



## **Pola Asuh Orangtua Kristen dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini di Lingkungan Sukadamai Kecamatan Seibamban**

**Elka Ridanti**

Program Studi Pendidikan Agama Kristen, STT Sumatera Medan

\*correspondence: [elkarichdanth@gmail.com](mailto:elkarichdanth@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the role of parenting patterns in controlling early childhood (3-6) years in using gadget that cannot be separated from human life today. The research design uses a descriptive qualitative method with observation and interviews with a sample of 34 children. Based on the results of the study, it was found that in the Sukadamai environment, Seibamban sub-district, children aged 3-6 using gadget for more than two hours have a fairly high presentation of around 29.9% with permissive parenting patterns and a level of use of one to two hours (moderate category) are children with democratic parenting patterns as much as 17.6%. Children with authoritarian parenting patterns use gadget for less than one hour as much as 20.8%. Parents are educators who care for children in a certain way to support their growth, therefore parents must be able to limit the use of gadget for better child growth in the future.*

**Keywords:** *parenting patterns, gadget, early childhood*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran pola asuh orangtua dalam mengendalikan anak usia dini (3-6) tahun dalam menggunakan gawai yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia zaman ini. Desain penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan observasi serta wawancara dengan sampel 34 anak. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa di lingkungan sukadamai kecamatan seibamban anak usia 3-6 menggunakan gawai lebih dari dua jam memiliki presentasi yang cukup tinggi sekitar 29,9% dengan pola asuh permisif dan tingkat penggunaan satu sampai dua jam (kategori sedang) adalah anak dengan pola asuh demokratis sebanyak 17,6 %. Anak dengan pola asuh otoriter menggunakan gawai kurang dari satu jam sebanyak 20,8%. Orangtua adalah pendidik yang mengasuh anak dengan cara tertentu untuk mendukung pertumbuhannya, karena itu orang tua harus mampu membatasi penggunaan gawai untuk pertumbuhan anak yang lebih baik ke depannya.

**Kata Kunci:** pola asuh orangtua, gawai, anak usia dini

## 1. PENDAHULUAN

Gawai sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia, dengan beragam manfaat penggunaannya yakni, sebagai alat komunikasi, untuk bekerja, belajar, hiburan, berbelanja, kebutuhan bisnis dan lainnya. Gawai juga digunakan mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa bahkan dalam kesehariannya banyak dari anak usia dini yang sudah diberikan gawai tersendiri. Jumlah ponsel aktif di Indonesia saat ini mencapai 354 juta perangkat. Hal tersebut diungkap Google dalam survei terbarunya, *Think Tech, Rise of Foldables: The Next Big Thing in Smartphone*. Adapun angka tersebut dihitung berdasarkan jumlah ponsel yang terkoneksi internet (*celluler mobile connections*) yang dipublikasikan *Data Reportal* pada Januari 2023.

Gawai menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena gawai menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan musik, mengobrol dan menjelajahi situs *web*, Munir dalam (Zaini & Soenarto, 2019). Kemudian ada Youtube yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan menambah wawasan. Ada juga aplikasi-aplikasi lain yang dapat di download dengan mudah dari playstore, bahkan anak usia dini pun bisa melakukannya. Akan tetapi, dibalik banyaknya manfaat dari gawai terdapat juga dampak negatif dari penggunaan gawai bagi penggunanya jika tidak dikontrol. Dengan banyaknya fitur yang tersedia di gawai juga bisa menjadi gerbang bagi anak-anak untuk mengakses banyak hal yang kurang sesuai dengan usia mereka serta dapat mengganggu perkembangannya. Secara khusus bagi anak usia dini dimana secara psikologis masa anak-anak adalah masa keemasan di mana anak-anak belajar segala sesuatu yang belum diketahuinya. Jika masa anak-anak sudah terbiasa melakukan hal-hal buruk, maka perkembangan anakpun akan terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Tidak hanya sebatas itu paparan sinar radiasi dari gadget dapat mengganggu kesehatan anak, terutama kesehatan mata. Radiasi dari smartphone bisa mengganggu kesehatan anak, biasanya anak akan pusing, mata lelah dan berair. Kurang bergerak juga membuat anak mengalami gangguan pada otot-otot dan fungsi-fungsi motoriknya. Karena itu peran orangtua dalam penggunaan gawai sangatlah penting.

Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan kebanyakan gawai yang diberikan para orang tua adalah untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan. Terkadang juga gawai dapat dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya dan tidak sampai menangis sehingga para orang tua menyediakan fasilitas berupa gawai dibandingkan dengan permainan edukatif lainnya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gawai yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Namun bermain gawai cenderung membuat anak-anak diam di depan gawai nya masing-masing tanpa mepedulikan dunia sekitarnya. Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gawai. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh. Dalam penggunaan gawai kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang

bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gawai sebagai pengganti teman bermain. Ketergantungan terhadap gawai pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gawai. Bermain gawai dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya.

Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lubis, Rosyida, dan Solikhatin, yang menyatakan bahwa orangtua harus memahami bahwasannya perangkat lunak dan media digital tidak dapat lepas sepenuhnya pada era sekarang ini, sehingga orangtua sebaiknya mengawasi anak dengan sebaik mungkin agar anak tidak salah menggunakan perangkat dan media digital tersebut. Hal ini membutuhkan ekstra tanggung jawab dari orangtua karena semakin hari semakin canggih perangkat dan media digital yang digunakan. Awal kesalahan pertama apabila orangtua menyerahkan keputusan menggunakan perangkat dan media digital sepenuhnya kepada anak, sehingga diperlukannya perilaku berkomunikasi internal keluarga untuk melindungi anak dari penggunaan perangkat digital dan paparan media digital. Penelitian lainnya menyimpulkan bagaimana sangat strategisnya peran orangtua dalam pendidikan bagi generasi digital yang berdampak pada meningkatnya spiritualitas dan moralitas anak yang sesuai dengan nilai-nilai Kristen di era digital, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Boiliu.

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian di atas maka penulisan penelitian ini ingin menyoroti bagaimana pola asuh orangtua dalam mengatasi penggunaan gawai di daerah daerah sukadamai kecamatan saibamban serta apa yang harus dilakukan orangtua Kristen untuk mengatasinya.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (Sugiyono, 2012). Metode penelitian kepustakaan (Library Reseach) berdasarkan pada buku-buku dan penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian serta dibandingkan dengan keadaan berdasar hasil observasi dalam penelitian. Tempat penelitian ini dilaksanakan di daerah sukadamai kecamatan sei bamban Sumatera Utara. Penelitian dilaksanakan terhadap 27 orangtua dengan jumlah anak sebanyak 34, hal ini dikarenakan ada orangtua yang memiliki lebih dari satu anak dengan usia 3-6 tahun. Angket diberikan kepada orangtua yang dilanjutkan dengan wawancara.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Gawai menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gawai merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Gawai sendiri bisa berbentuk handphone, smartphone, laptop, tablet, note, mp3 dan lain-lain. Menurut Manumpi dalam (Anggraeni, 2019) menyatakan bahwa gawai merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya smartphone, iphone,

computer dan tab. Smartphone menjadi salah satu jenis gawai yang banyak digunakan oleh orang-orang, dimana hampir setiap rumah memiliki smartphone yang lebih dari satu.

Penggunaan gawai memiliki beberapa dampak positif dan negatif. Dampak positif pada anak adalah; 1) Bisa membantu perkembangan motorik, yang melibatkan otot-otot kecil seperti gerakan bibir, jari, pergelangan tangan. Jari-jari anak menjadi terlatih ketika mereka bermain gawai. 2) Mengasah kemampuan kognitif anak Keterampilan kognitif yaitu berkaitan dengan kemampuan untuk berfikir atau memproses informasi, penalaran, mengingat, yang melibatkan syaraf otak (Mardalena dkk., 2020). Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, gawai lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui gawai lebih membangkitkan semangat anak. 3) Sebagai sarana hiburan bagi anak-anak Gawai memiliki banyak fitur menarik, dengan adanya beragam warna, efek suara, gambar yang menarik yang sangat disukai anak dalam sebuah aplikasi permainan atau video youtube. Aplikasi permainan dapat dengan mudah diunduh melalui aplikasi store seperti permainan puzzle, balapan atau permainan yang bersifat petualangan. 4) Melatih kemampuan berkompetisi anak. Kemampuan berkompetisi anak terlatih melalui permainan-permainan di dalam gawai . ketika mereka bermain game yang sifatnya kompetisi dan melibatkan lebih dari satu orang maka dia akan merasakan seperti apa itu kompetisi dan membuatnya terbiasa dengan lingkungan kompetisi.

Dampak negatif penggunaan gawai pada anak menurut Warisya dalam (Syifa dkk., 2019) mengungkapkan bahwa gawai memiliki hal negative seperti maraknya penipuan di media massa kemudian banyaknya anak yang mengalami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan. (Sundus, 2017) juga mengungkapkan bahwa gawai dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi. 1) Terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak. Kemampuan bicara berkaitan dengan kemampuan verbal untuk berkomunikasi dengan manusia sedangkan bahasa berkaitan dengan seluruh sistem komunikasi yang diucapkan secara verbal atau tulisan. Anak yang mengalami gangguan keterlambatan berbahasa mungkin hanya akan mampu menyambungkan satu dua kata saja, anak dengan keterlambatan bicara dapat menggunakan kata-kata atau frasa tetapi sulit untuk dimengerti, anak akan belajar berbicara dan berbahasa ketika berinteraksi dengan oranglain akan tetapi karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gawai mereka menjadi jarang berinteraksi dengan oranglain berakibat pada kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak. 2) Masalah belajar anak Anak usia dini lebih cepat dalam menerima dan menyerap hal-hal baru. Jika mereka terlalu lama menghabiskan waktu dengan gawai, waktu untuk berinteraksi dan belajar dengan orang tuanya terbatas padahal mereka butuh untuk berinteraksi dengan orang tua agar dapat mengetahui banyak kalimat baru dan belajar banyak hal dari lingkungannya. Gawai juga bisa membuat anak menjadi malas untuk belajar. 3) Gangguan pemusatan atau yang lebih dikenal dengan ADHD (attention Deficit/Hyperactivity Disorder). Penggunaan gawai tanpa adanya kontrol dari orang tua dengan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak

seperti sulit untuk fokus, gangguan perilaku, mudah gelisah dan perubahan perilaku ini menyebabkan anak sulit untuk belajar (Setianingsih dkk., 2018). Anak-anak yang telah ketagihan untuk bermain gawai menjadi mudah gelisah, mudah marah saat merasa terganggu bermain gawai atau tidak diijinkan untuk menggunakan gawai. 4) Dampak negatif terhadap karakter anak seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tua, sering berkata kasar, hal ini bisa juga terjadi karena anak melihat konten-konten yang kurang baik seperti anak yang menonton video youtube orang-orang yang menggunakan bahasa yang kasar, menggunakan bahasa yang kurang baik dan kotor yang kemudian ditiru anak. 5) Depresi, dampak negatif yang paling menakutkan dari penggunaan gawai ialah terhadap mental dan psikologis anak. Penggunaan gawai yang sering berlebihan atau sudah kecanduan dapat mengakibatkan penggunaannya sering merasa cemas apabila tidak ada gawai dan berakhir dengan depresi.

Penggunaan gawai pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasan screen time atau durasi untuk melihat layar digital (gawai, televisi, dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun. (Lanca & Saw, 2020) menyatakan bahwa anak usia 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam. (Anil & Shaik, 2019) juga mengungkapkan bahwa efek penggunaan layar pada seseorang tergantung kepada beberapa faktor dan faktor yang paling penting ialah berapa lama durasi yang digunakan untuk melihat layar, penggunaan dalam waktu yang lama dapat berpengaruh terhadap otak korteks frontal dan memiliki efek yang hampir sama dengan kokain. Dari dampak negatif inilah diharapkan orangtua dapat memberikan kontrol penggunaan gawai terhadap anak. Dalam hal pengasuhan akan berdampak bagaimana orangtua memberikan batasan dalam mendidik anak-anaknya.

Berdasarkan tata bahasanya, pola asuh terdiri dari kata pola dan asuh. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (, kata pola berarti model, sistem, cara kerja, bentuk (struktur yang tetap), sedangkan kata asuh mengandung arti menjaga, merawat, mendidik anak agar dapat berdiri sendiri. Menurut Syamsu Yusuf ( 2000: 48) Pola asuh merupakan pola sikap mendidik dan memberikan pelakuan terhadap anak. Menurut Kohn (1971: 110) pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berhubungan dengan anaknya. Sikap ini dapat dilihat dari berbagai segi, antara lain dari cara orang tua memberikan pengaturan kepada anak, cara memberikan hadiah dan hukuman, cara orang tua menunjukkan otoritas dan cara orang tua memberikan perhatian, tanggapan terhadap keinginan anak.

Dengan demikian yang dimaksud dengan Pola Asuh Orang Tua adalah bagaimana cara mendidik anak baik secara langsung maupun tidak langsung. Cara mendidik secara langsung bentuk-bentuk asuhan orang tua yang berkaitan dengan pembentukan kepribadian, kecerdasan, ketrampilan yang dilakukan secara sengaja baik berupa perintah, larangan, hukuman, penciptaan situasi, pemberian hadiah sebagai alat pendidikan. Dalam pembentukan Akhlak anak, peranan orang tua sangatlah besar, oleh karena itu sikap dan tingkah laku orang tua dapat mendukung agar tujuan tercapai, sikap orang tua seharusnya menerima keberadaan anak, sehingga anak merasa aman. Anak yang merasa dirinya aman dan mencurahkan kesulitan yang dihadapinya, karena merasa bahwa orang tuanya akan membantu

memecahkan masalah yang dihadapi anak tersebut. Dengan demikian anak akan berani menghadapi masalah bukan menghindari.

Pola asuh anak sangat bergantung pada nilai yang dimiliki keluarga. seperti budaya Indonesia, peran pengasuhan anak lebih banyak dipegang oleh Istri atau ibu meskipun mengasuh anak merupakan tanggung jawab bersama (Yupi Supartini, 2004;35). Pola asuh merupakan pola interaksi antara orang tua dan anak, yaitu bagaimana cara sikap atau perilaku orang tua saat berinteraksi dengan anak, termasuk cara penerapan aturan, mengajarkan nilai atau norma, memberikan perhatian dan kasih sayang serta menunjukkan sikap dan perilaku baik sehingga dijadikan panutan bagi anak (Elizabeth, 2005; 38).

Tujuan pola asuh anak keluarga kristen adalah memelihara hingga dewasa agar dapat melayani Tuhan. Menjadikan anak hidup memuliakan Tuhan, serta taat kepada orang tua dan mengasihi sesama (Beverly Lahaye, 2011: 160). Tujuan lain dari pola asuh anak adalah untuk meletakkan dasar-dasar iman kristen bagi perkembangan anak, agar anak dapat berkembang secara baik, anak yang karena satu dan lain hal tidak mendapatkan pendidikan dasar secara wajar, akan mengalami kesulitan dalam perkembangan berikutnya.

Secara umum pola asuh yang sering kita jumpai di masyarakat ada 3 bentuk pengasuhan sebagai berikut; *Pertama* adalah Pola asuh otoriter. Pola asuh otoriter menjadikan orang tua sebagai sentral artinya segala ucapan, perkataan maupun kehendak orang tua dijadikan patokan (aturan) yang harus ditaati oleh anak-anak. Supaya taat orang tua, tak segan-segan menerapkan hukuman yang keras kepada anak Banyak anak yang diasuh dengan pola asuh otoriter ini cenderung tumbuh berkembang menjadi pribadi yang suka membantah, memberontak dan berani melawan arus terhadap lingkungan social (Agoes Dariyo, 2007:206). Orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter mempunyai ciri sebagai berikut: kaku, tegas, suka menghukum, kurang ada kasih sayang serta simpatik. Orang tua memaksa anak-anak untuk patuh pada nilai-nilai mereka, serta mencoba membentuk tingkah laku sesuai dengan tingkah lakunya serta cenderung mengekang keinginan anak (Thomas Gordon, 1983; 161). Orangtua yang mempunyai gaya otoriter cenderung memberi dukungan rendah, tetapi mempunyai ekspektasi yang tinggi terhadap anak Orang tua seperti ini selalu berusaha untuk mengontrol dan memaksakan kehendaknya kepada anak, mereka memiliki disiplin yang kaku dan biasanya di lakukan tanpa ekspresi kehangatan dan kasih sayang (Andyda Meliala, 2012;9).

Dari apa yang diuraikan diatas dapat penulis simpulkan bahwa dengan cara otoriter ditambah dengan sikap keras, menghukum, mengancam anak menjadikan anak patuh dihadapan orang tua, tetapi dibelakangnya ia memperlihatkan reaksi-reaksi, misalnya menentang atau melawan, bisa ditampilkan dalam bentuk tingkah laku yang melanggar norma-norma dan menimbulkan persoalan dan kesulitan baik pada dirinya, lingkungan rumah, sekolah maupun pergaulannya. Mereka cenderung tidak percaya diri dan tidak memiliki arah tujuan hidup yang jelas sehingga akhirnya membuat mereka meresahkan masyarakat. Mereka melakukan tindakan-tindakan yang tidak bermoral karena kecenderungannya hidup mereka tidak bahagia. Sekalipun orangtua memberikan control yang cukup tinggi namun karena tanpa sebuah penerimaan akhirnya yang muncul dalam diri anak adalah pemberontakan dan membenci orangtuanya bahkan juga berlaku tidak baik di masyarakat.

*Kedua*, Pola asuh permisif dalam pola asuh ini ini orang tua justru merasa tidak peduli dan cenderung memberi kesempatan serta kebebasan secara luas kepada anak (Andyda Meliala, 2012;9). Jadi anak merupakan sentral dari segala aturan dalam keluarga, dengan demikian orang tua tidak mempunyai kewibawaan, akibatnya segala pemikiran, pendapat apapun pertimbangan orang tua cenderung tidak pernah diperhatikan oleh anak (Agoes Dariyo, 2011; 207). Orang tua yang mempunyai gaya permisif cenderung memberi dukungan tinggi, tetapi mempunyai ekspektasi yang rendah terhadap anak. Orang tua permisif menyerahkan kontrol sepenuhnya pada anak, sangat sedikit atau hampir tidak ada, aturan yang diterapkan di rumah. Kalaupun orang tua menerapkan aturan, biasanya tidak diterapkan secara konsisten.

Pengasuhan yang permisif menurut Singgih Gunarsa (2002: 281) ada dua yakni “pengasuhan yang mengabaikan (neglectful) dan pengasuhan yang memanjakan (indulgent)”. Pada pengasuhan yang mengabaikan orang tua dengan tidak mempedulikan anak mereka, memberikan izin bagi anak rema mereka untuk bertindak semau mereka. Para remaja yang dibesarkan dengan pola pengasuhan ini akan menunjukkan kurangnya control diri yang dapat menjadi salah satu penyebab delikuenasi.

Pada pengasuhan yang memanjakan, orang tua sangat menunjukkan dukungan emosional kepada anak mereka tetapi kurang menerapkan control pada anak mereka. Mereka mengizinkan remaja untuk melakukan apa saja yang mereka mau, bahkan tampak bahwa remaja lebih berkuasa daripada orangtua dalam pengambilan berbagai keputusan. Hal ini ternyata menyebabkan remaja tidak memiliki kontrol diri yang baik, mereka menjadi egois, selalu memaksakan kehendak mereka sendiri tanpa mempedulikan perasaan orang lain. Dapat dikatakan bahwa pola asuh yang permisif, baik yang mengabaikan maupun yang memanjakan menyebabkan remaja tidak memiliki kontrol yang baik. Ini sesuai dengan apa yang dikatakan kitab Amsal bahwa memanjakan anak akan membunuh diri sendiri.

Hasil negatif dari orang tua permisif adalah anak yang minder, anak yang pintar, menipu orang tua, dan anak yang tidak punya disiplin. Anak yang dibesarkan dengan pola tersebut juga cenderung kurang bertanggung jawab, agresif, menuruti impuls seksual, egois dan suka menuntut. Dari pemahaman di atas penulis dapat katakan bahwa pola asuh yang demikian akan menyulitkan masa depan anak sendiri karena anak tidak akan mengetahui sesuatu yang baik dan yang buruk, mana yang harus dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan.

*Ketiga*, Pola asuh demokratis (authoritative) adalah gabungan antara pola asuh permisif dan otoriter dengan tujuan untuk dengan menyeimbangkan pemikiran, sikap dan tindakan antara anak dan orang tua. Pola asuh demokratis akan berjalan secara efektif bila ada tiga syarat yaitu: pertama, Orang tua menjalankan fungsi sebagai orang tua yang memberi kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapatnya. Kedua, anak memiliki sikap yang dewasa yakni dapat memahami dan menghargai orang tua sebagai tokoh utama yang tetap memimpin keluarga. Ketiga, orang tua belajar memberi kepercayaan dan tanggung jawab terhadap anak (Agoes Dariyo, 2011; 207). Orang tua yang mempunyai gaya demokratis memberi dukungan tinggi dan mempunyai ekspektasi yang tinggi terhadap anak, selain itu orang tua demokratis mampu memadukan ekspektasi dan dukungan dengan serasi. Ekspektasi orang tua yang tinggi terhadap anak dengan dukungan yang tinggi pula untuk

memastikan pencapaian tujuan. Orang tua membantu anak untuk belajar bertanggung jawab dan memikirkan konsekuensi dari perbuatannya. Orang tua melakukannya dengan cara menerangkan dengan jelas dan sesuai dengan usia perkembangan anak. Orang tua juga mengambil waktu untuk menerangkan alasan tuntutan sendiri, lebih penting lagi orang tua demokratis akan memonitor atau memantau perilaku anak untuk memastikan bahwa anak mengikuti aturan dan harapan orang tua. Jadi orang tua demokratis juga tegas, disiplin dan konsisten dalam mentaati aturan yang mereka diterapkan.

Penelitian menunjukkan bahwa hasil yang paling positif bagi anak muncul ketika orang tua menerapkan gaya demokratis. Anak yang diasuh oleh orang tua permisif cenderung menjadi agresif, sedangkan anak dari orang tua otoriter cenderung penurut dan memiliki harga diri rendah. Sementara anak orang tua yang cuek memiliki prestasi rendah dan minder.

Hasil penelitian yang diberikan kepada 27 orangtua yang memiliki anak dengan rentang usai anak 3-6 dengan jumlah anak 34 orang dikarenakan sebagian orangtua memiliki 2 anak dengan usia 3-6. Namun demikian jumlah sampel dalam penelitian ini tetap pada jumlah anak sebanyak 34 orang sebagai berikut:

**Gambaran pola asuh orangtua**

No	Pola asuh orangtua	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1	Otoriter	8	23,5%
2	Permisif (authoritative)	15	44,1%
3	Demokratis	11	34,3 %
		34	100

Tabel gambaran diatas menunjukkan bahwa orangtua di lingkungan sukadamai mendidik anaknya dengan pola asuh permisif di persentase yang paling tinggi sebanyak 44,1 % sebagian memanjakan anaknya dan sebagian mengabikannya. Kemudian orangtua dengan pola asuh demokratis berada di 34,3% dan paling rendah adalah orangtua yang mendidik dengan pola otoriter sebanyak 23%.

**Gambaran durasi penggunaan gawai**

No	Durasi penggunaan gawai	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1	Tinggi	15	44,1%
2	Sedang	10	29,1%
3	Rendah	9	26,5 %
		34	100

Gambaran durasi penggunaan gawai didasarkan pada lama anak menggunakan gawai. Anak menggunakan gawai dibawah 1 jam disebut kategori rendah, 1-2 jam kategori sedang, diatas 2 jam kategori tinggi. Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak yang menggunakan gawai lebih dari 2 jam cukup banyak dengan presentasi 44 %, sedangkan anak yang menggunakan gawai kurang dari satu jam hanya sekitar 27 % .

### **Hubungan pola asuh orangtua terhadap penggunaan gawai**

Pola asuh orangtua	Durasi penggunaan gawai						Persentasi
	Tinggi		Sedang		Rendah		
	N	%	n	%	N	%	
Otoriter	-	-	3	8,8%	5	20,8%	100%
Permisif	10	29,4%	3	8,8%	2	5,8%	100%
Demokratis	2	5,8%	6	17,6%	3	8,8%	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan gawai dalam kategori tinggi terdapat pada orangtua yang mendidik anaknya dengan pola asuh permisif karena lebih sering memanjakan anak ataupun justru mengabaikan anak dengan memberikan gawai supaya tidak menghalangi pekerjaannya sebanyak 29,4%, terdapat sebanyak 8,8% dengan kategori sedang dan anak yang menggunakan gawai dengan kategori rendah sebanyak 5,8%. Persentasi penggunaan gawai oleh anak dengan pola asuh demokratis cukup beragam dikategori tinggi sebanyak 5,8%, dikategori sedang sebanyak 17,6% dan terdapat 8,8%. Anak dengan pola asuh otoriter berada ditingkat yang paling rendah dalam menggunakan gawai sebanyak 20,8%. hal ini dimungkinkan orangtua yang kejam dan memberi hukuman jika sembarangan menggunakan Gawai atau dalam waktu yang lama.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan gadget anak usia 3-6 tahun di Sukadamai kecamatan seibamban cukup tinggi dengan karakteristik waktu di atas 2 jam lebih menunjukkan angka yang cukup tinggi sebanyak 29,4%. Orang tua yang mendidik anaknya dengan pola otoriter ternyata menghasilkan angka yang cukup rendah untuk penggunaan gadget sedangkan orangtua yang mendidik anaknya dengan pola demokratis berada dalam kategori sedang. Dengan demikian pola asuh yang sangat tepat untuk mengontrol penggunaan gadget adalah orangtua dengan pola asuh otoriter. Pola asuh yang memanjakan anak atau sebaliknya mengabaikannya cenderung membawa anak pada penggunaan gadget yang berlebihan, dan juga pola asuh yang otoriter tidak memperbolehkan anak untuk mengenal gadget juga tidak memungkinkan untuk zaman ini, oleh karena itu peran orangtua sangat diperlukan untuk memperbolehkan

anak mengenal dan menggunakan gadget dengan batasan waktu dan pengawasan yang tepat sehingga anak usia dini bisa memiliki pertumbuhan yang maksimal.

Beberapa saran bagi orang tua untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak-anak: 1. Memberikan batasan waktu menggunakan gadget secara tegas dan konsisten, 2. Memberikan waktu untuk menemani anak saat menggunakan gadget untuk mengontrol jenis tontonan anak. 3. Menjadi teladan bagi anak dalam menggunakan gadget, tidak menggunakan gadget di depan anak saat tidak benar-benar diperlukan. 4. Menjelaskan dampak negative dan positif penggunaan gadget. 5. Memberikan waktu bermain yang bersifat nyata agar dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget, termasuk melibatkan mereka dalam pekerjaan sederhana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dariyo, Agoes. (2007). Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama, (Jakarta: Refika Aditama,)
- Elsabeth. (2009). Pembelajaran PAK pada Anak. Bandung: Bina Media Informasi.
- Gordon, Thomas. (1983). Menjadi Orang Tua Efektif. Jakarta: Gramedia.
- Gunarsa, Singgih D. (2006). Dari Anak Sampai Usia Lanjut. Jakarta : Gunung mulia
- Hurlock, Elizabeth B. (2005) Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga.
- LaHaye, Beverly. (2011).Memahami Temperamen Anak Anda, Bandung: Kalam Hidup.
- Meliala, Andyda. (2012). Successful Parenting, 41 Tip Mencetak Anak Cerdas Berkarakter, Jakarta: ByPass.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. ALFABETA.
- Tarigan, IS., Sigalingging, HM. (2022). Providensia Allah. Kurios: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen 9(1): 30-45.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>