidul. *Journal Early Childhood Teacher Education*, 2(2), 62-68.
- Lani, T. (2018). *Perilaku Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Anak Prasekolah Serta Dampak Pada Penglihatan Anak*. (Universitas Airlangga Surabaya).
- Lempang, S. T. (2019). Peran Orang Tua pada Pengawasan Penggunaan *Smartphone* Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Pontanakayang Kabupaten Mamuju Tengah. *Journal Golden Age*, 4(3), 22-31.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga: Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta: Prananda Media Group.
- Longkuntoy, N. (2015). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kepercayaan diri siswa smp kristen ranotongkor kabupaten minahara. *Jurnal Ebiomedik*, 3(1), 94.
- Mahera, D. (2018). *Orang Tua Tunggal Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak (Studi di Dusun Blaburan Kelurahan Bigo Kecamatan Nguwar Kabupaten Magelang)*. (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Mahmud, H. G., & Yulianingsih, Y. (2013). *Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga*. Jakarta: Akademia Permata.
- Mussen, P. (2010). *Perkembangan dan Kepribadian anak*. Jakarta: Archan.
- Najwa. (2021). Pola Asuh Orang Tua dalam Mengantisipasi Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19. *Journal Bimbingan dan Konseling Islam*, 5(1), 79-82.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal Teratai*, 5(3), 56-65.
- Nurindah, F. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Pola Asuh Orang Tua Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun). *Journal Awladi*, 6(2), 45-56.
- Sa'angadah, N., Sufyanti, Y., & Krisnana, I. (2020). Gambaran Pola Asuh Orang Tua pada Anak Dengan Kecanduan *Gedget*. *Journal BIMIKI*, 8(2), 56-62.
- Shochib, M. (2014). *Pola Asuh Orang Tua*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solina, D. F. (2020). Digitas Parenting Terhadap Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal JIC*, 6(1), 34-45.
- Tridhonanto, A. (2014). *Mengembangkan Pola Asuh Demokrasi*. Jakarta: Gramedia.
- Viandari, K. D., Susilawati, & Ary, K. P. (2019). Peran Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana* 77, 6(1), 76.
- Yusuf, S. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Grafindo Persada.
- Yusnita, A., & Setyowati, S. (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan *Gedget* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang. *Journal PAUD Teratai*, 10(1) 1-7.

Zulfitria. (2017). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan *Smartphone* pada Anak Sekolah Dasar. *Journal HOLISTIKA*, 1(2), 95-102.