



**HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN
KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK USIA
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

Aulia Kharin

NIM: 30902100037

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2025



**HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN
KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK USIA
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

Aulia Kharin

NIM: 30902100037

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2025

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar” Saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Jika dikemudian hari ternyata Saya melakukan tindakan plagiarisme, Saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Islam Sultan Agung Semarang kepada saya.

Mengetahui,

Wakil Dekan I


Dr. Ns. Hj. Sri Wahyuni, M.Kep., Sp.Kep.Mat
NIDN. 0609067504

Semarang, 13 febuari 2025

Peneliti,


Aulia Kharin
NIM: 30902100037



HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul:

HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Disusun oleh:

Nama : Aulia Kharin

NIM : 30902100037

Telah disahkan dan disetujui oleh Pembimbing pada:

Pembimbing I

Tanggal: 13 Febuari 2025...


Ns. Betie Febriana, M.Kep
NIDN. 0623028

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul

HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Disusu Oleh

Nama :Aulia kharin

Nim :30902100037

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 13 febuari 2025 dan
dinyatakn telah memenuhi syarat untuk diterima

Penguji I,

Dr. Wahyu Endang Setyowati, SKM, M.Kep
NIDN. 06.1207.7404

Penguji II,

Ns. Betie Febriana, S.Kep., M.Kep
NIDN. 06.2302.8802

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan

Dr. Iwan Ardian, S.KM, S.Kep., M.Kep
NIDN. 06.2208.7403

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SKRIPSI, Januari 2025**

ABSTRAK

Aulia Kharin

**HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN KECANDUAN
GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

59 Halaman + 7 tabel + 2 gambar + 9 lampiran

Latar Belakang: Gadget merupakan peran teknologi komunikasi yang sangat penting dan sangat membantu. Alat elektronik yang kecil yang mempunyai banyak fungsi salah satunya berfungsi untuk mengunduh informasi informasi terbaru, *Gadget* sendiri bukan hanya populer atau digunakan oleh kalangan dewasa saja, bahkan anak anak, salah satunya anak anak usia sekolah dasar. Kemajuan gadget sendiri memiliki dampak positif dan negatif, salah satunya adalah Kecanduan gadget. maka dari itu dibutuhkan pola asuh orang tua. Maka dari itu pendampingan orang tua terhadap anak sangatlah penting, orang tua memiliki wewenang untuk mengontrol dan mendidik setiap kegiatan anak seperti penggunaan *Gadget*.

Metode: penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *crossectional*, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner pada 130 responden, penelitian menggunakan Teknik *simple random sampling* dan diolah secara statistik dengan uji yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *gamma*.

Hasil: hasil uji *gamma* pada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget di peroleh *p* value 0,031(<0,05) yang menunjukan bahwa H_0 diterima atau terdapat hubungan dan keeratan hubungan yaitu sedang (-0,428) serta arah hubungan negative.

Kesimpulan: terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar

Kata Kunci: Pola Asuh Orang Tua, Kecanduan gadget, Anak Usia Sekolah Dasar
Daftar Pustak

**NURSING SCIENCE STUDY PROGRAM
FACULTY OF NURSING SCIENCES
SULTAN AGUNG ISLAMIC UNIVERSITY
THESIS, January 2025**

ABSTRACT

Aulia Kharin

THE RELATIONSHIP OF PARENTING PATTERNS WITH GADGET ADDICTION IN ELEMENTARY SCHOOL AGE CHILDREN

59 Pages + 7 tables + 2 images + 9 attachments

Background: Gadgets are a very important and very helpful role of communication technology. A small electronic device that has many functions, one of which is to download the latest information. Gadgets themselves are not only popular or used by adults, even children, one of which is elementary school age children. The progress of gadgets itself has positive and negative impacts, one of which is gadget addiction. That's why parents need a parenting style. Therefore, parental support for children is very important, parents have the authority to control and educate every child's activities, such as using gadgets.

Method: this research is a quantitative research with a cross-sectional approach, data collection was carried out using a questionnaire on 130 respondents, the research used a simple random sampling technique and was processed statistically with the test used in this research being the gamma test.

Results: The results of the gamma test on the relationship between parenting patterns and gadget addiction obtained a p value of 0.031 (<0.05) which shows that H_a is accepted or there is a relationship and the closeness of the relationship is moderate (-0.428) and the direction of the relationship is negative.

Conclusion: there is a relationship between parenting patterns and gadget addiction in elementary school age children

Keywords: Parenting Patterns, Gadget Addiction, Elementary School Age Children

Bibliography:

KATA PENGANTAR

Assalam'ualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Dasar” dengan sebaik – baiknya. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Dalam penyusunan proposal penelitian ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran yang bermanfaat dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih pada:

1. Prof. Dr. Gunarto S.H. M.Hum Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Iwan Ardian, S.KM, M.Kep, Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang
3. Dr. Ns. Dwi Retno Sulistiyaningsih, M.kep, sp. KMB, Selaku Kaprodi S1 Keperawatan fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang
4. Ns. Betie Febriana, M.Kep pembimbing pertama yang telah sabar meluangkan waktu serta tenaganya dalam memberikan bimbingan, ilmu dan nasihat yang sangat berharga, serta memberikan pelajaran buat saya tentang arti sebuah usaha, pengorbanan, ikhlas, tawakal dan kesabaran yang akan membuahkan hasil yang bagus pada akhir penyusunan penelitian ini.

5. Kepada ibu siti kayatun dan Ayah Sunaryo selaku orang tua penulis yang selalu memberikan nasihat, motivasi, semangat, dukungan, cinta yang amat besar kasih sayang yang tiada habisnya dan doa doa yang dipanjatkan. Trimakasi sudah menemani berproses dan selalu membuatku bangkit, agar menjadi orang yang baik terus kedepannya. Semua yang diriku lakukan sampai dihari ini, akan aku dedikasikan untuk kebahagiaan ibu dan ayah sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada Kedua kakak laki-laki saya yaitu kurnanto dan andre prasetyo S.H, yang tidak berhenti memberi semangat dan motivasi. Doa yang dipanjatkan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat dan tekad yang besar.
7. Kepada liffia layyinatul syifa' seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, trimakasih telah mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan dukungan dan semangat ini trimakasih telah menjadi bagian dalam perjalanan penyusunan saya hingga skripsi selesai.
8. Kepada chania sofia muzzayanah, aulya wahyu ismayanti selaku sahabat teman seangkatan yang selalu membantu dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan perkuliahan ini.
9. kepada seluruh responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam penelitian ini.
10. seluruh teman-teman program studi keperawatan Angkatan 21 dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan doa dan kritik saran kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini

11. Terakhir, terimakasih kepada Wanita sederhana yang memiliki keinginan tinggi namun kadang sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis karya tulis ini yaitu diri saya sendiri, Aulia Kharin anak bungsu yang menuju usia 22 tahun yang keras kepala namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. trimakasih telah bertahan sejauh ini, telah kuat sampai sekarang dan yang selalu merayakan diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun kapanpun berada, rayakan selalu kehadiranmu jadilah bersinar dimanapun kapanpun berada. Semoga Langkah kebaikan terus berada padamu dan semoga Allah selalu meridhoi setiap perbuatanmu dan selalu dalam lindungan-Nya Amin



Semarang, 15 Januari 2025
Penulis,

Aulia Kharin
NIM. 30902100

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
A. Latar belakang	16
B. Rumusan Masalah	18
C. Tujuan.....	19
1. Tujuan umum	19
2. Tujuan Khusus.....	19
D. Manfaat Penelitian.....	19
1. Manfaat Teoritis	19
2. Manfaat Praktis	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	21
A. Tinjauan Puataka	21
1. Pola Asuh Orangtua.....	21
2. Kecanduan <i>gadget</i>	30
3. Anak Sekolah Dasar	38
B. Kerangka Teori	38
C. Hipotesis.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Kerangka Konsep	41

B.	Variabel penelitian.....	41
1.	Variabel bebas	41
2.	Variabel terikat	42
C.	Jenis dan Desain Penelitian	42
D.	Populasi Dan Sampel Penelitian	42
1.	Populasi	42
2.	Sampel penelitian	43
E.	Tempat dan waktu penelitian.....	44
F.	Definisi Oprasional	44
G.	Instrumen Penelitian.....	45
1.	Instrumen Penelitian.....	45
2.	Uji Instrumen Penelitian.....	46
H.	Metode Pengumpulan Data	48
I.	Rencana Analisis Data.....	49
1.	Pengelolaan data.....	49
J.	Jenis Analisis Data	50
1.	Analisis univariat.....	50
2.	Analisis Bivariat.....	50
K.	Etika penelitian.....	51
1.	Informed consent.....	51
2.	Anonymity.....	51
3.	Confidentiality.....	52
4.	Beneficience	52
5.	Veracity.....	52
6.	Justice	52
BAB IV HASIL PENELITIAN		53
A.	Pengantar Bab	53
B.	Analisa Univariat.....	53
1.	Karakteristik Responden	53
C.	Analisa Bivariat.....	55

BAB V PEMBAHASAN	42
A. Pengantar Bab	42
B. Interpretasi dan Diskusi Hasil	42
1. Karakteristik Responden	42
2. Variabel Penelitian.....	45
C. Keterbatasan Penelitian	52
D. Implikasi Keperawatan.....	52
BAB VI PENUTUP	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Teori	39
Gambar 3.1. kerangka konsep	41



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Definisi Oprasional	45
Tabel 4.1.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua (n=130).....	53
Tabel 4.2.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua (n=130).....	54
Tabel 4.3.	Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Orang Tua (n=130).....	54
Tabel 4.4.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pola Asuh Orang Tua di SDI Darul Falah (n=130).....	55
Tabel 4.5.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Kecanduan <i>Gadget</i> di SDI Darul Falah (n=130)	55
Tabel 4.6.	Hasil Uji Gamma Hubungan Antar Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDI Darul Falah (n=130).....	56



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Data Demografi
- Lampiran 2. Surat Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 3. Surat Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 4. Lembar Konsultan
- Lampiran 5. Surat Etik
- Lampiran 6. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 7. Karakteristik Responden
- Lampiran 8. Uji Gamma
- Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada setiap tahunnya, *Gadget* Merupakan peran teknologi komunikasi yang sangat penting dan sangat membantu. Alat elektronik yang kecil yang mempunyai banyak fungsi salah satunya berfungsi untuk mengunduh informasi informasi terbaru, *Gadget* sendiri bukan hanya populer atau digunakan oleh kalangan dewasa saja, bahkan anak anak, salah satunya anak anak usia sekolah dasar.(Sayyidah Nafisah & Afakhrul Masub Bakhtiar, 2023)

Teknologi yang kian berkembang berpengaruh pada aspek kehidupan yang tidak terlepas dengan penggunaan *Gadget*, kemajuan tersebut dapat memberikan dampak positif dan negatif. Fenomena merupakan suatu kepastian seraya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi akan maju pesat senada dengan pembaharuan dan basis pengetahuan baru. Anak-anak rentan beradaptasi pada ketersediaan teknologi, pada gilirannya mereka lebih sering menggunakan *gadget* melalui furnitur yang tersedia (Rahayu Z *et al.*,2020).

world Health Organization(WHO) mengimplikasikan sebesaran 5-25% persoalan pada anak sebelumpendidikan terdapat keterbatasan pertumbuhan dan perkembangan akibat eksploitasi *gadget* secara berlebihan. Terdata 10% eksploitasi *gadget* terkategori anak-anak usia retan kurang 12 tahun mereka mengimplementasikan *gadget* dalam akses internet, Komnas

Perlindungan Anak juga menyebutkan sebanyak 42 kasus kecanduan *gadget* telah tertangani (Pamungkas *et al.*, 2023).

Pendayagunaan *gadget* mengindikasikan transformasi keilmuan dan teknologi pada sektor komunikasi dan informasi. Eksploitasi *gadget* dapat menimbulkan efek positif maupun negatif. Menurut Winoto (2013), terindikasinya eksploitasi negatif dari penggunaan *gadget* adalah ketergantungan, pemakaian *gadget* di sekolah akan menghambat anak pada perkembangan sosial dan emosional.

Anak-anak yang rentan mendayagunakan *gadget* cenderung terhadap lingkungan sekitar. Jumlah *gadget* di lingkungan kita lebih banyak daripada jumlah penduduk di sekitar kita. Ketika seseorang memberikan *gadget* kepada mereka, mereka menjawab seraya *gadget* tersebut diimplikasikan untuk belajar membaca, menulis, dan lain-lain. Penggunaan teknologi oleh siswa di sekolah dasar sendiri harus disertai dengan pengawasan. Oleh karenanya, metode asuh diperlukan agar anak-anak mampu memahami hal-hal yang tidak dimaksudkan.

Baik orang dewasa maupun anak-anak memiliki ikatan jiwa batin mereka. Setiap entitas pasti ingin menjaga keturunannya, mendukung, dan merawat mereka. Hal ini menunjukkan bahwa dalam satu kelompok terdapat dua orang: anak dan orang tua memiliki perbedaan tingkatan. dalam persepsi kedua orang tua, buah hati selayaknya di bimbing dan di asuh. Membimbing seraya membantu, Dengan memberikan dukungan, pendidikan, dan perawatan, kita mendidik anak untuk mengasah kecerdasan.

Pola asuh Mengacu terkait cara orang tua berinteraksi melibatkan anak-anaknya. Penerapan asuh memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak, sehingga perkembangan tak lepas dari faktor keluarga, mengingat peranya anak belajar pertama kalinya. Tahun-tahun sekolah anak merupakan masa di mana anak memperoleh dasar pengetahuan yang dibutuhkan untuk berhasil beradaptasi dengan kehidupan dewasa dan mengembangkan keterampilan.(Pamungkas *et al.*, 2023)

Menurut Kementiran Pendidikan dan Kebudayaan menyiarkan orang tua dapat berkontribusi menyokong pertumbuhan beserta perkembangan anak usia dini, langkah ini diambil seraya memperkuat ikatan orang tua dan anak. Pendampingan orang tua dapat menyuguhkan stimulan untuk anak-anak seraya memperkuat kepercayaan diri mereka, berkontribusi pada penciptaan lingkungan magang tentu saja menyenangkan. Saat orang tua dan anak berpartisipasi dalam kegiatan.(Elan & Handayani, 2023)

Maka dari itu pendampingan anak oleh orang tua sangatlah penting, orang tua berwenang seraya mengontrol dan mendidik setiap kegiatan anak seperti penggunaan *Gadget*. Berdasarkan pada fenomena yang terjadi, peneliti ingin mengkaji terkait korelasi pengasuhan orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasar pada terurai di atas, ada beberapa pertanyaan yang diangkat dalam kajian terkait apakah korelasi pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar?

C. Tujuan

1. Tujuan umum

Mengidentifikasi dan menganalisis korelasi antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus pada kajian ini sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasikan serta menganalisis karakteristik responden
- b. Mengidentifikasikan serta menganalisis pola asuh orang tua
- c. Mengidentifikasi kecanduan *gadget* pada anak rentan usia sekolah dasar
- d. Menganalisis korelasi pola asuh orang tua seraya kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Temuan impresi ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi pembaca yang dirinci:

1. Manfaat Teoritis

Hasil impresi diharapkan mampu menyumbang masukan pemikiran terutama bagi para pembaca lebih khususnya kepada departemen keperawatan jiwa serta memberi informasi mengenai metode asuh orang tua atas ketergantungan anak usia sekolah dasar terhadap *gadget*.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Mahasiswa

Hasil impresi diharapkan bisa memberi rekomendasi, pemikiran terutama dalam pendididkan sehingga dapat menjadi masukan bagi optimalisasi proses pembelajaran .

b. Untuk Masyarakat

Hasil impresi diharapkan bisa bermanfaat bagi Masyarakat berupaya untuk memperbaiki mutu keperawatan kesehatan mental yang disediakan oleh para tenaga medis, khususnya perawat untuk mengetahui pola asur orangtua dengan kecanduan *Gadget* pada anak usia sekolah dasar,



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Puataka

1. Pola Asuh Orangtua

a. Pengertian Pola Asuh

Pola asuh menurut (Sari *et al.*, 2019) Ada berbagai perilaku umum yang diindikasikan orang tua berupaya mengasuh anak-anak mereka. metode asuh orang tua berimplikasi atas etika dan sikap orang tua saat bereaksi pada anak-anak mereka. Cakupan tabiat ini seraya bagaimana orang tua mengimplementasikan aturan, *reward*, dan sanksi, serta bagaimana orang tua membentuk kepribadian anaknya. Gunarsa (2002) Mengungkapkan bahwa pengasuhan adalah tindakan orang tua terhadap anak-anak mereka, di mana mereka mengindikasikan berbagai usaha secara aktif.

b. Macam Macam Pola Asuh

Hurlock (1999) mengkategorikan penerapan asuh orang tua kedalam tiga kategori:

1) Pola Asuh Otoriter

Gunarsa (2002) mengidentifikasikan Pola asuh otoriter seraya pendekatan pengasuhan nan memberlakukan peraturan dan batasan tegas yang wajib dipatuhi oleh orang tua, terkecuali menyongsong kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pendapatnya. Ketidak patihan mereka akan terancam atas

sanksinya. Orang tua biasanya menerapkan batasan kontrol yang ketat pada anak mereka. Faktor lainnya dengan keterbatasan orang tua memberikan sanjungan kepada anak nan hanya terlibat sedikit dalam komunikasi lisan. metoda asuh otoriter berkorelasikan mengakibatkan anak kehilangan kebebasan, ketidak inisiatifan nan aktivitas mengakibatkan anak dapat kehilangan rasa percaya diri terhadap kemampuannya sendiri.

2) Pola Asuh Demokratis

Orang tua yang memupuk etika kedisiplinan anak dan menerapkan gaya pengasuhan demokratis menunjukkan dan menghargai kebebasan yang tidak absolut. Mereka memberikan ruang bagi anak untuk bebas, namun tetap mempertahankan kontrol dan membatasi perilaku anak. Gaya pengasuhan otoriter ini mencerminkan pemahaman antara orang tua dan anak, serta menghargai keinginan dan sudut pandang anak dengan memberikan penjelasan yang rasional dan objektif. Pola pengasuhan semacam ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berkembang dengan asas tanggung jawab seraya berperilaku sesuai rentan nilai yang berlaku (Hidayatulloh, 2022).

Setelah melalui masa komunikasi verbal antara orang tua dan anak secara tenang, banyak muncul gagasan dan orang itu sendiri yang mengungkapkan kecakapan atau kecenderungan

khusus terhadap anak. Selain itu, tingginya sikap penerimaan, penyuluhan perhatian, cinta kasih sayang yang tinggi, dan kasih sayang tulus terhadap anak, semuanya dapat berperan dalam berkembangnya bakat dan minat agar seorang bayi dapat tumbuh dengan baik. Komunikasi yang efektif menjadi salah satu faktor keberhasilan (Hidayatulloh, 2022).

Prinsip asuh demokrasi memungkinkan orang untuk beradaptasi dengan situasi yang berbeda bersama-sama. Pola asuh semacam ini tidak hanya menenangkan anak tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengendalikannya. Pola asuh demokratis ini didasarkan pada realisme dan rasionalisme, dan tidak akan melemahkan kemampuan anak. Penerapan asuh terkait mendorong orang untuk tidak selalu memberi nasihat, tetapi lebih kepada menjelaskan setiap hukum, seperti pola asuh demokratis yang memberikan anak merasa aman dan hormat.

3) Pola Asuh Permisif

Pola asuh seperti ini tentu saja berkontribusi terhadap tumbuh kembang anak yang agresif, dominan, dan impulsif. Pola asuh yang dapat diterima ini memberikan kebebasan berpikir dengan sedikit bimbingan dan pengawasan. Karena diterapkan secara ketat, akibatnya tidak ada kontrol, kendali, atau tuntutan terhadap anak, bahkan mungkin bimbingan, aturan.

Gunarsa (2002) mengemukakan bahwa kebebasan penuh diberikan dan diperbolehkan mengambil keputusannya sendiri tanpa mempertimbangkan pendapat orang tua, serta bertindak berdasarkan keinginannya sendiri tanpa ada pengawasan kontrol orang tua. Menurut (Hanifah *et al.*, 2021) Pola asuh ini juga ditafsirkan sebagai pola asuh penelantaran, yang berarti ketika seorang guru menunjukkan urgensinya dirinya, pertumbuhan kesadaran dirinya, dan kemampuannya untuk mendukung anak-anaknya dalam kehidupan kesehariannya. Pola asuh seperti itu menimbulkan anak cenderung kurang disiplin sesuai asas norma sosial yang berlaku.

Namun apabila anak mengimplikasikan kebebasan yang ada dapat menjadikan seorang yang kreatif, mandiri serta dapat mewujudkan aktualisasinya (Nafiah, Al, *et al.*, 2021) mengatakan bahwa ada beberapa aspek pengasuhan permisif yaitu:

a) Permisif memanjakan

Pola asuh Ketika kurangnya kepekaan orang tua terhadap anak-anaknya, orangtua sendiri rentan mengontrol dan menuntut anak-anaknya.

Orang tua seringkali memanjakan anak nan membiarkan anak melakukan apa saja yang membuat anak mengendalikan perilakunya sendiri.

b) Permisif tidak peduli

Pola asuh Ketika orang dewasa sama sekali tidak terlibat dalam kehidupan anak. Kebebasan penuh diberikan kepada anak dan dimaksudkan untuk membantu mereka mengembangkan rasa diri mereka sendiri tanpa menghalangi kehidupan mereka dan bertindak sesuai keinginan mereka tanpa campur tangan dari orang lain.

4) Pola Asuh Dalam perspektif Islami

Islam mentafsirkan bahwa pola asuh adalah suatu bentuk keutuhan atas adab anak sejak lahir dalam rangka membina, membimbing, membimbing, dan membiasakan keoptimalan anak berdasarkan Al-Quran dan Sunah Rasulullah SAW. Pola asuh yang sesuai dengan prinsip Islam merupakan salah satu jenis asuh bagi anak, Al-Quran serta As-Sunnah. Menurut (Nafiah, Wijono, *et al.*, 2021) Pola asuh Islami adalah praktik membesarkan anak sesuai dengan ajaran Sunnah Nabi Muhammad dan ajaran Al-Quran. Tujuan pola asuh ini adalah memberikan kebaikan di dunia dan akhirat melalui tulisan-tulisan informatif tentang aspek-aspek pendidikan yang baik.

Menurut pendidikan Islam, pola asuh diidentifikasi juga Tarbiyah Al-Awlad dan bercirikan keesaan, kepercayaan iman, dan adabul kharim. Orang tua berperan dalam

memberikan pendidikan akhlak tauhid, jasmani dan nalar untuk bertanggung jawab dalam bermasyarakat.

Pola Asuh Islam menurut Al Quran dan Hadits adalah suatu bentuk pembinaan dari etika dan perlakuan orang tua terhadap anak sedini mungkin, terutama upaya mendidik, dan mendidik anak dengan sebaik-baiknya (Drajat, 1985). Menurut (Gori, 2023). Pengklasifikasian Pola Asuh Islam adalah untuk mengembangkan potensi anak yang dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1) Potensi Ruhaniah:

Potensi Ruhaniah mengindikasikan terkait Kemampuan berpikir, kapasitas perasaan, dan daya kehendak

2) Potensi Jasmaniah:

Potensi jasmani meliputi potensi bekerja dan kesehatan.

Kedua potensi di atas merupakan hal yang tidak dapat dijelaskan, dan ini menjadi salah satu dalil metode pengasuhan Islam, sebagaimana dijelaskan atas membedakan apa yang munkar dan apa yang bermakna, serta menanyakan prioritas diri, terutama yang krusial, dapat dilakukan dengan menggunakan ayat-ayat Al-Quran

Luqman al-Hakim, yakni Hai anakku, dirikanlah shalat, dan perintahkanlah (manusia). (Q.SLuqman: 17).

c. Ciri-Ciri Pola Asuh Orang Tua

1) Pola Asuh Demokratis

a) Menerapkan pedoman disiplin, mengevaluasi dan memperhatikan penerimaan, pemahaman anak tentang alasannya.

b) Berikan intruksi penuh

c) Dapat meningkatkan keharmonisan rumah tangga

2) Pola Asuh Otoriter

a) Anak harus mengikuti instruksi orang tua mereka

b) Orang tua sering menemukan masalah pada anak mereka kemudian mendisplinkannya

c) Anak sering mendapat larangan dan perintah dari orangtua

3) Pola Asuh Permisif

a) Kurang otoritas

b) Bersifat tidak terikat

c) Anak kurang di bimbing dalam pengelolaan diri.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Pola Asuh

1) Pendidikan orang tua

Salah satu faktor yang memengaruhi cara orang tua dalam membesarkan dan bersikap terhadap anak-anaknya adalah tingkat pendidikan. Orang tua dengan tingkat kurangnya pendidikan

rentan menyikapi anak-anaknya dengan pola asuh otoriter karena mereka lebih memahami dan menghayati kebutuhan dan perkembangan anak. Dalam aspek pola asuh, orang tua yang berpendidikan tinggi dan rutin mengikuti kelas lebih dapat diandalkan karena mereka secara konsisten menunjukkan pola asuh otoriter dan memiliki perspektif secara luas.

Temuan kajian mengindikasikan bahwa perbedaan gaya belajar individu merupakan hasil dari tingkat pendidikan masing-masing orang. Pola asuh yang diajarkan kepada anak dapat dipengaruhi oleh pelajaran yang dipetik dari pendidikan orang tua. Berfikir dan perasaan individu merupakan salah satu unsur yang dapat memengaruhi penerapan pengasuhan.

2) Usia Orang Tua

Orang tua berpotensi berperan melandasi aspek yang mempengaruhi metode asuh. Sebagian masyarakat merasa sulit untuk memahami dan berpartisipasi dalam kemajuan teknologi yang terjadi saat ini serta menyadari bahwa demokrasi merupakan bentuk pemerintahan yang efektif. Banyak orangtua yang selalu mencampuri kebutuhan anak-anaknya, sehingga membuat anak-anaknya menjadi lebih pendiam dan kurang diinginkan. Berdasarkan temuan pada kajian ini, peneliti berasumsi bahwa perbedaan karakteristik manusia dapat mempengaruhi besarnya pengasuhan yang akan diberikan kepada seorang anak.

Orang yang usianya lebih muda cenderung lebih banyak berpartisipasi dalam perkembangan dunia, oleh karena itu mayoritas dari mereka akan mampu mengekspresikan pandangan yang permisif dan demokratis, yang biasanya lebih dipahami oleh anak-anak. Kedewasaan emosional dapat berdampak buruk pada kemampuan seseorang dalam belajar.

3) Lingkungan

Keadaan sekitar tempat tinggal kelompok masyarakat dapat berdampak pada pola asuh karena kekhawatiran yang terjadi di kota-kota besar, orang tua cenderung lebih mengontrol anak-anak mereka. Sejumlah jenis pergaulan di daerah ini membutuhkan individu yang lebih perhatian. Hal ini berbeda dengan tua-tua lain yang mendiami wilayah Pedesaan; secara umum, tua-tua tidak bersikap takut jika anak-anak mereka menunjukkan perilaku yang sama.

4) Jumlah Anak

Orang enggan menerapkan pengasuhan yang paling banyak kepada anak-anaknya jika ada banyaknya keturunan dalam kelompok tersebut. Hal ini karena setiap anak akan memiliki rentang perhatian yang unik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah anak dalam suatu kelompok dapat memengaruhi variasi pola pengasuhan yang diterima anak-anak. Pola pengasuhan mungkin menjadi kurang penting bagi setiap anak

seiring dengan bertambahnya jumlah anak. Pola pengasuhan seorang anak terkadang dapat berbeda dengan anak lainnya.

5) Status ekonomi sosial

Status sosial ekonomi suatu keluarga dapat mempengaruhi perilaku pengasuhan anak. Keluarga yang memiliki sumber daya keuangan, kesempatan, dan lingkungan materi yang mendukung cenderung mengarahkan orang tua pada pola asuh tertentu yang mereka anggap tepat. Karena perbedaan ekonomi sosial, beberapa orang mungkin memiliki cara berstigma lain mengenai bagaimana menerapkan kebijakan pola asuh seraya mampu diterima oleh setiap keluarga.

Lingkungan dalam keluarga dapat mempengaruhi model pengasuhan anak. Secara umum, orang tua yang tergolongkan ekonomi rendah rentan pemaksaan seraya kurangnya menghargai anaknya dibandingkan orang tua yang berstatus ekonomi lebih tinggi atau berstatus kelas atas. tua yang mempunyai kondisi keuangan yang baik mampu memenuhi segala kebutuhan anaknya, namun hal ini tidak menghilangkan kemungkinan anaknya mengalami masalah perilaku.

2. Kecanduan *gadget*

a. Definisi kecanduan *gadget*

Dalam buku R. Agulis, Merriam Webster mendefinisikan *gadget* sebagai sebuah kemajuan perangkat pada komposisi aplikasi yang

dapat digunakan untuk mengakses berbagai media, media sosial, bahkan bisnis. Tak sebatas pemanfaatan sebagaimana semata media hiburan, tetapi mampu diimplementasikan sebagai aplikasi yang dapat terus diperbarui. Canggih yang ditampilkan berdasarkan segi harga tidak dapat ditentukan oleh harga. Tidak banyak orang yang mahir menggunakan *gadget*.

Alat teknologi berupa *gadget* menjadi perkembangan yang begitu pesat pada zaman sekarang, *gadget* sendiri bukan barang asing bagi orang-orang jaman sekarang terutama bagi yang berdomisili di kota maupun di desa. Tip-tipe *gadget* pun beragam antara lain yaitu laptop, tablet, telpon seluler atau smartphone. Berkembangnya zaman ke zaman *gadget* bukan hanya alat untuk komunikasi saja teknologi yang semakin berkembang dengan layer sentuh serta terdapat aplikasi-aplikasi yang terbaru, faktor tersebut seraya acuan anak-anak tertarik untuk penggunaan *gadget* secara berlebih.

Menurut Kimberly Young, kecanduan *gadget* atau yang dikenal juga dengan sebutan IT addiction merupakan kebiasaan yang mendorong penggunaan teknologi secara terus-menerus dalam berbagai konteks, yang biasanya digunakan sebagai sarana penyelesaian konflik yang timbul akibat permasalahan yang dihadapi. Penggunaan *gadget* secara terus-menerus dapat

menimbulkan beberapa masalah psikologis, seperti sulit tidur, mudah tersinggung, dan depresi. (Ulfa Suryani & Yazia, 2023)

Kecanduan diidentifikasi peningkatan penggunaan *gadget* secara bertahap, dan apabila terjadi dampak negatif, pengguna akan menjadi lesu, gelisah, gugup, dan tidak dapat berkonsentrasi pada tugas-tugas rutin. Berdasarkan temuan di atas, kecanduan *gadget* dapat berupa suatu sikap yang tidak terlalu terlihat saat penggunaan, yang berdampak signifikan terhadap aktivitas sehari-hari seseorang.

b. Fungsi dan manfaat *gadget*

Fungsi utama *gadget* adalah untuk memudahkan pekerjaan manusia, seperti memudahkan komunikasi, mencari informasi, mencari informasi, dan melakukan tugas-tugas lainnya. Beberapa fungsi dari perangkat tersebut antara lain:

1) Akses informasi

Gadget digunakan untuk mengakses informasi informasi terbaru, sebagai alat informasi yang dimana terdapat banyak informasi yang dapat di temukan melalui *gadget*.

2) Media komunikasi

Manfaat *gadget* sendiri sebagai media komunikasi, mempermudah manusia untuk melakukan komunikasi walpun saling berjauhan atau berda di tempat yang jauh.

3) Media hiburan

Banyak fitur-fitur yang ada dalam *gadget*, salah satunya yaitu media hiburan seperti mendengarkan musik, mengaplikasikan game, melihat video dan lain-lain.

4) Media pendidikan

Diera perkembangan zaman sekarang menemukan ilmu bukan hanya melalui buku saja, melalui *gadget* juga bisa mendapatkan ilmu seperti ilmu sosial, ilmu politik, ilmu agama serta ilmu-ilmu pendidikan yang lainnya.

c. Dampak kecanduan dalam penggunaan *gadget*

Adanya korelasi positif dan negatif saat pengaplikasian *gadget*, manfaat dan dampak positif dari kegunaan *gadget* di perlukan kontrol dalam penggunaan *gadget* sendiri.

1) Terdapat beberapa dampak positif dalam penggunaan *gadget* antara lain:

a) Dampak positif terhadap motorik anak

Ketrampilan motorik bagi anak yang melatih otot-otot jari anak Ketika anak menggunakan *gadget*. seperti Gerakan jari, bibir dan pergelangan tangan.

b) Mengasah kemampuan kognitif anak

Kemampuan kognitif biasanya berupa kemampuan berfikir, penalaran yang masuk akal, mengingat yang melibatkan syaraf otak bekerja. Banyak sekali aplikasi

aplikasi seperti aplikasi atau video pemberian edukasi tentang anak dapat membantu kemampuan kognitif anak.

c) Sebagai sarana hiburan untuk anak

Tidak hanya edukasi dan pembelajaran saja yang ada di dalam *gadget*, terdapat hiburan hiburan yang ada di dalamnya, seperti game. Dengan adanya game atau permainan anak dapat terhibur dengan fitur yang ada, beragam warna, suara serta gambar yang menarik yang disukai oleh anak. akan tetapi penggunaan *gadget* sendiri harus dalam pantauan orang tua dengan batas waktu yang diberikan. (Siregar, 2022)

2) Dampak Negative Kecanduan *Gadget*

a) Dampak pada aspek fisik dan psikomotorik

Dari segi fisik dan motorik, perilaku yang timbul akibat penggunaan *gadget*, seperti gangguan kesehatan fisik seperti mata sakit dan sakit kepala, disebabkan oleh penggunaan *gadget*. Bila digunakan secara bertanggung jawab, *gadget* dapat mengurangi obesitas dan pertumbuhan otot serta gangguan pendengaran, gangguan penglihatan, dan membuat seseorang sulit tidur. (Layli Mumbaasithoh *et al.*, 2021)

b) Dampak pada aspek agama dan moral

Acuh dengan penipuan renta lainnya, tidak memperhatikan pelajaran di kelas, dan akibat buruk penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral anak yang berdampak pada kedisiplinan merupakan beberapa perilaku yang muncul akibat penggunaan *gadget* dalam aspek dampak agama dan moral ini. Perilaku tersebut, yang dapat dikaitkan dengan dampak buruk dari hal-hal yang dilihat anak sebagai gambar dan informasi yang dapat diaksesnya, meliputi berkurangnya waktu belajar dan meningkatnya kebutuhan akan perhatian akibat penggunaan gawai secara terus-menerus.

c) Dampak pada aspek sosial dan emosi

Dampaknya ada beberapa masalah yang muncul dari kecanduan gawai, termasuk mudah bosan, mudah putus asa, kurang pengontrolan diri, dan lebih banyak individu yang memilih bermain dengan perangkat elektronik daripada dengan perangkat elektronik itu sendiri.

Seorang anak menjadi kurang bergantung pada teman atau kerabatnya ketika sesuatu yang serupa terjadi pada mereka. Karena mereka akan disibukkan saat bermain dengan gawai, seorang anak muda yang memiliki keterikatan kuat terhadap gawai juga akan lebih agresif secara emosional. Lebih penting lagi, jika seorang anak tidak

mampu tidak kanan kiri atau perduli orang lain, bahkan enggan.

d. Faktor-Faktor Kecanduan *Gadget*

1) Faktor internal

Faktor tersebut meliputi atas aspek-aspek yang mengekspresikan karakteristik individu:

- a) Tingkat pencarian sensasi yang lebih persisten menghadapi kebosanan dalam aktivitas sehari-hari dan terus-menerus menyelidiki aplikasi baru untuk mengatasi kebosanan tersebut.
- b) Persepsi diri yang buruk Ketika seseorang memiliki harga diri yang buruk, mereka akan berasumsi buruk tentang diri mereka sendiri dan merasa tidak nyaman dalam situasi sosial. Namun, berinteraksi dengan orang lain akan lebih menyenangkan saat menggunakan telepon pintar.
- c) kontrol diri yang rendah mengindikasikan kecemasan seseorang terhadap kerusakan perangkat dapat diprediksi dari kebiasaan dan privasi mereka yang tinggi.

2) faktor situasional

Faktor situasional merupakan aspek menyebabkan seseorang secara saat penggunaan *gadget* merasa nyaman ketika dihadapkan pada sesuatu yang tidak menyenangkan. Misalnya saja ketika ada rasa bosan, bosan dan kesepian saat belajar

merasa jenuh, hal seperti itu membuat anak ketergantungan *gadget*.

3) Faktor sosial

Faktor ini berorientasi ketergantungan *gadget* sebagai mediasi berinteraksi dan menjaga kaitan batin dengan orang lain.

Yang terdiri atas:

- a) *Connected presenc* di dasakan perilaku berorientasi bersamaan orang lain seraya dari dalam diri.
- b) *Mandatory behavior* mengacu pada etika yang berorientasikan guna memuaskan kewajiban berinteraksi yang di dorong oleh orang lain.

4) Faktor eksternal

Faktor ini bersumber dari lingkungan luar individu. Media yang ramai tentang *gadget* dan berbagai fasilitasnya memengaruhi faktor eksternal.

e. Pencegahan Kecanduan *Gadget*

seseorang yang kecanduan *gadget* tidak menyadari bahwa hal tersebut telah mempengaruhi kesehatan fisik dan mental maka dari itu dilakuakn Upaya pencegahan kecanduan *gadget* dengan cara:

- 1) Membatasi penggunaan *gadget*
- 2) Meperbanyak aktivitas diluar rumah
- 3) Hindari *gadget* saat Bersama orang lain
- 4) Hindari penggunaan *gadget* diperjalanan

- 5) Membuat kesepakatan atau perjanjian saat penggunaan *gadget*

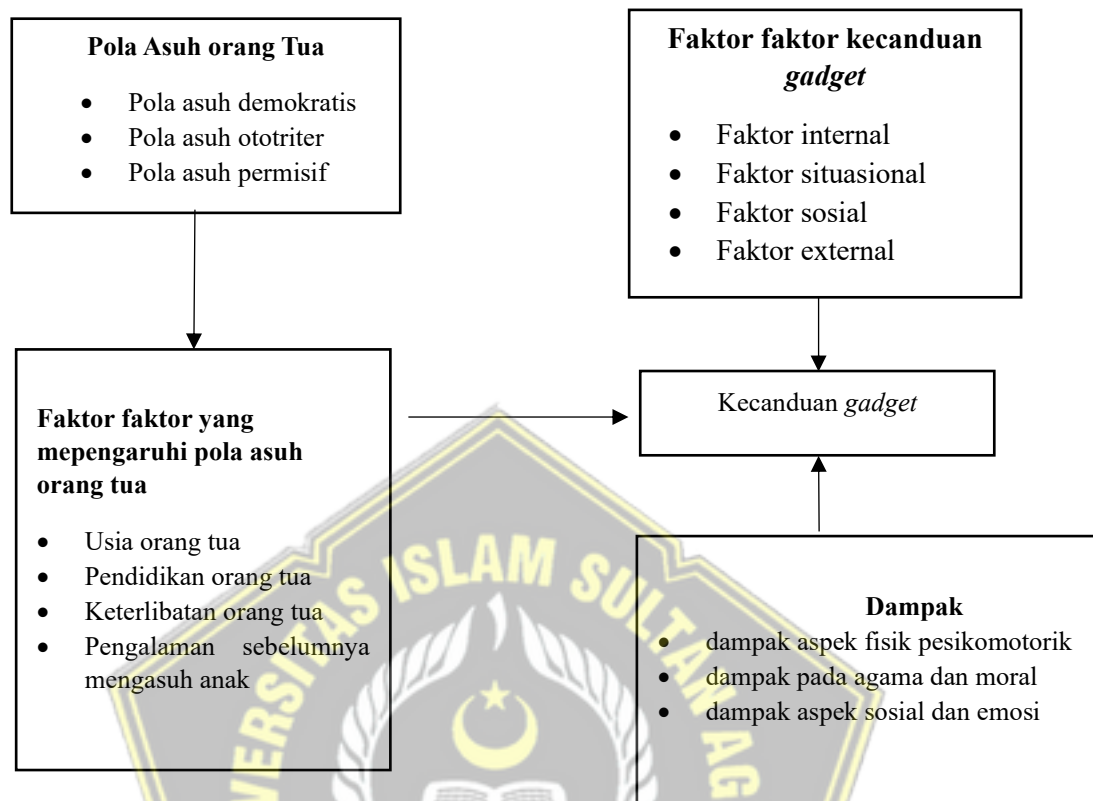
3. Anak Sekolah Dasar

Pendidikan merupakan prosedur penting untuk mengetahui perilaku dan sikap seseorang sebagai suatu badan yang membantu orang lain dalam perjalanan pendidikannya. Dengan kata lain, suatu prosedur diikuti untuk mengamati orang secara utuh sesuai dengan perkembangannya. Hal ini karena proses pendidikan mencakup suatu proses pembelajaran yang bereaksi terhadap terjadinya perkembangan pribadi. (Swihadayani, 2023)

Proses pendidikan sendiri dapat di mulai dari Tingkat sekolah dasar sebagai pendidikan formal pertama di Indonesia. Proses pembelajaran Tingkat sekolah dasar di tempuh selama 6 tahun dengan rentang usia 6-12 tahun, Pendidikan dasar sendiri harus mampu mengimplikasikan lebih pada aspek keterampilan kognitif, afektif, dan fisik untuk mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selama proses pendidikan sekolah dasar, guru harus mampu menyesuaikan kurikulum dengan karakteristik belajar siswa yang unik.

Pendidikan untuk anak-anak di sekolah dasar terdiri dari dua bagian: pengajaran untuk siswa tingkatan 1–2 dan 3 dan pengajaran untuk siswa di kelas 4–5. Terdapat perbedaan antara pendidikan siswa di sekolah dasar dan siswa di kelas rendah, terutama karena masa transisi sekolah dasar..

B. Kerangka Teori



Gambar 2.1. Kerangka Teori

C. Hipotesis

Berdasar pada permasalahan penelitian, hipotesis merupakan suatu pernyataan yang sifatnya tidak mutlak. Pengujian diperlukan agar hipotesis dapat diuji dan diverifikasi berdasarkan data yang bersumber dari sampel penelitian. (sugiyono, 2022:242)

Ha : Adanya korelasi antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak sekolah dasar

Ho : Tidak adanya korelasi antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak sekolah dasar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep

Kerangka konsep seraya model empirik merupakan mengkorelasikan antar variable independen dan dependen. Kerangka konsep menghubungkan suatu konsep yang akan diteliti.

Variabel bebas

variabel terikat



Gambar 3.1. Kerangka Konsep

B. Variabel penelitian

Dalam penelitian, variabel adalah atribut atau karakteristik seseorang, objek, atau aktivitas yang memiliki variasi spesifik yang ditentukan oleh peneliti untuk diajarkan dan diamati serta ditarik kesimpulanya (Sugiyono, 2013).

Variabel dalam penelitian ini terkategori atas korelasi antara satu variable dengan yang lain:

1. Variabel bebas

Menurut sugiyono dalam (Sumarsan, 2021) Sering disebut sebagai variabel independen, variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi, mengubahnya, atau memicu variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pola asuh orang tua.

2. Variabel terikat

Menurut sugiyono dalam (Sumarsan, 2021) Variabel terikat sering digunakan untuk merujuk pada variabel dependen. Karena adanya variabel bebas, maka variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat. Dalam penelitian ini, variabel dependen tersirat yakni kecanduan *gadget*.

C. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan data *cross-sectional*, yang erat kaitannya dengan tujuan untuk mengetahui derajat asuh atau tua pada anak dengan menggunakan perangkat sekolah dasar. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang meliputi metode untuk mengevaluasi teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel.

D. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut sugiyono (Sumarsan, 2021) Populasi yakni keseluruhan area tubuh subjek beserta ciri-ciri terkait dipelajari dan diamati dan digambarkan berdasarkan populasi. Hasil penelitian ini dapat diterapkan secara luas karena populasi mencakup semua sifat dan sifat persamaan, yang terdiri dari semua orang, peristiwa, atau kejadian dengan ciri-ciri yang bersangkutan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 dan 6 dari Sekolah Dasar Islam Darul Falah Semarang yang berjumlah sebanyak 192 responden.

2. Sampel penelitian

Menurut sugiyono dalam (Cahyadi, 2022) Sampel adalah Semua orang saat ini menjadi bagian dari populasi membentuk suatu komponen populasi yang disebut sampel. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Rumus pengambilan sampel pada penelitian ini adalah:

$$n = \frac{N}{N(d^2) + 1}$$

keterangan:

n: jumlah sampel

N: Jumlah populasi

d: Tingkat signifikansi (0,05)

Berdasarkan perumusan terkaji menghasilkan jumlah sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N(d^2) + 1}$$

$$n = \frac{192}{192(0,05^2) + 1}$$

$$n = \frac{192}{0,48 + 1}$$

$$n = \frac{192}{1,48}$$

$$n = 129,73 = 130$$

Dari hasil diatas menyatakan bahwa total sampelpada penelitian ini adalah 130 responden di SDI Darulfalah Semarang.

a. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi merupakan pengakategorian menentukan subjek kajian yang mewakili prosedur sebagaimana sampel. Kriteria inklusi

atas kajian ini yaitu:

- 1) siswa aktif sekolah dasar islam darul falah semarang.
- 2) Siswa kelas 5 dan 6 yang masih aktif

b. Kriteria eklusi

Kriteria inklusi merupakan kriteria yang belum memenuhi syarat sebagai peneliti dengan kriteria sebagai sampel untuk peneliti.(Arimba *et al.*, 2019) kriteria esklusi pada peneliti yaitu:

- 1) Siswa yang tidak memiliki *gadget*
- 2) Siswa yang tidak masuk
- 3) Siswa yang sakit

E. Tempat dan waktu penelitian

Kajian ini dilakuan pada Sekolah Dasar Islam Darul Falah Semarang.

F. Definisi Oprasional

Definisi operasional variable suatu kegiatan dengan variable tertentu menurut peneliti harus diajarkan dan selanjutnya diteliti, dan variabel tersebut adalah sifat, disebut juga sifat atau nilai seseorang. Variabel yang menjadi variabel operasional nan indicator terlampir:.

Tabel 3.1. Definisi Oprasional

No	Variabel Penelitian	Definisi Oprasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1	Pola asuh orang tua	pola asuh orang tua adalah perilaku atau interaksi antara orang tua (ayah atau ibu) terhadap anak dalam membimbing serta mengarahkan untuk berperilaku baik pada anak.	Kuiseoner PSDQ(<i>parenting styles and dimension questionna ireshort version</i>) pengukuran menggunakan sekala likert dengan sekor 0= tidak pernah 1 = jarang 2=kadang kadang 3 =sering 4= selalu	Hasil penelitian ini di kategorikan menjadi 3: Tidak baik:17-34 Cukup:35-52 Baik: 53-68	Ordinal
2	Kecanduan gadget	Prilaku yang tidak terkendali pada anak saat memainkan gadget dan tidak mengetahui batas penggunaan gadget.	Kuesioner smarthphone addiction test Kuesioner. Kecanduan gadget yang terdiri dari masing masing pertanyaan mempunyai sekor 1= iya 0= tidak	Hasil penelitian di kategorikan menjadi 3: Ringan:0-7 Sedang:8-15 Berat:16-23	ordinal

G. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Kuesioner mengacu pada teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian pernyataan tertulis kepada responden untuk pertimbangan mereka. Kuesioner sendiri dapat disebut sebagai alat pengumpulan data yang efisien jika peneliti mengumpulkan data tentang variabel yang belum diperiksa dan menentukan apa yang mungkin diharapkan responden. (Salmaa, 2023). Dalam riset mengimplikasikan instrumen kajian serupa kuesioner. Pengimplikasian instrumen penelitian adalah:

- a. Bagian pertama tentang data umu atau demografis identitas data umum identitas orang tua meliputi pekerjaan, pendidikan, penghasilan
- b. Bagian kedua tentang pola asuh orang tua yang menggunakan bentuk singkat *Kuesioner styles and dimensions questionnaire* (PSDQ). Penelitian ini mengidentifikasi tiga tipe asuh orang tua: otoritatif, permisif, dan demokratis. Ke-25 pertanyaan ini disertai dengan jawaban pilihan.:
 - 1) Jawaban yang tidak pernah diberi sekor 0
 - 2) Jawaban jarang diberi sekor 1
 - 3) Jawaban kadang-kadang diberi sekor 2
 - 4) Jawaban sering diberi sekor 3
 - 5) Jawaban selalau diberi sekor 4
- c. Bagian ketiga tentang pertanyaan kecanduan *gadget* menggunakan kuesioner *smartphon test* mengindikasikan guna mengetahui apakah anak kecanduan dengan *gadget* atau tidak dengan jawaban:
 - 1) Jawaban iya diberi sekor 1
 - 2) Jawban tidak diberi sekor 0

2. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk mengetahui sebuah keaslian dari suatu instrumen penelitian. Instrumen sendiri dikatakan sebuah alat ukur yang dapat mengukur suatu data yang di teliti secara

tepat.(Salmaa, 2023)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen kuesioner *parenting style and dimension questionna ireshort version* (PSDQ) 17 pertanyaan tentang pola asuh orang tua dan 20 pertanyaan tentang kecanduan *gadget*. hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan 26 responnden dari kuesioner *gadget* dinyatakan valid dengan nilai r-hitung berkisar 0,981 item pernyataan dinyatakan valid jika r-hitung lebih besar dari r-tabel.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji validitas pada 15 responden dengan jumlah 17 pertanyaan setelah dilakukan uji validiats menggunakan metode korelasi product moment pearson pada softwer SPSS 16, pada pola asuh orang tua pernyataan valid. Ketentuan kevalidtan instrument dengan melihat hasil perhitungan r-hitung apabila r-hitung apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,553)maka pernyataan tersebut valid pada $n=15$ atau pada taraf signifikan 5%.(niratna,2014)

b. Uji reabilitas

Uji reabilitas merupakan indeks yang menunjukan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat dikendalikan. Bila suatu alat ukur dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil yang diperoleh relative konsisten. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika mempunyai nilai $\alpha > 0,05$ kriteria pengambilan

keputusan untuk menentukan reliabel atau tidaknya adalah r -hitung lebih besar atau sama dengan r -tabel maka item tersebut dapat diandalkan. Jika r -hitung lebih kecil dari r -tabel maka tidak reliabel sugiyono dalam(Puspasari, H & Puspita, 2022)

Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner *smartphone eaddiction test* dan *parenting style and dimension questionna iresshort version* (PSDQ) Disusun dan dilakukan uji validitas serta reabilitas pada 43 responden 1/3 dari sampel maka diperoleh nilai alpha cronbach sebesar $>0,6$ kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai r -tabel 0,304, yang dapat disimpulkan bahwa jika alpha Cronbach $>0,6$ yang artinya elemen-elemen kuesioner dikatakan reliabel alias terpercaya sebagai alat pengumpulan data dalam sebuah penelitian.

H. Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data penting yang diperoleh langsung dari responden langkah-langkah pengumpulan data antara lain:

Tahap awal penelitian, peneliti meminta surat perjanjian untuk melakukan penelitian pada siswa sekolah dasar islam darul falah semarang.

1. Setelah mendapatkan surat izin dari universitas islam sulatan agung semrang peneliti mengajukan surat penelitian ke sekolah dasar islam darul falah semarang .Kemudian akan mendapatkan pesetujuan dan mendapat surat balasan untuk melakukan penelitian.

2. Siswa yang akan menjadi responden diberikan penejelasan tentang maksud dan tujuan penelitian.
3. Setelah itu, setelah siswa di rasa cukup paham dan setuju, peneliti meminta responden untuk menandatangani lembar persetujuan
4. Peneliti menjelaskan bagaimana untuk mengisi kuesioner
5. Peneliti mendapat data melalui pengisian kuesioner kepada siswa kelas 5 dan 6 sekolah dasar islam darul falah semarang.
6. Setelah kuesioner di isi oleh responden kuesioner di kumpulkan Kembali.

I. Rencana Analisis Data

1. Pengelolaan data

Setelah semua data yang diperlukan terkumpul, maka dilakukan pengelolaan data sebagai berikut (Sangadah & Kartawidjaja, 2020)

a. *Editing*

yaitu dengan memeriksa data yang telah diisi oleh responden.

b. *Coding*

Merupakan Langkah pengkodean dimana peneliti mengubah huruf menjadi angka atau bilangan atau pemberian *condeterdiri* atas beberapa kategori

c. *Cleaning*

Dalam tahap ini peneliti melakukan pemeriksaan ulang guna untuk mengkonfirmasi kelengkapan dan keakuratan kuesioner.

d. *SCORING*

Merupakan keseluruhan jawaban dari responden.

e. *Entering*

Dalam tahap ini, peneliti menginput data kedalam databes computer pengolahan dan kedalam table, distribusi frekuensi serta silang.

J. Jenis Analisis Data

1. Analisis univariat

Pada analisis ini dilakukan analisis univariat dengan deskripsi tentang distribusi frekuensi serta proposi tiap variabel yang diteliti dari mulai variabel dependen dan independen. Analisis data yang digunakan dalam bentuk table distribusi frekuensi variabel bebas yaitu pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat adalah data yang digunakan untuk menguji dua variabel yang berhubungan atau korelasi (Artaya, 2019) analisis bivariat digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Uji *statistic* yang digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua data dalam penelitian ini adalah uji korelasi gamma dengan alasan variabel independen (pola asuh orang tua) dan dependen (kecanduan *gadget*) merupakan jenis kategori ordinal dan ordinal. Uji korelasi gamma yang akan menjawab seluruh hipotesis untuk kategori skala ordinal tidak berpasangan. Analisis data uji

korelasi gamma dilakukan dengan Tingkat signifikan p value 0,05 kriteria pengujian hipotesis untuk analisis ini adalah bahwa apabila p value $<0,05$ maka secara statistik terdapat hubungan antara variabel independen dan dependent. Jika p value $>0,05$ maka dikatakan tidak adanya hubungan antara variabel independen dan dependent. Hasil dari hubungan ini kemudian diuji secara signifikan untuk memastikan validitas item tersebut. Jika (r table) pada taraf signifikan 5% maka item tersebut dianggap valid. Sebaliknya r hitung lebih kecil dari r table, maka item tersebut dianggap tidak valid

K. Etika penelitian

penelitian ini dilakukan sesudah memperoleh surat izin pendahuluan dan izin dari fakultas ilmu keperawatan, dan izin dari kepala sekolah sekolah dasar islam darul falah semarang. Penelitian anakan dimulai dengan melakukan berbagai tahapan penelitian terkait etika penelitian mencakup:

1. Informed consent

Pada penelitian informed consent penelitian sebelum mendapatkan persetujuan responden telah memberikan informasi terkait tujuan dari penelitian. Informasi ini disampaikan secara langsung dan seluruh responden bersedia menjadi responden dalam penelitian.

2. Anonymity

Penelitian ini menjamin tidak mencantumkan nama responden pada data penelitian dan hanya menuliskan koordinator atau inisial nama pada lembar yang digunakan untuk mengumpulkan data.

3. Confidentiality

Peneliti menjamin kerahasiaan responden. Hanya pihak tertentu yang dapat mengakses data penelitian tersebut akan disimpan 5 tahun dan data penelitian akan dihancurkan.

4. Beneficience

Peneliti ini berharap dapat memberikan dampak positif bagi responden dan meminimalkan dampak negatif bagi responden. Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi responden pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Penelitian ini hanya menggunakan alat dengan cara mengisi lembar kuesioner tanpa adanya percobaan yang membahayakan.

5. Veracity

Dalam penelitian ini peneliti memberikan informasi jujur mengenai pengisian kuesioner dan manfaat penelitian. Peneliti akan memberikan penjelasan mengenai informasi penelitian yang akan dilanjutkan, karena peneliti ini menyangkut diri responden.

6. Justice

Peneliti memberikan perlakuan yang sama kepada semua responden tanpa ada yang dibeda-bedakan oleh siapapun

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pengantar Bab

Pada bab ini berisi penejelasan hasil penelitian yang sudah didapatkan dari 130 responden pada anak kelas 5 dan 6 SDI Darul Falah pada bulan November 2024. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SDI Darul Falah semarang. Hasil penelitan ini juga mencangkup dari analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat merupakan analisis dari data demografi dan analisis bivariat adalah untuk menguji apakah ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar di SDI darul Falah.

B. Analisa Univariat

1. Karakteristik Responden

a. Pendidkan Terakhir Orang Tua

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Orang Tua (n=130)

Pendidikan Terakhir	Frekuensi	Presentasi(%)
Sederajat	2	1.5 %
Sekolah dasar	8	6.2%
Sekolah menengah pertama	10	7.7%
Sekolah menengah atas	93	71.5%
Perguruan tinggi	17	13.1%
Total	130	100.0%

Berdasarkan table 4.1 menunjukan bahwa dari 130 anak Sekolah dasar yang memiliki pendidikan sederajat sebanyak 2 orang (1.5) , orang tua dengan pendidikan terakhir sekolah dassar sebanyak

8 orang (6.2), orang tua dengan pendidikan terakhir sekolah menengah pertama sebanyak 10 orang (7.7), orang tua dengan dengan pendidikan terakhir sekolah menengah keatas sebanyak 93 Orang (71.5), dan orang tua dengan pendidikan terakhir perguruan tinggi sebanyak 17 orang (13.1).

b. Pekerjaan Orang Tua

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua (n=130)

Pekerjaan Orang tua	Frekuensi	Presentase(%)
Swasta	82	63.1%
Pedagang	18	13.8%
Kantoran	10	7.7%
Lainnya	20	15.4%
Total	130	100.0%

Berdasarkan table 4.2 menunjukan bahwa dari 130 anak sekolah dasar dengan pekerjaan swasta orang tua sebanyak 82 (63.1), orang tua dengan pekerjaan pedagang sebanyak 18 (13.8), orang tua yang bekerja di kantor sebanyak 10 (7.7), dan lain-lainnya sebanyak 20 (15.4).

c. Usia Orang Tua

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Orang Tua (n=130)

Usia orang tua	frekuensi	Presentase(%)
20-30	0	0%
30-40	118	90.8%
40-50	12	9.2%
Total	130	100.0%

Berdasarkan table diatas menunjukan bahwa dari 130 orang tua anak sekolah dasar yang memiliki usia 20-30 tidak ada, orang tua usia 30-40 sebanyak 118 (90.8), dan orang tua yang berusia 40-50 sebanyak 12 (9.2)

d. Pola Asuh Orang Tua

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pola Asuh Orang Tua di SDI Darul Falah (n=130)

Macam pola asuh orang tua	frekuensi	Presentase (%)
Tidak baik	94	72.3
Cukup	34	26.2
Baik	2	1.5
Total	130	100.0

Berdasarkan table diatas menyatakan bahwa distribusi responden berdasarkan hasil ukur pola asuh orang tua yang diterapkan orang tua dari 130 responden menandakan macam macam hasil ukur pola asuh dengan nilai tidak baik sebanyak 94, pola asuh dengan hasil ukur cukup sejumlah 34, dan hasil ukur pola asuh ora tua baik sebanyak 2

e. Kecanduan Gadget

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Kecanduan Gadget di SDI Darul Falah (n=130)

Kecanduan <i>gadget</i>	Frekuensi	Presentase(%)
Ringan	37	28.5
Sedang	91	70.0
Berat	2	1.5
Total	130	100.0

Berdasarkan table diatas menunjukan bahwa distribusi responden berdasarkan kecanduan *gadget* dari 130 responden anak usia sekolah dasar dengan kecanduan ringan sebanyak 37 Orang (28.5), anak dengan kecanduan *gadget* sedang sebanyak 91 orang (70.0), anak sekolah dasar dengan Tingkat kecanduan *gadget* berat sebanyak 2 (1.5).

C. Analisa Bivariat

Analisa bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan dan distribusi frekuensi antara variabel independen (Pola asuh orang tua) dengan variabel dependen (kecanduan *gadget*) pada anak usia sekolah dasar SDI Darul Falah Semarang.

Tabel 4.6. Hasil Uji Gamma Hubungan Antar Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDI Darul Falah (n=130)

Pola Asuh Orang tua	Kecanduan <i>gadget</i>			Total	<i>p</i> value	<i>r</i>
	Ringan	Sedang	Berat			
Tidak baik	21	72	1	94	0,031	-0,428
cukup	14	19	1	34		
Baik	2	0	0	2		
Total	37	91	2	130		

Table 4.6 berdasarkan hasil uji statistik gamma dihasilkan bahwa nilai p value= 0,031 lebih kecil dari α yaitu 0,05 ($p < 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka artinya ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. nilai korelasi gamma sebesar -0,428 yang menunjukkan bahwa korelasi negatif dan kekuatannya sedang sehingga variabel tersebut tidak searah. Sehingga dapat diartikan semakin baik nilai pola asuh orang tua maka semakin ringan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengantar Bab

Bab ini merupakan hasil pembahasan dari penelitian yang menerangkan karakteristik responden yang mencakup pekerjaan orang tua, pendidikan terakhir orang tua, umur orang tua. Analisa variabel penelitian (pola asuh orang tua dan kecanduan *gadget*) Analisa Bivariat (Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar).

B. Interpretasi dan Diskusi Hasil

1. Karakteristik Responden

a. Usia Orang Tua

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa usia orang tua terbesar yaitu 30-40 tahun sebanyak 118 responden (90,8%) orang tua dengan usia 40-50 sebanyak 12 (9,2%). Adapun penilaian pola asuh orang tua akan dibahas pada paragraph berikut.

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh tidak baik yang dominan di terapkan pada anak usia sekolah dasar SDI Darul Falah, Usia orang tua dapat menjadi salah satu faktor penerapan pola asuh kepada anak. orang tua yang masih muda memahami dan mengikuti perkembangan teknologi yang terjadi saat ini. Perubahan dalam dinamika usia orang tua sering kali menciptakan pengaruh yang signifikan cara anak dibesarkan, baik segi aturan, nilai-nilai dan

harapan yang diberikan. Setiap usia membawa kelebihan dan tantangan yang unik dalam pola asuh, serta keduanya berperan penting dalam membentuk perkembangan anak. Berdasarkan keterangan tersebut peneliti berpendapat bahwa perbedaan usia yang dimiliki orang tua dapat mempengaruhi pola asuh yang akan diterapkan pada anak.

b. Pekerjaan Orang Tua

Berdasarkan penelitian yang diperoleh hasil pekerjaan orang tua responden terbesar pekerjaan swasta sebanyak 82 responden (61,3%) paling sedikit ialah orang tua yang bekerja di kantor sebanyak 10 responden (7.7%)

Pekerjaan orang tua di sektor swasta memiliki sejumlah pengaruh terhadap pola asuh anak, orang tua dengan pekerjaan swasta cenderung terikat dengan dinamika stres, waktu, dan prioritas keluarga, pekerjaan swasta bisa lebih dari 12 jam bekerja karena menggunakan sistem shift atau bergantian. Hal ini juga dapat mempengaruhi tentang pola asuh anak, orang tua tidak hanya bertanggung jawab untuk mencari nafkah saja, akan tetapi perlindungan serta bimbingan anak diperlukan.

Pada kenyataannya orang tua yang bekerja, tentu saja memiliki keterbatasan waktu dan tenaga, untuk memberikan sentuhan fisik, bagi anak-anaknya. Untuk mencapai kriteria ideal faktor faktor seperti tekanan kerja, jam kerja, akan berdampak pada penerapan

pola asuh. Maka diperlukanya keseimbangan antara pekerjaan dan keluarga.

c. Pendidikan Terakhir Orang Tua

Pada penelitian ini menunjukan bahwa orang tua anak usia sekolah dasar dengan latar pendidikan orang tua dapat mempengaruhi mentalitas saat mendidik anak. sehingga, dalam penelitian ini diharapkan bahwa orang tua yang berlatar belakang pendidikan tinggi memiliki wawasan dan pemahaman yang lebih baik tentang proses tumbuh kembang anak. orang tua yang berlatar sekolah menengah pada umumnya akan menerapkan pola asuh berbasis demokratis untuk anaknya.

Pendidikan dari orang tua sendiri bisa memperoleh pengasuhan pada anak, hal ini bisa diketahui dari hasil tabulasi silang bahwa terdapat 94 orang tua yang menerapkan pola asuh tidak baik orang tua yang memiliki pendidikan dasar sebanyak 8 orang (6,2%), orang tua dengan pendidikan sekolah menengah ke atas sebanyak 10 orang (7.7), orang tua yang memiliki pendidikan sekolah menengah ke atas sebanyak 93 orang (71,5%) sedangkan orang tua yang sederajat sebanyak 2 orang (1,5%). Terkadang orang tua yang memiliki tingkat pendidikan yang rendah mempunyai keterbatasan rendah akan informasi terkait dengan tingkat kemajuan anak(Hurlock, 2021)

Pola asuh yang diajarkan kepada anak akan dipengaruhi oleh pendidikan orang tua. Menurut Maccoby dan Lobby (2000), seseorang dengan pendidikan dan motivasi yang baik akan mampu menerapkan pola asuh yang baik. Hal ini dikarenakan orang tua memiliki pengalaman yang lebih luas, sehingga lebih ramah dan mampu mengasuh anak.

2. Variabel Penelitian

a. Pola Asuh Orang Tua

Dari penelitian yang sudah diselesaikan menyatakan bahwa bahwasanya orang tua anak sekolah dasar SDI darul Falah menerapkan pola asuh tidak baik sebanyak 94 orang (72,3%) , orang tua dengan pola asuh cukup sebanyak 34 orang (26,3%) dan pola asuh orang tua baik sebanyak 2 orang (1,5).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika seseorang dengan pola asuh otoriter memberikan *gadget* kepada anaknya, anak tersebut akan memiliki masalah anak, kecanduan game, dan gangguan tidur yang lebih tinggi dibandingkan dengan pola asuh yang buruk. Hal ini perlu dikhawatirkan karena memiliki dampak negatif yang dapat menyulitkan perkembangan anak (Oliveira *et al.*, 2021).

Hal ini sejalan dengan penelitian (Suherman, 2020) Dimana temuannya menunjukan bahwa dampak positif dan signifikan orang tua dengan penggunaan pola asuh yang tidak baik anak-anak akan mengalai kontrol dan perhatian yang buruk. Perbedaan penerapat

mengasuh pada masing-masing orang tua dapat mempengaruhi perilaku dan karakter anak, ketika orang tua salah mengimplikasikan pola asuh tidak baik beresiko anak mengalami kecaanduan *gadget* (Pamungkas *et al.*, 2023)

Sesuai dengan uraian diatas maka kesimpulanya pola asuh orang tua pada anak usia sekolah dasar di SDI Darul Falah Semarang di dapatka pola asuh yang lebih banyak yaitu pola asuh tidak baik sebanyak 94 orang (72,3%).

b. Kecanduan *Gadget*

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada sekolah dasar Islam Darul Falah Semarang hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada anak yang berjenis sekala ringan sebanyak 37 orang (28,5%), sementara anak yang berjenis ketergantungan sedang sebanyak 91 orang (70,0%), dan anak yang ketergantungan berat sebanyak 2 anak (1,5%).

Menurut penelitian (Pratama *et al.*, 2022) berbagai fitur yang ada di dalam *gadget* teknologi digital yang sangat maju sekarang memiliki fitur fitur yang sangat maju, penggunaan *gadget* sendiri memiliki manfaat tertentu seperti penggunaan sosialmedia, bermain game, serta mengunduh informasi-informasi yang diinginkan. Akan tetapi penggunaan *gadget* akan berdampak negatif apabila pengguna *gadget* menggunakan *gadget* secara berlebihan. Penggunaan *gadget* yang terus menerus akan mengakibatkan

kecanduan *gadget*. penggunaan *gadget* pada anak lebih menyenangkan daripada bermain Bersama temannya.

Ketika anak-anak bermain *gadget* mengakibatkan kegembiraan pada anak-anak sehingga mendorong anak menggunakan *gadget* secara terus menerus, anak-anak tanpa sadar telah ketergantungan dengan *gadget*. ilmuwan sendiri telah menyatakan bahwa ketergantungan pada anak-anak biasanya dapat dilihat dari lama penggunaan, pergaulan seraya metode pengasuhannya orang tua atas penggunaan perangkat. Penggunaan *gadget* secara berlebihan mempengaruhi dampak psikologis anak, anak menjadi kurang peduli dengan keadaan sekitar, merasa sering tidak enak badan, suka menyendiri dan tidak memperhatikan nasihat orang tua.

Penelitian dari (astuti *et al.*, 2022) Dari 26 peserta, 13 peserta sangat aktif menggunakan *gadget*, yaitu telepon genggam 10 peserta berada pada kategori sedang karena menggunakan *gadget* pada siang hari, dan 3 peserta berada pada kategori rendah karena menggunakan *gadget* terutama saat berinteraksi dengan sesama siswa. Mayoritas siswa juga menggunakan *gadget* untuk memenuhi kebutuhan belajarnya, seperti menonton video di YouTube, bermain game, menggunakan Instagram, mengobrol di grup WA, membuat video atau video TikTok, dan mengunggah foto ke Facebook.

Penelitian menurut (Dharma, 2022) menyatakan bahwa ambang batas pembelajaran SD tertinggi yang ditemukan dalam

indikator stres *gadget* adalah ambang batas antisipasi positif, yang secara konsisten berada di antara 22,96 dan 9,07. Antisipasi positif adalah harapan pengguna yang yakin bahwa mereka akan menggunakan perangkat mereka dan menganggapnya sebagai pelepas stres.

Sesuai uraian diatas maka kesimpulanya bahwa kecanduan *gadget* pada anak-anak sekolah dasar islma darul falah semarang yang paling banyak ketergantungan *gadget* yang bersekala sedang sebanyak 91 orang (70,0%) bersekala berat sebanyak 2 orang (1,5%) dan anak-anak yang kecanduan *gadget* bersekala ringan sebanyak 37 orang.

c. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Gadget*

Hasil dari uji statistik gamma dihasilkan bahwa p value = 0,031 lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Hasil hipotesis menunjukan bahwa taraf signifikan kurang dari α maka H_0 ditolak dan H_a dinyatakan diterima, artinya ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Nilai korelasi gamma sebesar -0,428 menunjukan bahwa arah korelasi negatif dengan kekatan sedang sehingga variabel kedua tersebut tidak searah. Sehingga dapat diartikan semakin baik pola asuh maka nilai kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dini semakin ringan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada 130 responden, didapatkan yang menerapkan pola asuh tidak baik dengan

kecanduan *gadget* sebanyak 94 orang (72.3%) berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin baik pola asuh maka nilai kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar semakin ringan.

Menurut Santrock pola asuh orang tua merupakan suatu metode yang digunakan oleh orang tua untuk mendidik anak agar menjadi pribadi yang matang metode ini mencakup pemenuhan kebutuhan fisik dan psikososial, serta sosialisasi terhadap norma-norma yang berlaku di Masyarakat sehingga anak-anak dapat hidup harmonis dalam lingkungan sosialnya. Pola asuh yang diterapkan orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan karakter anak, metode pengasuhan ini akan sangat menentukan perilaku anak dimasa depan dan kemampuan berperilaku sesuai norma.

Dalam penelitian (Amelia, 2020) menyatakan bahwa lebih dari 6 orang tua mempunyai anak-anak dengan kecanduan sedang. anak-anak usia 7-12 tahun dalam tahap sekolah dasar merupakan masa perkembangan dan penalaran. Orang tua menjadi panutan bagi anak, salah satunya dalam penggunaan *gadget*.

Selain itu, temuan Sevinc dan Garip (2020), mengindikasikan terdapat dua cara komunikasi antara orang dewasa dan anak dalam situasi yang tidak tepat. Orang tua menggunakan kontrol absolut untuk memastikan aturan diberikan tanpa merugikan anak selama interaksi. Peneliti berasumsi bahwa anak yang tumbuh dalam pola asuh seperti ini cenderung tidak akan menjadi pribadi yang penakut

karena adanya perasaan takut. Hal ini dapat terjadi karena hanya ada satu arah komunikasi dalam pola asuh ini. Dimana orang yang lebih dominan mampu menjelaskan segala hal kepada anak, dan dimana anak hanya dijadikan objek eksekusi.

Berdasarkan penelitian (Fetty, 2018) terkait korelasi tipe pola asuh orang tua dengan kebebasan penggunaan *gadget* pada anak di SDN Negeri Burat Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo dengan hasil penelitiannya diketahui makin tinggi pemakaian *gadget* maka pola asuh yang diterapkan makin rendah. Pada penerapan pola asuh orang tua yaitu pola asuh tidak baik.

Berdasar pada kajian diatas dan temuan penelitian yang telah terealisasi dapat disimpulkan bahwa penerapan pada kategori kecanduan *gadget* terdapat 1 responden. Dari pola asuh yang tidak baik sebanyak 94 orang. Pendidikan, pekerjaan, serta keadaan sosial dan ekonomi seseorang dapat memengaruhi keputusan mereka untuk mengadopsi pola asuh. Penting untuk memperhatikan apa yang dipikirkan orang lain, yaitu bahwa kenyamanan anak-anak saat menggunakan perangkat tanpa pengawasan dapat menimbulkan efek negatif serius dari pengaruh *gadget* terhadap mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk meminimalkan jumlah waktu layar yang dialami siswa di sekolah dasar.

Pengawasan dan pembatasan yang dilakukan oleh orang dewasa saat melihat anak bermain *gadget* merupakan dua cara untuk

mencegah anak tidak boleh menggunakan *gadget*. Orang dewasa harus selalu terlibat dalam mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak dan menyediakan waktu untuk memainkannya. Menurut seorang psikolog, "seorang anak diberi kesempatan untuk memainkan *gadget* selama satu lagu." Namun, waktu penggunaan tidak boleh 1 jam penuh, misalnya 15 menit di pagi hari, 15 menit di sore hari, dan seterusnya, agar anak tidak kehilangan waktu tidur. Jika seorang anak selalu bermain *gadget*, hal ini dapat membuatnya kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan dan kurang peduli dengan lingkungan sosialnya.

Karena tidak mampu menghabiskan terlalu banyak waktu bersama, anak-anak tidak dapat berinteraksi sepenuhnya dengan lingkungan di sekitarnya. Akibatnya, manusia harus memiliki keterampilan yang diperlukan untuk mengawasi anak-anak yang sedang bermain dengan *gadget* guna mencegah ketercanduan mereka. (Awwad. M & Safta. I.H, 2023)

Menurut penelitian Muhammad Awwad dan Imam Heri Safta (2023) dampak yang di timbulkan *Gadget* terhadap anak yaitu malas seperti yang telah peneliti temukan di lapangan bahwa anak yang bernama Rizki Haromaen semenjak mengenal *Gadget* dia melupakan tugasnya sebagai seorang pelajar yang masih duduk di bangku SD yang semestinya anak seumuran dia harusnya lebih fokus untuk belajar ketimbang memainkan *getget* tersebut. pengguna

Gadget yang ada di Desa Pejanggik, ada beberapa anak yang sudah bisa dibilang kecanduan dalam menggunakan *Gadget*, karena kebebasan yang diberikan oleh orang tua dalam menggunakan *Gadget* yang membuat anak menjadi terbiasa sehingga anak menjadi betergantung dalam menggunakan *Gadget*, jika anak sudah kecanduan menggunakan *Gadget*, maka akan berdampak terhadap perkembangan anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan di SDI Darul Falaah Semarang sehingga hasil tidak dapat mengidentifikasi secara umum dan menyeluruh terhadap SDI yang lainnya.

D. Implikasi Keperawatan

Implikasi untuk pengembangan ilmu keperawatan untuk dijadikan data dasar khususnya pada penelitian hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Dalam penelitian ini pola asuh masih didominasi tidak baik dan cukup sehingga dapat dilakukan pertemuan oleh pihak sekolah terkait parenting agar dapat menjadikan pola asuh orang tua yang baik

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan Analisa diatas data mengenai hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* maka dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

1. Responden merupakan siswa aktif SDI Darul Falah Kelas 5&6
2. Hasil dari pola asuh orang tua mayoritas responden lebih banyak masuk dalam kategori tidak baik dengan jumlah frekuensi 94 responden dan presentasi 72,3%.
3. Hasil dari kecanduan *gadget* sendiri mayoritas responden lebih banyak masuk dalam kategori sedang dengan jumlah frekuensi 91 responden dan presentasi 70,0%
4. Hasil uji statistik didapatkan terdapat hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. hasil dari uji statistik gamma dihasilkan bahwa $p \text{ value} = 0,031$ lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Hasil hipotesis menunjukan bahwa taraf signifikan kurang dari α maka H_0 ditolak dan H_a dinyatakan diterima, artinya ada hubungan antara polasuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Nilai korelasi gamma sebesar -0,428 menunjukan bahwa arah korelasi negatif dengan kekuatan sedang sehingga variabel kedua tersebut tidak searah. Sehingga dapat diartikan semakin baik pola asuh orang tua maka nilai kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah semakin ringan.

B. Saran

1. Bagi Profesi Keperawatan

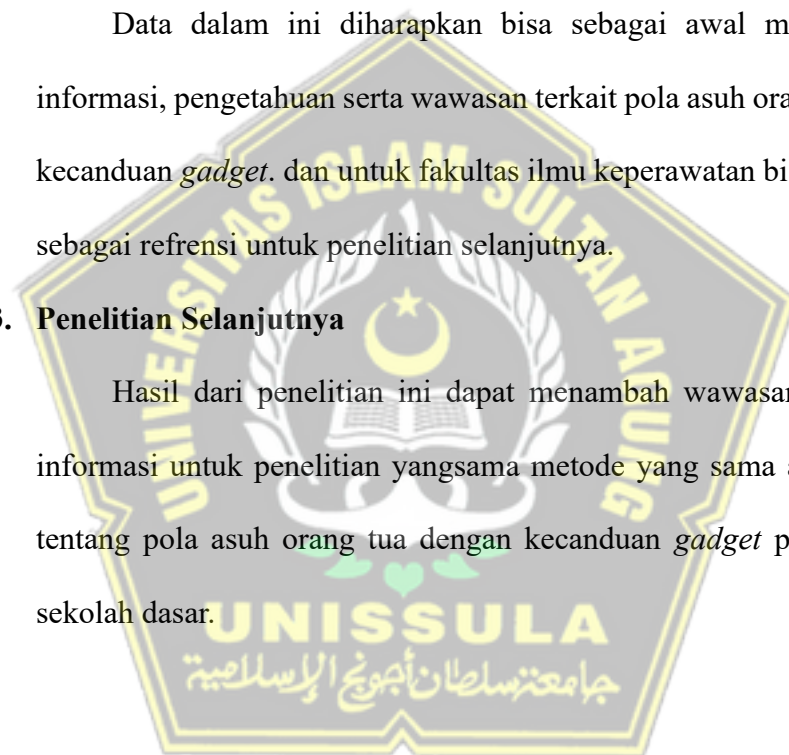
Penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi sumber informasi ilmiah untuk menambah pengetahuan dalam penggunaan masalah pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.

2. Bagi Institusi

Data dalam ini diharapkan bisa sebagai awal mula mendapat informasi, pengetahuan serta wawasan terkait pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget*. dan untuk fakultas ilmu keperawatan bisa menjadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

3. Penelitian Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan ilmiah serta informasi untuk penelitian yang sama metode yang sama atau pun beda tentang pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.



DAFTAR PUSTAKA

- Arimba, I. K. P., Hardy, I. P. D. K., & Yudha, N. L. G. A. N. (2019). Pengaruh Kompensasi terhadap Kinerja Karyawan di Rumah Sakit Umum Manuaba Denpasar. *Sintesa Prosiding*, 111–119.
- Awwad. M, & Safta. I.H. (2023). *SEMESTA Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran Model Pola Asuh Orang Tua dan Dinamika Interaksi Sosial Anak Pengguna Gedget (Studi Kasus Pengguna Gadget di Desa Pejanggik)*. 1(2), 66–77. <https://ejournal.ahs-edu.org/index.php/semesta>
- Cahyadi, universitas buddhi dharma. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Baja Ringan Di Pt Arthanindo Cemerlang. *Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 1, 60–73.
- Dharma, I. G. G. G. (2022). Gambaran Pola Asuh Orang Tua Tentang. *Skripsi Poltekkes Kemenkes Denpasar*, 56–62.
- Elan, E., & Handayani, S. (2023). Pentingnya Peran Pola Asuh Orang Tua untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2951–2960. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.2968>
- Gori, F. (2023). Pola Asuh Orang Tua Ideal Menurut Islam. *Jurnal Edukatif*, 1(2), 210–215.
- Hanifah, H. asma fadhilah, Aisyah, D. S., & Karyawati, L. (2021). Dampak Pola Asuh Permisif Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 90–104. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1323>
- Hidayatulloh, A. (2022). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Masa Pandemi. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 183–188. <https://doi.org/10.55681/nusra.v3i1.163>
- Layli Mumbaasithoh, Fiya Ma'arifa Ulya, & Kukuh Basuki Rahmat. (2021). Kontrol Diri dan Kecanduan Gadget pada Siswa Remaja. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 12(1), 33–42. <https://doi.org/10.29080/jpp.v12i1.507>
- Nafiah, U., Al, S., Wutsqo, U., Hani, J., Wijono, A., Al Urwatul, S., Jombang, W., Lailiyah, N., & Pai, P. (2021). KONSEP POLA ASUH ORANG TUA PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(2). <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>
- Nafiah, U., Wijono, H. A., & Lailiyah, N. (2021). Konsep Pola Asuh Orang Tua

- Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(2), 156–174.
<https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>
- Pamungkas, A. Y. F., Indriani, N., Wulandari, T., & Rachmawan, I. (2023). Peran Pola Asuh Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(1), 97–102.
<https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/10120>
- Pratama, R., Thalib, S. B., & Jurusan, N. F. U. (2022). Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Gadget Pada Siswa Smp Negeri 17 Makassar. *Pinisi Journal of Education*, 1, 1–9.
<http://eprints.unm.ac.id/25353/>
- Salmaa. (2023). Instrumen penelitian. In *Deepublish*.
<https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/>
- Sari, D. K., Saparahayuningsih, S., & Suprpti, A. (2019). Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Yang Berperilaku Agresif. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.33369/jip.3.1.1-6>
- Sayyidah Nafisah, & Afakhrul Masub Bakhtiar. (2023). Pengaruh Teknologi Gadget Pada Perkembangan Pendidikan Sosial Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(3 SE-Articles), 501–508. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2023.20.3.501-508>
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140–153.
- Sumarsan. (2021). Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan Periode 2018-2020. *Jurnal Akuntansi*, 51(1), 1–15.
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493.
<https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>
- Ulfa Suryani, & Yazia, V. (2023). Hubungan Kecanduan Gadget dengan Gangguan Emosi pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 15(2), 517–524.
<https://doi.org/10.32583/keperawatan.v15i2.862>