

## Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Penggunaan Gadget pada Anak di Desa Petiken Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik

Ramadhani Kurniasari<sup>1\*)</sup>, Sjafiatul Mardiyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Luar Sekolah, <sup>2</sup>Pendidikan Luar Sekolah

E-mail: [ramadhani.18074@mhs.unesa.ac.id](mailto:ramadhani.18074@mhs.unesa.ac.id), [sjafiatulmardiyah@unesa.ac.id](mailto:sjafiatulmardiyah@unesa.ac.id)

Received 2022;  
Revised 2022;  
Accepted 2022;  
Published Online 2022

**Abstrak:** Gadget menjadi permasalahan global karena memiliki dampak besar bagi aspek pendidikan. Salah satu bentuk implementasi orang tua mengenai kepedulian untuk segera memperhatikan anak-anaknya dalam menggunakan gadget melalui penerapan pola asuh yang dimilikinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif non parametrik. Peneliti melakukan penyebaran angket mengenai penggunaan gadget pada anak di Desa Petiken. Penelitian ini menggunakan total sampling yaitu sebanyak 50 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, observasi lapangan, dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian menggunakan *skala likert* yang kemudian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data pada penelitian ini menggunakan korelasi *rho spearman*. Hasil analisis data pada korelasi *rho spearman* yang disajikan menyatakan bahwa  $r$ -hitung >  $r$ -tabel  $0.299 > 0.1$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  dapat diterima dengan korelasi positif. Nilai signifikansi sebesar  $0.035 > 0.005$ . Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang rendah antara pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak dengan nilai koefisien korelasi *rho spearman* sebesar 0,299.

**Kata Kunci:** pola asuh orang tua, penggunaan gadget, anak-anak.

**Abstract:** Gadgets have become a global problem because they have a big impact on the education aspect. One form of parental implementation regarding concern is to immediately pay attention to their children in using gadgets through the application of their parenting pattern. This study aims to determine whether or not there is a relationship between parenting patterns and the use of gadgets in children. This study uses non-parametric quantitative methods. Researchers distributed questionnaires regarding the use of gadgets in children in Petiken Village. This study uses a total sampling of 50 respondents. Data collection techniques using questionnaires, field observations, documentation. The instrument used in the study used a Likert scale which was then tested for validity and reliability testing. Analysis of the data in this study using the Rho Spearman correlation. The results of data analysis on the rho Spearman correlation presented stated that  $r$ -count >  $r$ -table  $0.299 > 0.1$ , so it can be concluded that  $H_1$  can be accepted with a positive correlation. The significance value is  $0.035 > 0.005$ . The results showed that there was a low correlation between parenting and the use of gadgets in children with the Rho Spearman correlation coefficient of 0.299.

**Keywords:** parenting patterns, gadget use, children.

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:  
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan  
Sby Kode Pos 60213  
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112  
E-mail: [jpus@unesa.ac.id](mailto:jpus@unesa.ac.id)

## Pendahuluan

Kehidupan modern saat ini ikut membentuk pola asuh yang memanjakan anak-anak, memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup dari orang tua. Orang tua cenderung tidak menegur atau memperingati anak apabila anak sedang dalam bahaya, dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh orang tua menurut Wijanarko & Setiawati (Arnis, 2018). Mendidik dan membimbing anak merupakan tugas dari orang tua, orang tua memiliki model yang berbeda-beda, ada

yang menggunakan pola asuh demokratis, ada juga yang menggunakan pola asuh permisif dan ada juga yang menggunakan pola asuh otoriter. Oleh karena itu pola asuh orang tua sangat berperan penting dalam mendidik anaknya. (Sutisna, 2021)

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 (Masni, 2017). 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 (Al-Ayouby, 2017).

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 persen. 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, 2021a)

Hasil penelitian Anissa & Mahawati 2016 tentang penggunaan gadget pada siswa Sekolah Dasar menunjukkan bahwa umur responden yang paling banyak yaitu pada usia 10 tahun atau kelas 5 yang berjumlah 55 siswa (43%) dari pada usia 8 tahun dari kelas 3 ada 24 siswa (18%), sebanyak (71,9%) responden menjawab tidak mengetahui kegunaan gadget, (78,1%) menjawab tidak tahu bahaya penggunaan gadget, ketika responden ditanya tentang penggunaan gadget yang aman (68%) responden mengatakan tidak tahu, (78,1%) mengatakan tidak tahu tentang radiasi yang ada pada gadget (Anissa & Mahawati, 2016).

Batasan wilayah Desa Petiken, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik. Sebelah utara berbatasan dengan Desa Randegansari, sebelah timur berbatasan dengan Desa Mulung, sebelah selatan berbatasan dengan Desa Tenaru dan sebelah barat berbatasan dengan Desa Kesamben Wetan. (BPS, 2021b)

Hasil observasi awal di Desa Petiken Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik 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 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. Berdasarkan fenomena di atas, dapat dijelaskan bahwa hubungan pola asuh orang tua dan penggunaan gadget itu ada. Faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak berasal dari pola asuh yang diterapkan oleh orang tua, maka peneliti tertarik untuk meneliti "Hubungan Pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak Di Desa Petiken Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik".

Keluarga memberikan dasar pembentukan tingkah laku, watak, moral, dan pendidikan anak. Mengasuh dan membesarkan anak berarti memelihara kehidupan, kesehatan, mendidik dengan penuh ketulusan dan cinta kasih. Dalam membimbing anak, orangtua tidak hanya memenuhi kebutuhan psikis

saja namun dituntut pula untuk dapat memenuhi kebutuhannya secara finansial. Salah satu masalah orang tua bekerja atau berkarir adalah menentukan pola bimbingan bagi anak yang membuat anak merasa aman, nyaman, terlindungi, perhatian dan tercukupi segala kebutuhannya (sandang, pangan, dan papan). Dilematis bagi orangtua yang memilih antara memenuhi kebutuhan secara psikis dan fisik, karena kedua kebutuhan tersebut haruslah seimbang dan dapat dimiliki oleh anak. Jika orangtua sibuk bekerja maka intensitas perhatian pada keluarga menjadi berkurang, namun jika orangtua tidak bekerja maka ekonomi keluarga menjadi terganggu atau kurang tercukupi. Dua kondisi ini bukanlah untuk dijadikan alasan orangtua untuk menghindari dari tanggung jawab jika salah satu kebutuhan tersebut tidak dapat terpenuhi. (Masni, 2017) Orangtua harus memberikan rasa cinta, kasih sayang, kenyamanan, ketentraman dan kesejahteraan dalam keluarga. Siswa yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) masih berada pada tahap perkembangan anak awal, yang berusia antara 07- 12 tahun. Usia SD ini, siswa dituntut untuk menjalankan tugas perkembangannya sesuai dengan tingkat perkembangannya, agar tidak mengalami kesulitan dalam menghadapi tugas perkembangan berikutnya. Untuk membantu siswa menempuh tugas-tugas perkembangannya, Sekolah Dasar (SD) ditetapkan sebagai wadah bagi anak untuk mengembangkan diri. Dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. (Masni, 2017) 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 mengenai pola asuh ini diungkap dengan menggunakan skala yang berdasarkan aspek-aspek yang meliputi: Parental control, Maturity demands, Communication, dan Nurturance. (Silfiana, 2021)

Gadget atau dalam bahasa Indonesia yang disebut dengan gawai merupakan suatu alat elektronik yang dapat digunakan untuk melakukan banyak hal di dalam lingkup dunia maya. Gadget dapat diartikan sebagai perangkat atau media yang dikemas lebih kompleks dibandingkan dengan peranti lainnya dan memiliki banyak manfaat untuk membantu mempermudah aktivitas manusia (Ardyansyah, 2019). 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)

Gadget telah mengubah pola pengasuhan anak. 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 (Al-Ayouby, 2017). Efektif dan Operasional sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan menafsirkan istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah definisi operasional dari penggunaan gadget. Penggunaan gadget, yaitu aktifitas yang dilakukan oleh anak dengan menggunakan gadget yang dimiliki dalam kesehariannya.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian korelasional guna mengetahui adanya hubungan antar variabel dan dinyatakan dalam besaran angka sesuai koefisien korelasinya. Instrumen penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

Sumber data pada penelitian ini terbagi menjadi sumber data primer yang didapatkan dari orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar (7 tahun -12 tahun) yang berjumlah 50 responden. Sedangkan data

sekunder berasal dari kajian pustaka atau penelitian terdahulu yang relevan mengenai pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diantaranya menggunakan kuesioner, observasi lapangan dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini menggunakan *skala likert*, karena nilai jawaban setiap pernyataan dalam instrumen memiliki gradasi nilai dari sangat positif hingga sangat negatif. Data yang diperoleh akan berskala ordinal (*ranking*).

Pemberian nilai pada kuesioner berguna untuk proses *coding* atau pengkodean agar mempermudah analisis data. Pemberian nilai 4 selalu, nilai 3 sering, nilai 2 kadang-kadang dan nilai 1 tidak pernah. Pemberian nilai tersebut didasarkan pada butir kuesioner yang memiliki nilai pernyataan positif.

Penghitungan uji validitas kuesioner, peneliti menggunakan bantuan SPSS versi 26.0 dan *Microsoft office excel* dengan rumus *Rho Spearman* oleh (Sugiyono, 2017) dan diperoleh  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Maka item pernyataan pada kuesioner dinyatakan valid. Sebaliknya, jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka item pernyataan pada kuesioner dinyatakan tidak valid. Penelitian ini menggunakan uji *Rho spearman* atau analisis korelasi guna mencari hubungan variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) data yang dihasilkan berupa data ordinal. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.

Tinggi rendahnya hasil uji reliabilitas instrumen penelitian ditunjukkan oleh angka koefisien reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* dengan bantuan SPSS 26.0 untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan reliabel atau tidak. Pertimbangan peneliti memilih teknik tersebut karena telah terbukti dan banyak digunakan.

$$r_{11} = \frac{k}{(k - 1)} - \left(1 - \frac{\sum \partial_b^2}{\partial_t^2}\right)$$

Keterangan :

- r11 : Reliabilitas
- k : Banyaknya butir
- $\sum \partial_b^2$  : Mean kuadrat
- $\partial_t^2$  : Variansi total

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Items | Keterangan |
|------------------|------------|------------|
| .887             | 52         | Reliabel   |

instrumen pernyataan kesalahan

**Tabel 1: Hasil Analisis Data Uji Reliabilitas (Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)**

Teknik pengolahan data pada penelitian ini menggunakan tiga tahapan yaitu tahap pemeriksaan data (*editing*), tahap pengkodean (*coding*), dan tabulasi. Analisis data menggunakan statistika deskriptif dalam bentuk persentase dan statistik inferensial untuk mengetahui korelasi antar variabel.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- F : Frekuensi (jawaban responden)
- N : jumlah keseluruhan responden
- P : Angka persentase

Persentase jawaban sebesar 81-100% menunjukkan kategori sangat baik, kemudian 61-80% menunjukkan kategori baik, kemudian 41-60% menunjukkan kategori rendah, dan 21-40% menunjukkan kategori sangat rendah.

Rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas penelitian ini yaitu rumus *Spearman Brown* (Sugiyono, 2017), sebagai berikut :

$$r_s = 1 - \frac{6\sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dimana :

$r_s$  = Koefisien korelasi *rank spearman*

$d_i$  = Selisih setiap *rank*

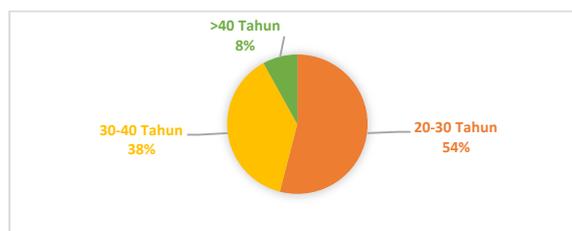
$n$  = Banyaknya pasangan data

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 April – 27 Mei 2022. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan sebelum peneliti memperoleh data penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak di Desa Petiken, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik.

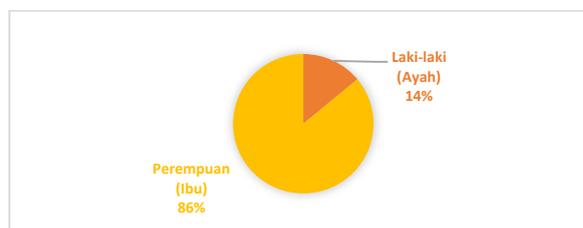
### A. KARAKTERISTIK RESPONDEN

Karakteristik responden dikumpulkan berdasarkan usia orang tua, jenis kelamin orang tua, peran orang tua, pekerjaan orang tua, pendidikan terakhir orang tua, usia anak dan jenis kelamin anak . Data – data tersebut digunakan untuk melakukan identifikasi awal mengenai pengelompokan secara fisik.



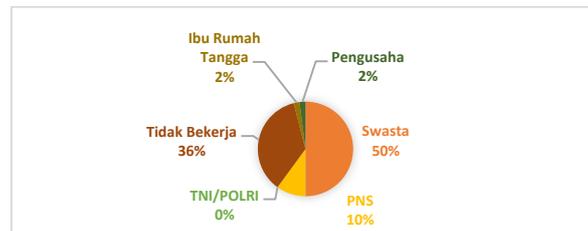
**Grafik 1 : Usia Orang Tua**  
(Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)

Hasil hitung persentase usia orang tua dari pengumpulan data melalui kuesioner menampilkan bahwa 54% dari 50 responden memiliki usia 20-30 Tahun, 8% dari 50 responden memiliki usia >40 Tahun dan 38% dari 50 responden memiliki usia 30-40 Tahun. Dengan demikian, dapat dianalisis bahwa grafik usia orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar, rata-rata memiliki usia 20-30 Tahun. Makna dari grafik 1 diatas menunjukkan bahwa rata-rata orang tua yang anaknya masih sekolah dasar merupakan pasangan-pasangan muda yang lebih mengerti cara penggunaan gadget dalam proses pengasuhan.



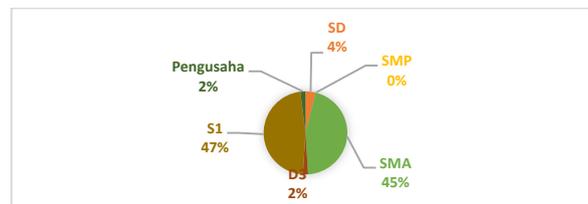
**Grafik 2 : Jenis Kelamin dan Peran Orang Tua**  
(Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)

Hasil hitung persentase jenis kelamin dan peran orang tua dari pengumpulan data melalui kuesioner menampilkan bahwa 86% dari 50 responden berperan sebagai ibu dan 14% dari 50 responden berperan sebagai ayah. Dengan demikian, dapat dianalisis dari grafik jenis kelamin dan peran orang tua bahwa ibu yang lebih sering mendampingi anak dirumah. Makna dari grafik 2 diatas menunjukkan bahwa porsi pengasuhan anak lebih didominasi oleh ibu sehingga peran ibu sangat besar dalam penelitian ini, sedangkan para ayah lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah karena harus bekerja.



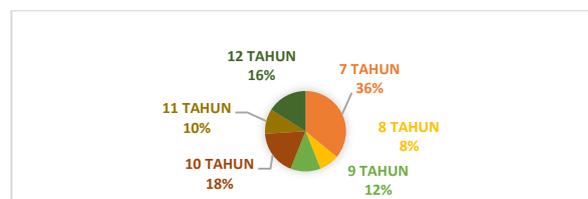
**Grafik 3 : Pekerjaan Orang Tua**  
(Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)

Hasil hitung persentase pekerjaan orang tua dari pengumpulan data melalui kuesioner menampilkan bahwa 50% dari 50 responden bekerja di swasta, 36% dari 50 responden tidak bekerja, 10% dari 50 responden bekerja sebagai PNS. Dari data grafik diatas dapat dianalisis lebih banyak orang tua yang bekerja di swasta dan tidak bekerja, melainkan mendampingi anak dirumah. Makenya bahwa terdapat perbedaan jam kerja antar orang tua dikarenakan masing-masing perusahaan swasta memiliki kebijakan sendiri-sendiri.



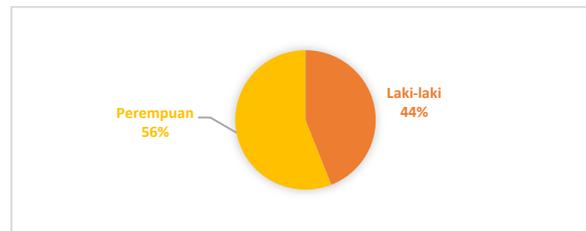
**Grafik 4 : Pendidikan Terakhir Orang Tua**  
(Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)

Hasil hitung persentase pendidikan terakhir orang tua dari pengumpulan data melalui kuesioner menampilkan bahwa 47% dari 50 responden adalah lulusan Strata-1 dan 45% dari 50 responden adalah lulusan SMA. Dari data grafik diatas dapat dianalisis bahwa lebih banyak orang tua yang memiliki ijazah S-1 dan ijazah SMA. Makna dari grafik 4 diatas menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki taraf pendidikan yang cukup tinggi, sehingga seharusnya lebih pandai dalam menggunakan gadget dalam proses pengasuhan.



**Grafik 5 : Usia Anak**  
(Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)

Grafik usia anak sekolah dasar diperoleh dari pengumpulan data kuisioner dan menghasilkan data sebanyak 36% dari 50 responden memiliki usia 7 tahun, 18% dari 50 responden memiliki usia 10 tahun, 16% dari 50 responden memiliki usia 12 tahun, 12% dari 50 responden memiliki usia 9 tahun, 10% dari 50 responden memiliki usia 11 tahun dan 8% dari 50 responden memiliki usia 8 tahun. Makna dari grafik 5 diatas bahwa mayoritas anak usia dasar sudah mengenal gadget sejak usia 7 tahun.

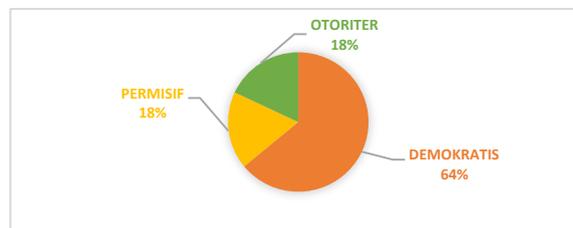


**Grafik 6 : Jenis Kelamin Anak**  
(Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)

Hasil hitung persentase jenis kelamin anak dari pengumpulan data melalui kuesioner menampilkan bahwa 56% dari 50 responden berjenis kelamin perempuan dan 44% dari 50 responden berjenis kelamin laki-laki. Dapat diartikan bahwa didalam penelitian ini lebih banyak responden yang berjenis kelamin perempuan dari pada laki-laki.

## B. POLA ASUH ORANG TUA

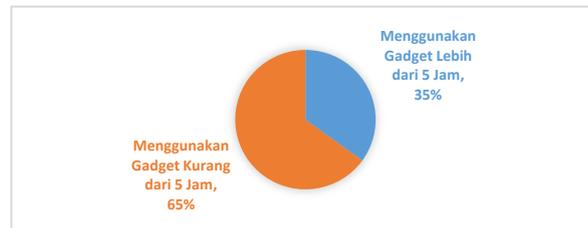
Hasil pola asuh orang tua ini didapatkan dengan cara melakukan analisis data dengan menyebarkan kuisisioner kepada orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar, pola asuh orang tua sendiri terbagi menjadi tiga pola asuh, yaitu pola asuh demokratis adalah pola asuh yang dapat menjadikan anak menjadi tanggung jawab, memiliki kepedulian terhadap hubungan antar pribadi dan mengembangkan kompetensi kepemimpinan yang dimilikinya, pola asuh otoriter merupakan tekanan anak untuk patuh kepada semua perintah dan keinginan orang tua, control 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 dan pola asuh permisif adalah membiarkan anak bertindak sesuai dengan keinginannya, orang tua tidak memberikan hukuman dan pengendalian.



**Grafik 7 : Hasil Analisis Data Pola Asuh Orang Tua**  
(Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)

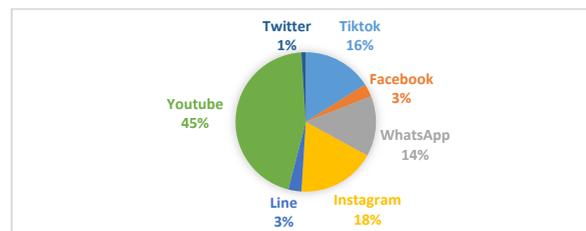
Grafik diatas merupakan hasil analisis data dari pola asuh orang tua yang menyatakan bahwa 64% dari 50 responden menerapkan pola asuh demokratis terhadap anaknya, orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter dan pola asuh permisif memiliki persentase yang sama yaitu 18% dari 50 responden. Dengan demikian dapat dianalisis bahwa terdapat 32 orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis dan 18 orang tua yang menerapkan pola asuh permisif dan pola asuh otoriter terhadap anaknya. Makna dari grafik 7 adalah sudah banyak orang tua yang menyadari bahwa pengasuhan dengan pola asuh demokratis lebih baik bagi orang tua dan anak, sehingga orang tua yang ada di Desa Petiken lebih banyak menerapkan pola asuh demokratis. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya bahwa ada hubungan pola asuh orang tua demokratis dengan penggunaan gadget. (Silfiana, 2021)

**C. ANALISIS DATA PENGGUNAAN GADGET**



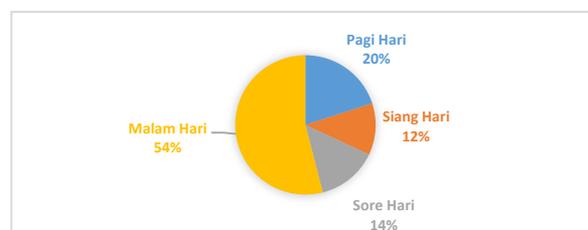
**Grafik 8 : Hasil Analisis Data Tingkat Intensitas Penggunaan Gadget**  
(Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)

Grafik distribusi frekuensi diatas merupakan hasil pengumpulan data responden mengenai pernyataan variabel penggunaan gadget pada indikator tingkat intensitas penggunaan gadget. Grafik diatas menyebutkan bahwa 65% dari 50 responden mengizinkan anaknya menggunakan gadget kurang dari 5 jam dan 35% dari 50 responden membiarkan anaknya menggunakan gadget lebih dari 5 jam. Makna grafik 8 diatas adalah sudah banyak orang tua yang sadar bahwa penggunaan gadget pada anak perlu dibatasi dan diatur dengan baik.



**Grafik 9 : Hasil Analisis Data Variasi Media Sosial Penggunaan Gadget**  
(Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)

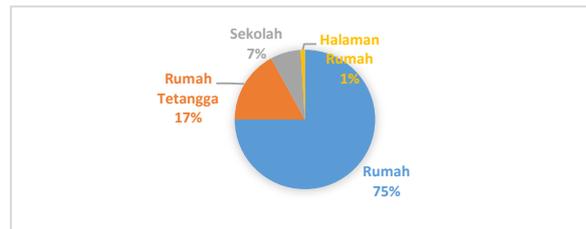
Grafik distribusi frekuensi diatas merupakan hasil pengumpulan data responden mengenai pernyataan variabel penggunaan gadget pada indikator variasi media sosial. Pada grafik diatas dapat kita analisis bahwa kebanyakan siswa sekolah dasar lebih sering menggunakan youtube, tiktok dan instagram. Dapat dilihat dari grafik diatas bahwa 45% dari 50 responden menggunakan aplikasi youtube. Maknanya adalah mayoritas responden lebih menyukai konten-konten youtube dibanding konten-konten di sosial media lainnya.



**Grafik 10 : Hasil Analisis Data Pilihan Waktu Penggunaan Gadget**  
(Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)

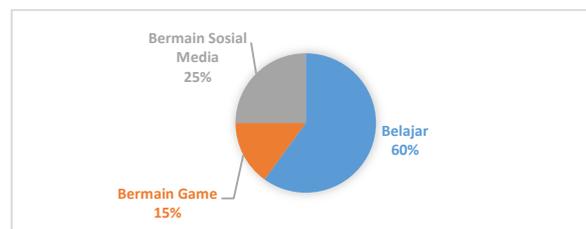
Grafik distribusi frekuensi diatas merupakan hasil pengumpulan data responden mengenai pernyataan variabel penggunaan gadget pada indicator pilihan waktu penggunaan gadget. Grafik diatas menjelaskan bahwa 54% dari 50 responden memilih waktu malam hari untuk menggunakan gadget, hal tersebut karena banyak kegiatan baik itu sekolah, bimbingan belajar dan mengaji, sehingga anak lebihb

sering menggunakan gadget pada malam hari. Maksudnya adalah pengawasan orang tua harus lebih ditingkatkan pada malam hari, karena mayoritas responden menggunakan gadget pada malam hari.



**Grafik 11 : Hasil Analisis Data Pilihan Tempat Penggunaan Gadget (Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)**

Grafik distribusi frekuensi di atas merupakan hasil pengumpulan data responden mengenai pernyataan variabel penggunaan gadget pada indikator pilihan tempat penggunaan gadget. Grafik di atas menggambarkan bahwa 75% dari 50 responden menggunakan gadget di rumah. Artinya meskipun di rumah, anak-anak tetap harus diberi pengawasan karena dengan gadget anak-anak bisa mengakses berbagai informasi meskipun di rumah.



**Grafik 12 : Hasil Analisis Data Pertimbangan Penggunaan Gadget (Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)**

Grafik distribusi frekuensi di atas merupakan hasil pengumpulan data responden mengenai pernyataan variabel penggunaan gadget pada indikator pertimbangan penggunaan gadget. Pertimbangan penggunaan gadget ini dapat dilihat dari manfaat penggunaan gadget, baik manfaat positifnya dan dampak negatifnya. Grafik di atas menggambarkan bahwa 60% dari 50 responden menggunakan gadget untuk belajar, dimana belajar merupakan kegiatan positif, sedangkan 25% dan 15% dari 50 responden menggunakan gadget untuk bermain sosial media dan bermain game. Artinya sudah banyak responden yang mampu menggunakan gadget dengan baik, sehingga gadget bisa menjadi alat yang membantu dalam proses belajar.

#### **D. HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK**

Hasil pengumpulan data kuesioner yang telah dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26.0 memperoleh penerimaan hipotesis H1 yaitu terdapat hubungan positif antara pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak.

Analisis korelasi pada penelitian ini menggunakan analisis *Rho spearman*. Hasil korelasi *rho spearman* sebagai berikut :

| Correlations   |                     |                         |                     |                   |
|----------------|---------------------|-------------------------|---------------------|-------------------|
|                |                     |                         | Pola Asuh Orang Tua | Penggunaan Gadget |
| Spearman's rho | Pola Asuh Orang Tua | Correlation Coefficient | 1.000               | .299*             |
|                |                     | Sig. (2-tailed)         | .                   | .035              |
|                |                     | N                       | 50                  | 50                |
|                | Penggunaan Gadget   | Correlation Coefficient | .299*               | 1.000             |
|                |                     | Sig. (2-tailed)         | .035                | .                 |
|                |                     | N                       | 50                  | 50                |

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Tabel 2: Hasil Analisis Korelasi Rho Spearman (Sumber : data yang diolah oleh peneliti, 2022)**

Tabel 2, hasil analisis korelasi diatas merupakan hasil analisis data kuesioner guna mengetahui hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak. Terlihat bahwa terdapat korelasi antara pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak dengan nilai korelasi 0.299. Jadi dapat disimpulkan bahwa **H1** dapat diterima dan **H0** ditolak. Hal ini dibuktikan dengan analisis korelasi *rho spearman* menggunakan bantuan spss 26.0 yang menyatakan nilai r-hitung > r-tabel dengan nilai 0.299.

Nilai signifikansi pada kolom Sig. (2-tailed) atau tingkat kesalahan pada penelitian ini adalah 5%. Hal ini dikarenakan  $0.035 > 0.005$  pada nilai signifikansi. Tingkat korelasi antara variabel pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak ialah 1.000 yang artinya memiliki korelasi positif.

Interval korelasi sebesar 0,00-0,199 menunjukkan tingkat hubungan sangat rendah, interval korelasi sebesar 0,20-0,399 menunjukkan tingkat hubungan rendah, interval korelasi sebesar 0,40-0,599 menunjukkan tingkat hubungan cukup tinggi, interval korelasi sebesar 0,60-0,799 menunjukkan tingkat hubungan tinggi dan interval korelasi sebesar 0,80-1,000 menunjukkan tingkat hubungan sangat tinggi.

Pedoman interpretasi diatas menyatakan bahwa hubungan pola asuh orang tua dan penggunaan gadget memiliki korelasi yang rendah dengan nilai interval 0,299.

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. Hasil analisis data menunjukkan sekitar 64% responden menerapkan pola asuh demokratis.

Hasil analisis data mengenai indikator penggunaan gadget menunjukkan tingkat intensitas penggunaan gadget rata rata kurang dari 5 jam setiap harinya. Variasi media sosial yang digunakan paling banyak adalah youtube dengan persentase 45% dari 50 responden. Waktu dan tempat yang digunakan untuk bermain gadget paling banyak adalah malam hari dan bermain di rumah. Penggunaan gadget lebih banyak digunakan untuk belajar daripada untuk bermain.

Penggunaan gadget, yaitu aktifitas yang dilakukan oleh mahasiswa dengan menggunakan gadget yang dimiliki dalam kesehariannya. Penggunaan gadget bisa berbentuk tingkat intensitas penggunaan, media sosial yang digemari dan pemilihan waktu yang berpengaruh terhadap pengamalan ibadah shalat. (Gozali, 2020)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak di Desa Petiken Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. Pada pembahasan ini akan dijelaskan mengenai data utama dari kuesioner yang dibuat peneliti yang meliputi pola asuh demokratis, pola asuh permisif dan pola asuh otoriter. Variabel penggunaan gadget pada anak memiliki indikator – indikator diantaranya tingkat intensitas penggunaan, variasi media sosial yang digunakan, pilihan waktu dan tempat, dan pertimbangan penggunaan.

Indikator – indikator tersebut dijabarkan dalam 52 butir pernyataan. Terdapat 32 butir pernyataan untuk variabel pola asuh orang tua dan 20 butir pernyataan untuk variabel penggunaan gadget pada anak.

Total butir pernyataan pada penelitian ini adalah 52 butir dan dinyatakan valid serta reliabel sesuai uji reliabilitas menggunakan *cronbach alpha* dengan nilai 0.887.

Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebar kepada seluruh orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar yaitu 7 tahun sampai 12 tahun yang berjumlah 50 responden. Penelitian ini menggunakan semua populasi yang ada karena kurang dari 100. Hal ini dilakukan guna mendapatkan data primer yang akurat.

Hasil uji korelasi *rho spearman* menyatakan bahwa menerima H1 yaitu menerima hipotesis pertama yaitu terdapat hubungan pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak dengan nilai korelasi sebesar 0.299. Nilai signifikansi 0.035 yang mana memperoleh hasil terdapat korelasi atau hubungan dua variabel. Nilai koefisien korelasi 0,299 mengartikan terdapat korelasi yang rendah antara pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak. Peneliti menyetujui hasil penelitian terdahulu dengan judul “Pola Asuh Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Anak Di Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu” yang menyatakan penerimaan terhadap hipotesis alternatif yaitu terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak.

Pola asuh merupakan sebuah sikap dan bentuk perilaku yang diterapkan orang tua selama membesarkan dan mendidik anak. Pola asuh memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku anak di masa mendatang. Anak harus memiliki hubungan yang sehat dengan orang tua agar anak mencapai kemandiriannya. Hal tersebut erat kaitannya dengan sikap dan perilaku orang tua yaitu pola asuh yang diterapkan orang tua (Shocib, 2014). Pola asuh dapat didefinisikan sebagai pola interaksi antara anak dengan orang tua yang meliputi pemenuhan kebutuhan fisik (seperti makan, minum dan lain-lain) dan kebutuhan psikologis (seperti rasa aman, kasih sayang dan lain-lain), serta sosialisasi norma-norma yang berlaku di masyarakat agar anak dapat hidup selaras dengan lingkungannya. Dengan kata lain, pola asuh juga meliputi pola interaksi orang tua dengan anak dalam rangka pendidikan anak (Nasrun, 2016)

Pola asuh orang tua menurut Slater yang sebagaimana dikutip oleh (Khotimah, 2019) mengelompokkan pola asuh yang dapat digunakan dalam membina dan mendidik anak-anak antara lain : toleran-tidak toleran, permisif-keras (ketat), membiarkan-turut terlibat dan hubungan “dingin”-hubungan “hangat”. Thomas Gordon yang sebagaimana dikutip oleh (Khotimah, 2019) juga menggolongkan pola asuh orang tua dalam tigapola, yaitu pola otoriter, permisif, dan demokratis.

Pengasuhan anak-anak, terutama anak usia dini bahwa anak-anak akan mendapatkan pengalaman pertama dari keluarga. Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam kehidupan anak. Di dalam keluarga anak mendapat contoh dan pendidikan serta bimbingan awal dari orang tua untuk belajar bersikap positif terhadap anggota keluarga dan teman-teman seusianya, belajar berperilaku dan bekerjasama dengan baik. Orang tua sebagai pembelajar utama sosialisasi anak-anak mereka sebagaimana dikemukakan (Wiwin Yulianingsih dkk, 2013)

Gadget atau dalam bahasa Indonesia yang disebut dengan gawai merupakan suatu alat elektronik yang dapat digunakan untuk melakukan banyak hal di dalam lingkup dunia maya. Gadget dapat diartikan sebagai perangkat atau media yang dikemas lebih kompleks dibandingkan dengan peranti lainnya dan memiliki banyak manfaat untuk membantu mempermudah aktivitas manusia (Ardyansyah, 2019). 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)

## Simpulan

Uraian hasil dan pembahasan tentang pola asuh orang tua dan penggunaan gadget di Desa Petiken, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik. Nilai persentase data variabel pola asuh orang tua sebesar 64% menerapkan pola asuh demokratis, 18% menerapkan pola asuh permisif dan 18% menerapkan pola asuh otoriter dan nilai persentase rata-rata data variabel penggunaan gadget pada anak sebesar 59,8% yang mana memiliki rata – rata cukup tinggi.

1. Hasil uji statistik yang telah dilakukan, menyatakan bahwa pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak memiliki hubungan positif yang dibuktikan dengan  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  yaitu sebesar 0.299. hubungan positif diartikan bahwa semakin tinggi pola asuh orang tua maka semakin rendah penggunaan gadget. Apabila pola asuh orang tua rendah, maka penggunaan gadget akan tinggi.

2. Tabel pedoman interpretasi menyatakan bahwa signifikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.035 melalui hasil analisis korelasi *rho spearman* memiliki tingkat rendah dengan nilai koefisien korelasi sebesar 1.000. Dengan demikian, H<sub>0</sub> dinyatakan ditolak dan H<sub>1</sub> dinyatakan diterima. H<sub>1</sub> diterima dengan pernyataan bahwa terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan penggunaan gadget pada anak di Desa Petiken, Kecamatan Driyorejo, Kabupaten Gresik. Memiliki hubungan yang rendah karena banyak orang tua yang menggunakan pola asuh demokratis dimana orang tua menentukan peraturan-peraturan tetapi dengan memperhatikan keadaan dan kebutuhan anak. Dari rumusan masalah yang di buat dapat mengetahui bahwa terdapat hubungan yang rendah antara pola asuh orang tua dan penggunaan gadget. Faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget sendiri adalah dari penerapan pola asuh yang diberikan ke anak oleh orang tua.

## Saran

Sebaiknya, pola asuh orang tua harus lebih diperhatikan lagi dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak untuk memaksimalkan dampak positif yang didapat dari penggunaan gadget.

## Daftar Pustaka

- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung*.
- Anissa, N., & Mahawati, E. (2016). *Faktor-Faktor Determinan Unsafe Action Pengguna Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar Tahun 2016*.
- Ardiansyah, S. S. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Progam Studi Teknik Informatika ITN Malang. *Valtech*, 160–165.
- Arnis, W. S. (2018). *Hubungan Pola Asuh Permisif Orang Tua dengan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Kelas 1 SDN 04 Payakumbuh*. 1–8.
- BPS. (2021a). *Badan Pusat Statistik*. <https://www.bps.go.id/indicator/2/840/1/-persentase-penduduk-usia-5-tahun-ke-atas-yang-pernah-mengakses-internet-dalam-3-bulan-terakhir-menurut-kelompok-umur.html>
- BPS. (2021b). *Kecamatan Driyorejo Dalam Angka*. Gresik.
- Gozali, A. (2020). Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Teknologi Informasi Pada Masa PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). *Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 1(2), 36–49.
- Khotimah, A. N. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Al-Hidayah Plus Madiun. *Madiun*.
- Masni, H. (2017). *Peran Pola Asuh Demokratis Orangtua*.
- Nasrun, F. (2016). Pola Asuh Orang Tua Dalam Anak Di Era Digital. *An-Nisa'*, 121–137.
- 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.
- Shocib. (2014). *Pola Asuh Orang Tua*. Rineka Cipta.
- Silfiana, A. (2021). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Anak Di Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu. *Jurnal Kesehatan Luwu Raya*, 59–60.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutisna, I. (2021). *Mengenal Model Pola Asuh Baumrind*.
- Wiwin Yulianingsih dkk. (2013). *Parenting Education Dalam Literasi Budaya Dan Kewargaan*.