



THE RELATIONSHIP BETWEEN PARENTING PATTERNS AND GADGET ADDICTION LEVELS IN PRESCHOOL CHILDREN IN RT. 003/RW. 005 EAST BEKASI DISTRICT BEKASI CITY

Febby Adhitamy Shimanovsky, Lisna Agustina, I Ratnah

STIKes Medistra Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: 1 January 2023
Revised: 16 March 2023
Accepted: 19 March 2023
Published: 15 April 2023

KEYWORD

parenting style, level of gadget addiction, preschool children

CORRESPONDING AUTHOR

E-mail: febbyadhitamy@icloud.com

No. Telp : +6285156577318

DOI : 10.62354/jurnalmedicare.v2i2.68

© 2023 Febby Adhitamy Shimanovsky

ABSTRACT

In the world, 72% of children under the age of six years have started using smartphones since 2013, where the majority of children aged 3 years prefer to use smartphones every day. This figure has doubled compared to 2011 which was still at 38%. Parenting patterns are things that affect the level of gadget addiction in preschool children. The reasons parents give gadgets to children when parents are doing homework are 70%, to keep children calm 65%, and time before going to bed 25% (Kabali et al, 2015). According to Sunita (2018), saying that children become happy playing gadgets because of various interesting things in it, it makes children want to always use gadgets. This can slowly change children's behavior so that they are not aware that excessive use of gadgets can cause children to become addicted to gadgets (Kwon, 2013). To determine the relationship between parenting style and the level of gadget addiction in preschool children in the RT 003/RW 005 East Bekasi District, Bekasi City. The research method used a cross sectional design. The sampling technique was total sampling, with a total sample of 64 respondents. The instrument used is a questionnaire. Based on data analysis used by using Chi Square Test with $p = 0.001$ ($p < 0.05$). The conclusion is that there is a relationship between parenting patterns and the level of gadget addiction in preschool children in the RT 003/RW 005 East Bekasi District, Bekasi City.

I. PENDAHULUAN

Masa anak-anak awal adalah periode perkembangan yang dimulai dari akhir masa bayi hingga usia 6 tahun. Periode ini disebut sebagai masa prasekolah, pada masa ini anak belajar untuk lebih mandiri dan merawat dirinya sendiri, mengembangkan sejumlah keterampilan kesiapan sekolah (mengikuti instruksi, mengenali huruf) dan meluangkan banyak waktu untuk bermain dengan kawan-kawan sebaya (Suana and Firdaus, 2018).

Anak usia dibawah enam tahun di dunia sebanyak 72 persen anak sudah mulai menggunakan perangkat mobile seperti *smartphone*, *tablet*, dan *ipod* sejak tahun 2013, dimana mayoritas anak usia 3 tahun lebih suka menggunakan *tablet* atau *smartphone* setiap harinya. Angka tersebut meningkat dua kali lipat dibandingkan tahun 2011 yang

masih berapa di angka 38 persen (Trinika, 2015)

Menurut data dari hasil penelitian mengatakan bahwa hampir semua anak (96%) telah menggunakan perangkat seluler. Salah satu jenis dari *gadget* yang sering digunakan oleh anak usia prasekolah adalah *smartphone*. Anak-anak sudah terpapar dengan *gadget* sejak usia kurang dari 1 tahun dan memiliki *gadget* sejak usia 4 tahun. Alasan orang tua memberikan *gadget* pada anak ketika orang tua sedang mengerjakan pekerjaan rumah sebesar 70%, untuk menjaga anak tetap tenang berkisar 65%, dan waktu sebelum tidur 25% (Kabali *et al*, 2015). Hasil penelitian lain mengatakan bahwa Indonesia merupakan negara dengan pengguna sosial media yang paling aktif di Asia. Pada tahun 2011 penggunaan *gadget* pada anak berusia 5 tahun berkisar angka 38%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 72% tahun 2013, dan pada tahun 2015 meningkat kembali menjadi 80%. *Gadget* digunakan sebagai sarana bermain bagi anak, 23 % dari orang tua mengaku anaknya suka menggunakan *gadget*, sedangkan 82% dari orang tua mengatakan bahwa anak mereka *online* di jejaring sosial minimal satu kali dalam satu minggu (Sujianti, 2018).

Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya diawali dari cara pengalihan yang salah dari keluarga maupun orang tua dengan cara memperlihatkan *video* atau *game* yang ada di dalam *gadget* untuk mengalihkan anak supaya tidak rewel atau berharap anak akan berhenti menangis. Berawal dari cara pengalihan yang kurang benar tersebut, secara tidak langsung telah memaparkan anak dengan *gadget* sehingga nantinya dapat memicu rasa keingintahuan lebih terhadap *gadget* pada anak prasekolah. Usia prasekolah merupakan masa "*golden age*" dalam masa perkembangan. Anak-anak akan cepat belajar dalam merespon suatu hal yang baru dengan cara mengeksplorasi lingkungan sekitarnya (Setyaningsih *et al*, 2017)

Menurut penelitian Sunita & Mayasari (2018), mengatakan bahwa anak menjadi nyaman dan senang bermain *gadget* dikarenakan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, interaktif, fleksibel dan berbagai variasi di dalamnya sehingga semakin membuat anak ingin selalu menggunakan bahkan dapat mengalami kecanduan pada *gadget*. Hal ini perlahan dapat mengubah norma, dan tingkah laku anak sehingga tidak sadar penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan pada *gadget* (Kwon, 2013).

Pemakaian *gadget* yang tidak memiliki batasan dan penggunaan yang terlalu lama pada anak dapat berdampak negatif bahkan dapat menyebabkan kecanduan *gadget*. Beberapa dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan *gadget* adalah kurangnya

kemampuan anak dalam berinteraksi secara langsung dengan orang lain, bahaya radiasi, menurunnya kreativitas, kemampuan motorik menurun, terganggunya pola tidur, obesitas, mudah tersinggung, kecemasan meningkat dan bahkan depresi (Setiono *et al*, 2017). Menurut Asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada, mengatakan bahwa batasan durasi anak usia 3-5 tahun dalam bermain *gadget* yaitu sekitar 1 jam per hari, dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun (Anindya, 2017). Namun pada kenyataannya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari yang seharusnya direkomendasikan. Figur yang paling berpengaruh dalam mengatasi dan mencegah dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah orang tua. Sehingga orang tua mempunyai peran yang besar dalam membimbing dan mencegah anak supaya tidak mendapatkan dampak negatif dari penggunaan teknologi *gadget* (Ferliana, 2013).

Dalam penerapan pola asuh orang tua dikaitkan dengan penggunaan *gadget* pada anak. Cara berkomunikasi orang tua kepada anak dapat mempengaruhi anak dalam mematuhi orang tuanya. Jenis pola asuh dari orang tua dalam mengasuh anak sendiri terbagi dalam tiga jenis yaitu demokratis, otoriter, dan permisif. Penerapan pola asuh yang baik seperti pola asuh demokratis dapat menciptakan hubungan yang baik kepada anak, namun jika orang tua menerapkan pola asuh permisif dapat mengakibatkan hubungan yang tidak baik dengan anak, misalnya anak akan menjadi bebas sesuai keinginannya pada saat bermain *gadget* (Chandra, 2018). Anak-anak dari orang tua yang otoriter biasanya cenderung agresif dan kurang memiliki tujuan atau penilaian dari diri sendiri. Sedangkan, anak-anak dari orang tua yang demokratis cenderung lebih memiliki tujuan yang jelas dari keputusan mereka sendiri, mandiri dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Di sisi lain pada anak dengan orang tua yang permisif yaitu bersifat lebih egois dan keras kepala. Oleh karena itu, orang tua dengan pola asuh permisif kemungkinan untuk memiliki anak dengan tingkat kecanduan *gadget* juga akan lebih tinggi (Cheol & Ye Rang, 2014).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan 5 orang tua yang memiliki anak usia prasekolah di RT 003/RW 005 Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi didapatkan hasil bahwa orang tua cenderung menerapkan pola asuh permisif kepada anak dan mengatakan anak menggunakan *gadget* dengan durasi >60 menit sehari. Karena itu masih banyak orang tua yang belum mengerti akan pentingnya membatasi anak saat menggunakan *gadget* dan dampak yang ditimbulkan. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah di RT 003/RW 005

Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi.

II. METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan desain penelitian yaitu *Observasional Analitik* dan menggunakan pendekatan *Cross Sectional*. *Cross Sectional* adalah desain penelitian analitik yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel dimana variabel independen dan variabel dependen diidentifikasi pada satu waktu.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Univariat

Penelitian ini membahas tentang Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* pada Anak Prasekolah di RT 003/RW 005 Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi. Penelitian ini terdiri dari 64 responden yang mempunyai anak usia Prasekolah yang berada di RT 003/RW 005 Kecamatan Bekasi Timur sesuai dengan kriteria inklusi penelitian.

1. Distribusi Frekuensi Pola Asuh Orang Tua di RT 003/RW 005

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pola Asuh Orang Tua di RT 003/RW 005

Usia	Frekuensi	Presentasi (%)
Demokratis	22	34,4%
Otoriter	19	29,7%
Permisif	23	35,9%
Total	64	100 %

(Sumber : Hasil Olah Data Statistik Febby Adhitami, Juni 2022)

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa Frekuensi terbanyak pada Variabel Pola Asuh Orang Tua dengan kategori Permisif terdapat 23 responden dengan presentasi (35,9%).

2. Distribusi Frekuensi Kecanduan Gadget di RT 003/RW 005

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kecanduan Gadget di RT 003/RW 005

	Frekuensi	Presentasi (%)
Ringan	35	54,7 %
Berat	29	45,3 %
Total	64	100 %

(Sumber : Hasil Olah Data Statistik Febby Adhitami, Juni 2022)

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa Frekuensi terbanyak pada Variabel

Kecanduan *Gadget* dengan Kategori Ringan terdapat 35 responden dengan presentasi (54,7%).

3. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Gadget di RT 003/RW 005

Tabel 3. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Di RT 003/RW 005

Pola Asuh Orang Tua	Kecanduan Gadget				Total		<i>P Value</i>
	Ringan		Berat		N	%	
	N	%	N	%			
Demokratis	19	86,4	3	13,6	22	100	0,001
Otoriter	9	13,6	10	52,6	19	100	
Permisif	7	30,4	16	16,6	23	100	
Total	35	54,7	29	45,3	64	100	

(Sumber : Hasil Olah Data Statistik dengan Febby Adhitamy, Juni 2022)

Berdasarkan tabel 3 diketahui dari 64 responden dengan persentase (100%). Responden pola asuh orang tua dengan kategori demokratis yang mengalami kecanduan gadget dengan kategori ringan sebanyak 19 responden dengan presentasi (86,4%), responden pola asuh orang tua dengan kategori demokrasi yang mengalami kecanduan gadget dengan kategori berat sebanyak 3 responden dengan persentase (13,6%), responden pola asuh orang tua dengan kategori Otoriter yang mengalami kecanduan gadget dengan kategori ringan sebanyak 9 responden dengan persentase (13,6%), responden pola asuh orang tua dengan kategori otoriter yang mengalami kecanduan gadget dengan kategori berat 10 responden dengan presentasi (52,6%), responden pola asuh orang tua dengan kategori permisif yang mengalami kecanduan gadget ringan sebanyak 7 responden dengan persentase (30,4%), responden pola asuh orang tua dengan kategori permisif yang mengalami kecanduan gadget berat sebanyak 16 responden dengan persentase (16,6%).

Berdasarkan hasil uji statistik diatas dapat dipastikan bahwa $p \text{ value } 0,001 \leq \text{nilai } \alpha (0,05)$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan Gadget di RT 003/RW 005 di Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi.

Berdasarkan tabel 4 diperoleh gambaran distribusi alasan menghafal Al-Qur'an responden pada penelitian ini didominasi oleh dari diri sendiri sebanyak 31 responden (62%) dan dari orang tua sebanyak 19 responden (38%).

PEMBAHASAN

1. Distribusi Frekuensi Pola Asuh Orang Tua di RT 003/RW 005

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa Frekuensi terbanyak pada Variabel Pola Asuh Orang Tua dengan kategori Permisif terdapat 23 responden dengan persentase (35,9%), kategori Demokratis terdapat 22 responden dengan persentase (34,4%), dan kategori Otoriter terdapat 19 responden dengan presentasi (29,7%).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari hasil penelitian (Viandari, Kadek Dwinita Susilawati, Kadek Pande Ary, 2019) menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan dan dianalisis dengan menggunakan uji ANCOVA, dapat diketahui bahwa hipotesis mayor penelitian yaitu pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* berperan terhadap interaksi sosial anak prasekolah. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi pada corrected model yang menunjukkan angka 0,000 dan nilai F sebesar 35,802. Hal ini menunjukkan bahwa pada tingkat kepercayaan 95% pola asuh orang tua dan penggunaan *gadget* memiliki kontribusi terhadap interaksi sosial anak prasekolah.

Hasil Analisa peneliti, seorang anak yang telah kecanduan gadget yang berlebihan sampai-sampai mempengaruhi pola hidupnya seperti lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget daripada berinteraksi dengan lingkungan keluarga, orang tua juga mengatakan anaknya menangis apabila *gadget* nya di ambil. Sebagian orang tua juga memberikan batasan penggunaan *gadget* pada anak dengan intensitas waktu 15-30 menit dalam sehari dan sebagian juga ada yang tidak memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* pada anak dikarenakan agar anak tidak rewel dan orang tua leluasa memasak atau mengerjakan pekerjaan rumah lainnya. Dalam hal ini memberikan pola asuh sangat penting, dimana orang tua harus memberikan batasan terkait durasi bermain *gadget* yang tidak berlebihan, kalau perlu waktu bermain gadget dibatasi sehingga pola kehidupan anak tidak terganggu, interaksi sosial anak berjalan dengan lancar, dan waktu belajar anak tidak berkurang.

2. Distribusi Frekuensi Kecanduan *Gadget* di RT 003/RW 005

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa Frekuensi terbanyak pada Variabel Kecanduan *Gadget* dengan Kategori Ringan terdapat 35 responden dengan presentasi (54,7%), dan Kategori Berat 29 responden dengan presentasi (45,3%).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari hasil penelitian (Chandra, Kanak-kanak Sila Batubulan, 2019) menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian dan

pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan lama penggunaan gadget anak prasekolah di TK Sila Chandra III Batubulan tahun 2019. Diharapkan orang tua lebih memperhatikan durasi penggunaan gadget pada anak dan bekerjasama dengan Puskesmas dalam pemeriksaan tes daya lihat anak. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan meneliti lebih lanjut mengenai pola asuh orang tua dengan lama penggunaan gadget anak prasekolah sampel diperbanyak dan cakupan diperluas.

Hasil analisa peneliti, orang tua sangat penting dalam berperan untuk tumbuh kembang anaknya baik fisik maupun psikologis. Sebagian orang tua mengatakan sebelum tidur anak menangis ingin menggunakan *gadget* untuk menonton *youtube* dan orang tua mengatakan anaknya akan tidur setelah menonton *youtube*. Berdasarkan uraian diatas dalam penggunaan *gadget* tentunya orang tua harus mampu membatasi waktu atau durasi dalam penggunaan *gadget*. Perlu adanya pengawasan orang tua terhadap aktivitas penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua di era digital harus waspada dan berperan aktif dalam perkembangan anak dengan tidak terlalu mengandalkan *gadget*.

3. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kecanduan *Gadget* di RT 003/ RW 005 Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi

Berdasarkan tabel 3 diketahui dari 64 responden dengan persentase (100%). Responden pola asuh orang tua dengan kategori demokratis yang mengalami kecanduan gadget dengan kategori ringan sebanyak 19 responden dengan presentasi (86,4%), responden pola asuh orang tua dengan kategori demokrasi yang mengalami kecanduan gadget dengan kategori berat sebanyak 3 responden dengan persentase (13,6%), responden pola asuh orang tua dengan kategori Otoriter yang mengalami kecanduan gadget dengan kategori ringan sebanyak 9 responden dengan persentase (13,6%), responden pola asuh orang tua dengan kategori otoriter yang mengalami kecanduan gadget dengan kategori berat 10 responden dengan presentasi (52,6%), responden pola asuh orang tua dengan kategori permisif yang mengalami kecanduan gadget ringan sebanyak 7 responden dengan persentase (30,4%), responden pola asuh orang tua dengan kategori permisif yang mengalami kecanduan gadget berat sebanyak 16 responden dengan persentase (16,6%).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari hasil penelitian (Nurhaliza, Siti Rochmani, Siti Septimar, Zahra Maulidia, 2021) menunjukkan bahwa Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Desa Mauk Barat RW 001 didapatkan hasil

dari 112 responden dalam penelitian ini didapatkan bahwa peran pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* dengan kategori demokratis 62 responden, otoriter 50 responden. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa sebagian besar responden termasuk kedalam pola asuh demokratis sebanyak 55,4%, dan sebanyak 44,6% termasuk kedalam kategori otoriter

Hasil analisa peneliti, penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah dengan cara gaya pengasuhan yang kurang tepat dapat mengakibatkan interaksi sosial anak dalam kehidupan anak baik itu dengan teman sebaya, maupun dengan lingkungan berdampak tidak baik. Gaya pengasuhan tidak selalu menghasilkan dampak kurang baik bagi anak, hanya saja anak memiliki dampak kurang baik yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak dengan pengasuhan positif.

Daftar Pustaka

- Dharma, Kusuma, K. (2017) *Metodologi Keperawatan Panduan Pelaksanaan dan Menerapkan Hasil Penelitian*.
- Hidayat, Alimul, Aziz, A. (2012) *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*.
- Hulu, Trisman Jaya, V. and Sinaga, Rohana, T. (2019) 'Analisa Data Statistik Parametrik aplikasi SPSS dan STATCALC (Sebuah Pengantar untuk Kesehatan)', in, p. 6 dan 7.
- Nafaida, R., , Nurmasiyah and , Nursamsu (2020) 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak', *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), pp. 57–61. doi: 10.30743/best.v3i2.2807.
- Prizki, T. B. D. and Sari, S. P. (2020) 'Kecanduan Gadget Pada Siswa Kelas Xi Di Smk Negeri 1 Lahat', *Jurnal Wahana Konseling*, 3(1), p. 11. doi: 10.31851/juang.v3i1.4938.
- Rizky Novitasari (2019) 'Hubungan Pola Asuh Orang tua dengan tingkat kecanduan gadget pada anak prasekolah'.
- Siyoto, S. (2015) *Dasar Metodologi Penelitian*. Pertama. Edited by Ayup. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Siyoto, S. and Sodik, A. (2015) 'Dasar Metodologi Penelitian', p. 67 dan 68.
- Sri Rahayu, N., Mulyadi, S. and Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya, P. (2021)

'Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini', *Desember*, 5(2), pp. 202–210.

Suana, S. and Firdaus, F. (2018) 'Pola Asuh Orangtua Akan Meningkatkan Adaptasi Sosial Anak Prasekolah Di Ra Muslimat Nu 202 Assa'Adah Sukowati Bungah Gresik', *Journal of Health Sciences*, 7(2), pp. 180–185. doi: 10.33086/jhs.v7i2.509.

Syarifudin, A. (2020) 'Pola Asuh Orang Tua dalam Membimbing Moral Anak Prasekolah di Kecamatan Pelangiran Kabupaten Indragiri Hilir', 2507(February),

Fajrina, H. N. (2015, November 4). "Tingkat kecanduan gadget di usia dini semakin mengkhawatirkan". *CNN Indonesia*.

Aslan. (2019). *Peran Pola Asuh Orang Tua di era Teknologi Digital*. Jurnal Studia : Volume VII No 1

Pebriana, Putri Hana.(2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi*

Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 1 Issue 1.

Annisa, Siti. 2005. *Kontribusi Pola Asuh Orang tua terhadap Kemandirian Siswa Kelas II SMA Negeri 1 Balapulang Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2004/2005*. Skripsi.reUniversitas Negeri Semarang.

Pratiwi dkk. 2014. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Sosial Pada Anak Prasekolah Di Tk Pertiwi Rambipuji Jember". Jurnal Universitas Muhammadiyah Jember. Vol 30. 2015

Firdaus, R. A., & Dwi, D. S. (2021). *Efikasi Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Internet pada Remaja Di Masa Pandemi Covid-19*. *Psiphon*, 67-74.

Pebriana, Putri H. (2017), *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi*, Vol 1, No.1.

Kania, N. (2010). *Stimulasi tumbuh kembang anak untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal*. (2015, 8 Februari). http://pustaka.unpad.ac.id/wpcontent/uploads/2010/02/stimulasitumbuhkembang.anak_optimal.pdf

Hasil seminar *pengaruh gadget terhadap perkembangan anak pada tanggal 25*

september 2016 oleh Suwarsi.

Kompasiana, "*Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Anak*", diakses dari <https://www.kompasiana.com/dianasaadah/5ae40097f13344396562c8f3/pengaruh-gadgetterhadap-perilaku-anak> pada tanggal 23 November 2019 pukul 10.15.