

Parenting Patterns for Children in Playing Gadgets

Pola Asuh Orang Tua pada Anak Dalam Bermain Gadget

Kadek Vira Paramitha¹, I Wayan Damayana^{2*}, Ni Nyoman Ari Indra Dewi³

^{1,2,3}Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Sains dan Teknologi,
 Universitas Dhyana Pura-Bali

(* Corresponding Author: damayana@undirabali.ac.id)

Article info

Keywords:

*Parenting Paterns,
 Children, Gadgets*

Abstract

Parents and children interact and communicate in parenting activities, where parents pay attention to, regulate, discipline, reward and punish, and respond to their child's wishes. Parents have rights and responsibilities regarding the education and socialization of their children. Playing with a child's gadget causes the child to become a closed person who likes to be alone. Children of middle age range in age from 10 to 12 years old. In Indonesia, the number of gadgets is expanding at an accelerated rate. Even gadget is one of the nations with the greatest number of Facebook, Twitter, and WhatsApp users worldwide. This research uses a case study approach. This research was collected using interviews, observation, and documentation. The results of the interpretation of this study are the final results of data analysis which are interpreted using data interpretation, where aspects and factors influence parenting patterns in minimizing the use of gadgets to children aged 10-12 years in North Denpasar, Tonja Village.

Kata kunci:

**Pola Asuh Orang
 Tua, Anak-anak,
 Gadget**

Abstrak

Orang tua dan anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi dalam kegiatan pengasuhan, di mana oran tua memperhatikan, mengatur, mendisiplinkan, memberi penghargaan dan hukuman, serta menanggapi keinginan anaknya. Orang tua sebagai hak dan kewajiban orangtua dalam mendidik anak dan sosialisasi anak. Anak yang bermain *gadget* menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup dan suka menyendiri. anak yang sedang berada pada usia pertengahan (*middle*) adalah masa perkembangan anak yang berusia 10-12 tahun. *Gadget* berkembang sangat pesat di Indonesia. Bahkan *gadget* menjadi salah satu negara dengan pengguna Facebook, Twitter, dan WhatsApp terbanyak di dunia. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus penelitian ini dikumpulkan menggunakan wawancara,observasi,dan dokumentasi. Hasil interpretasi penelitian ini merupakan hasil akhir dari analisis data yang ditafsirkan menggunakan interpretasi data, dimana aspek – aspek dan faktor – faktor mempengaruhi pola asuh orang tua dalam meminimalisir penggunaan gadget terhadap anak usia 10-12 tahun di Denpasar Utara ,Kelurahan Tonja.

PENDAHULUAN

Anak mulai mengembangkan tiga cara berpikir yakni mengenali, mengingkari serta mencari timbal balik dalam beberapa hal. Anak usia 10 hingga 12 tahun merupakan anak dengan perasaan ingin tahu untuk menyerap beragam hal di sekitarnya, mampu memanipulasi serta menalar secara logis yang membuatnya siap menempuh pendidikan formal serta menyimpulkan bahwa dirinya siap menempuh pendidikan formal yang memiliki sifat developmental. Anak cenderung mencari hubungan timbal balik dengan membandingkan sesuatu dengan aturan, dengan usia anak 10 hingga 12 tahun di luar pengawasan orang tua dapat mengarahkan pada adanya gangguan pada anak seperti; gangguan perkembangan fisik, mental serta emosional (Chusna, 2017).

Anak di tingkat sekolah dasar mengisi waktunya dengan kegiatan yang mampu meningkatkan perkembangan otak serta sosialnya melalui bermain serta belajar. Ketika bermain serta belajar anak akan mendapatkan keharmonisan, oleh karena itu anak tidak akan memiliki sifat kemonotonan pada keduanya. Anak bisa bermain dan belajar secara sekaligus ataupun belajar melalui permainan, Pengembangan potensi yang maksimal memungkinkan terciptanya Sumber Daya Manusia yang berkualitas (Permono, 2013). Anak yang bermain *gadget* menjadi anak yang memiliki kepribadian tertutup serta suka menyendiri (Anggraeni, 2019). Anak sekolah dasar menggunakan *gadget* untuk menghibur dengan bermain *game*. Anak akan lebih individual serta lebih cuek pada lingkungan sekitar. Penggunaan *gadget* yang berlebihan memberi dampak buruk seperti menjadi emosional, memberontak dikarenakan terganggu ketika bermain *game*, enggan mengerjakan rutinitasnya, dan menjadi apatis terhadap lingkungannya (Chusna, 2017).

Peran orang tua adalah mengawasi anaknya dalam bermain *gadget*. Orang tua pun harus bersikap tegas serta tidak memanjakan anaknya yang berusia 10 -12 tahun dalam menggunakan *gadget* setiap saat dikarenakan memberi dampak negatif (Putriana, Pratiwi, & Wasliah, 2019). Peranan orang tua sangatlah penting dalam memberi, mengawasi, serta mengontrol ketika anak sedang menggunakan *gadget*. Keluarga diharapkan memperhatikan anak ketika menggunakan *gadget* di rumah dengan menentukan batasan waktu dan mengarahkan pada kegiatan yang menarik seperti bermain di luar rumah, berolahraga, bermain musik, serta bersosialisasi dengan teman sebaya. Peranan orang tua dimaknai sebagai hak dan kewajiban mendidik anak serta sosialisasi anak (Setianingsih dkk, 2018).

Pola asuh ialah interaksi antar orang tua dengan anak, yakni cara orang tua melakukan interaksi dengan anaknya, interaksi salah satu cara menerapkan aturan, menanamkan nilai/norma, memberi perhatian serta pengasuhan, dan menunjukkan sikap serta perilaku yang baik agar menjadi panutan/teladan untuk anak (Madyawati, 2016). *Gadget* adalah alat modern yang dikembangkan untuk mendukung aktivitas dalam berkomunikasi manusia (Arwansyah & Wahyuni, 2020). *Gadget* berupa laptop, komputer, smartphone, TV, radio, *game* (Novitasari & Khotimah, 2016; Widijo, 2018). *Gadget* berkembang sangat pesat di Indonesia. Bahkan menjadi salah satu negara dengan pengguna *Facebook*, *Twitter*, dan *WhatsApp* terbanyak di dunia. Istilah *gadget* dalam bahasa Inggris yakni perangkat elektronik yang kecil yang mempunyai tujuan serta fungsi tertentu yang memungkinkan untuk menerima informasi terbaru dan fitur terbaru dari berbagai teknologi guna memudahkan kehidupan. *Gadget* adalah perangkat kompleks dengan beragam fungsi serta aplikasi yang memberikan informasi, pendidikan, sosial budaya, olahraga, bisnis, politik dan membantu membuat kehidupan manusia lebih fungsional (Yumarni, 2018).

Penggunaan *gadget* oleh anak sekolah dasar berdampak positif serta negatif. Dampak positif terlihat dari bagaimana anak-anak dengan mudah menemukan materi pendidikan dan berkomunikasi dari jarak jauh. Dampak negatif anak kerap bermain *gadget* dibanding bermain serta berinteraksi dengan teman di sekitarnya adalah anak bisa menjadi individualis dan orang tua perlu mengawasi penggunaan *gadget* anaknya (Amri, Bahtiar & Pratiwi, 2020).

Orang tua harus bisa mengkomunikasikan kepada anaknya yang terlalu sering bermain *gadget*. Dengan tetap memperhatikan dan memberi pengawasan yang bisa dipelajari dan mampu dipahami oleh anaknya, mampu mendengarkan apa keluhan anak dan apa yang anak sukai. Orang tua harus mendidik serta mengarahkan anaknya sejak dini agar bersikap serta bertindak sesuai dengan contoh yang diinginkan. Peranan orang tua dalam memantau penggunaan *gadget* untuk anak-anak SD/ sederajat dapat dilakukan dengan memantau waktu serta mengawasi akses penggunaan *gadget*. Sedangkan untuk tingkat SMP/sederajat mendapat pengawasan yang tidak seketat pengawasan terhadap anak sekolah dasar (Ariston & Frahasini, 2018).

Sebagai anak memang sudah seharusnya mengikuti keinginan orang tua, sebagai orang tuanya pasti menginginkan yang terbaik untuk anaknya, dan akan mengatur anaknya agar menjadi yang terbaik, belajar adalah salah satu tugas anak, seperti yang dikatakan narasumber. Pemaparan di atas mengarahkan peneliti dalam meneliti dengan judul “pola asuh orang tua pada anak bermain *gadget*” untuk mengetahui bagaimana cara orang tua merawat dan mendidik anak dengan menggunakan *gadget*.

METODE

Desain penelitian ini adalah penelitian dengan metode penelitian kualitatif menggunakan pendekatan studi kasus (*case study*) (Sugiyono, 2017). Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Unit analisa yang penulis kaji dalam penelitian ini yakni Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Dalam Bermain *Gadget* dengan pola asuh orang tua di kota Denpasar Utara, Kelurahan Tonja. Adapun karakteristik unit yang akan diamati yaitu 3 pasang Orang Tua (bapak/ibu) yang memiliki anak dengan usia 10-12 tahun dalam bermain gadget di kota Denpasar Utara, Kelurahan Tonja. Sampel pada penelitian kualitatif disebut sebagai sampel teoriti dengan tujuan menghasilkan teori. Dalam penelitian ini dipilih 3 pasang narasumber yang dimana adalah orang tua anak (ibu/bapak) yang memiliki anak lebih dari satu (1) sebagai memberi informasi dalam penelitian yang akan dilakukan, dan 3 informan yang berada di lingkungan rumah.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman, dengan pemaparan sebagai berikut: *Data Collecting* (pengumpulan data), *Data reduction* (reduksi data). *Data Display* (penyajian data), pada penelitian kualitatif data yang didapat umumnya disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Guna terhindar dari kumpulan data yang tidak dibutuhkan. *Klasifikasi Data* (penarikan kesimpulan dan klarifikasi), klasifikasi data membantu peneliti dalam memaknai data yang dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data hasil penelitian, didapatkan tema dari subjek yang berkaitan dengan topik penelitian sebagai berikut:

Tema Subjek 2 (TW), 3 (PH), dan 5 (J) *Aspek 1 Warmth*

Tabel 1 Ringkasan Tema Warmth dari Semua Narasumber

| Warmth | | |
|--|--|--|
| Narasumber Pertama (TW) | Narasumber Kedua (PH) | Narasumber Ketiga (G) |
| Memberikan tugas rumah seperti; nyapu atau nyuci piring dan menjaga adiknya agar tidak bermain <i>gadget</i> . | Meluangkan waktu untuk bermain bersama dengan anak agar tidak terlalu sering bermain <i>gadget</i> | Meminta anak untuk membantu mengerjakan pekerjaan rumah agar anak tidak fokus dengan <i>gadgetnya</i> atau dalam permainannya. |

Tema subjek 2 (TW), 3 (PH), 6 (E) *Aspek 2 Control*

Dari kutI wawancara di atas, ketiga subjek TW, PH dan E memberikan beberapa aturan untuk mendisiplinkan atau mengontrol anak dengan hal positif seperti membatasi waktu anak agar tidak kelewatan dalam bermain *gadget*.

Tabel 2. Ringkasan Tema Control dari Semua Narasumber

| Control | | |
|--|--|--|
| Narasumber Pertama (TW) | Narasumber Kedua (PH) | Narasumber Ketiga (E) |
| Menerapkan aturan kepada anak untuk tidak bermain <i>gadget</i> di waktu yang sudah di tentukan dan mengajak untuk bersantai diruang keluarga. | Memberikan batasan untuk bermain dan mengingatkan anak untuk mengimbangi dengan waktu belajar agar tidak telalu banyak bermain dan selalu dalam pengawasan agar tidak terlewat batas dalam bermain <i>gadget</i> . | Membatasi waktu anak dalam bermain <i>gadget</i> . |

Tema subjek 1 (KAY), 2 (TW), 6 (E) *Aspek 3 Communication*

Dari kutI wawancara ketiga subjek KAY, TW dan E memberikan beberapa aturan dan penjelasan dengan cara memberitahu beberapa hal positif kepada anak mengenai dampak – dampak bermain *gadget* secara berlebihan dan tidak terlalu fokus kepada permainan di *gadget*.

Tabel 3. Ringkasan Tema Communication dari Semua Narasumber

| Communication | | |
|---|--|--|
| Narasumber Pertama (KAY) | Narasumber Kedua (TW) | Narasumber Ketiga (E) |
| Menjelaskan kepada anak untuk tidak terlalu sering bermain <i>gadget</i> . Dan menjelaskan akibat terlalu sering bermain <i>gadget</i> . Seperti; | Menjelaskan kepada anak untuk berhati – hati dalam memposting atau berbicara di social media seperti mengomentari di <i>facebook</i> & <i>WhatsApp</i> . | Menjelaskan kepada anak bahwa bermain <i>gadget</i> mempengaruhi mata dan konsentrasi menjadi berkurang dalam belajar. |

Tema subjek 1 (KAY), 3 (PH), *Aspek 4 Demokrasi*

Pola asuh yang mengawasi serta menuntut namun orang tua juga sangat rasional dan mau menjalin komunikasi dengan anak. Dari kutI wawancara, kedua subjek ini melakukan

pengawasan dan mengkomunikasikan kepada anak agar tidak melewati batasan dan tetap dalam pengawasan saat bermain *gadget*.

Tema subjek 2 (TW), 4 (NJ), 5 (J) *Aspek 5 Permisif*

Pola asuh orang tua yang bebas tanpa bersifat mengendalikan, tidak menuntut serta hangat. Pola asuh permisif ini orang tua hanya memberikan sedikit perhatian untuk melatih kemandirian. Dari kutI wawancara, ketiga subjek bersikap tidak menuntut hanya sedikit memberi perhatian dalam melatih kemandirian anak untuk mencari tau pengetahuan atau pelajaran dalam bermain *gadget* seperti *google ing* untuk mengerjakan tugas dan tidak hanya untuk bermain.

Tabel 4. Ringkasan Tema Permisif dari Semua Narasumber

| <i>Permisif</i> | | |
|--|---|--|
| Narasumber Pertama (TW) | Narasumber Kedua (NJ) | Narasumber Ketiga (J) |
| Orang tua merasa dalam penggunaan <i>gadget</i> melatih kemandirian anak dalam mengerjakan tugas sekolah untuk mencari jawaban di <i>google</i> atau di buku | Orang tua merasa bahwa 50% melatih kemandirian dan 50% membuat anak menjadi tidak kontrol dalam bermain <i>gadget</i> | Orang tua merasa bahwa anaknya menggunakan <i>gadget</i> melatih kemandirian dalam mengerjakan tugas sekolah |

Tema subjek 6 (E), *Aspek 6 Otoriter*

Pola asuh yang memiliki pengendalian atau aturan-aturan orang tua dimana anak serta kaum muda harus mengikuti pendapat serta keinginan orang tua. Seperti kutI wawancara dibawah ini: “*iya sih, hmm kalau bermain lebih lagi itu paling saya ambil hpnya, udah saya matikan gak kasih lagi*” (E, Denpasar, 31 Juli 2021.W1.S6. 11.52 12.01) Dari kutI wawancara, subjek memiliki aturan – aturan, pendapat atau keinginan yang harus di ikuti oleh anak dalam hal bermain *gadget*.

Tema subjek 2 (TW) *Faktor 7 Budaya*

Orang tua menjaga konsep tradisional terkait peranan orang tua bahwasanya orang tua berhasil mendidik dengan baik, sehingga orang tua menerapkan teknik serupa ketika mendidik anak-anaknya. Dari kutI wawancara, ketiga subjek memilih menggunakan konsep tradisional terkait peranan orang tua dimana para orang tua merasa berhasil dalam mendidik anak dengan baik karena harus lebih mengetahui karketer anak dalam mendidik atau mengajarkan sesuatu hal yang baik selain itu juga menerapkan aturan – aturan yang berlaku ada dirumah.

Tabel 5. Ringkasan Tema Budaya dari Semua Narasumber

| <i>Budaya</i> | | |
|--|--|--|
| Narasumber Pertama (TW) | Narasumber Kedua (PH) | Narasumber Ketiga (E) |
| Orang tua menggunakan teknik yang sama dalam mendidik anak dan menerapkan aturan-aturan yang ada dirumahnya. | Orang tua menggunakan teknik tradisional sebagai aturan-aturan di dalam rumah karena orang tua memahami zaman sekarang dan zaman dulu sedikit dalam penggunaan <i>gadget</i> . | Orang tua menggunakan teknik tradisional dalam mendidik anak dan memberikan aturan-aturan kepada anak. |

Tema subjek 5 (J), 2 (TW), 3 (PH) *Faktor 8 Pendidikan Orang Tua*

Orang tua dengan pengetahuan lebih banyak ketika mengasuh anak cenderung lebih mengerti kebutuhan anak-anaknya.

Tabel 6. Ringkasan Tema Pendidikan Orang Tua dari semua narasumber

| <i>Pendidikan Orang Tua</i> | | |
|---|---|--|
| Narasumber Pertama (J) | Narasumber Kedua (TW) | Narasumber Ketiga (PH) |
| Orang tua menjelaskan kepada anak efek terlalu lama bermain <i>gadget</i> , seperti; mengakibatkan kepala pusing dan membuat mata rusak | Orang tua memberikan contoh atau berita yang mengakibatkan anak yang terlalu sering atau berlebihan dalam bermain <i>gadget</i> . | Orang tua menjelaskan kepada anak efek akibat berlebihan atau terlalu sering menggunakan <i>gadget</i> . |

Dari kutI wawancara, ketiga subjek memiliki pengetahuan lebih banyak dan mengerti kebutuhan anak – anaknya. Efek atau dampak berlebihan bermain *gadget* ketiga subjek ini memberi pengertian pada anak – anaknya dengan tujuan terhindar dari hal yang tak diinginkan kepada anak.

Tema subjek 2 (TW), 4 (NJ), *Faktor 9 Status Social Ekonomi*

Orang tua dari kelas menengah rendah cenderung lebih keras / lebih permisif ketika mengasuh anak-anaknya. Dari kutI wawancara, kedua subjek lebih keras dalam mengasuh anak-anaknya karena perekonomian yang sangat rendah untuk membatasi anak bermain *gadget*.

Tabel 7. Ringkasan Tema Status Social Ekonomi dari Semua Narasumber

| <i>Status Social Ekonomi</i> | |
|--|--|
| Narasumber Pertama (TW) | Narasumber Kedua (NJ) |
| Orang tua membatasi pembelian kouta atau paket internet karena salah satu penghemat sebagai peraturan. | Orang Tua melakukan penghematan dalam pembelian kouta atau paket kouta karena perekonomian sangat sulit. |

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Depasar Utara, Kelurahan Tonja yang melibatkan beberapa orang tua diantaranya berjumlah tiga pasang orang tua dan anaknya yang berusia 10-12 tahun. Hasil interpretasi penelitian ini merupakan hasil akhir dari analisis data yang ditafsirkan menggunakan interpretasi data, dimana aspek – aspek dan faktor – faktor mempengaruhi pola asuh orang tua dalam meminimalisir penggunaan *gadget* terhadap anak usia 10-12 tahun di Depasar Utara, Kelurahan Tonja.

Berdasarkan hasil wawancara aspek warmth pada orang tua 1, 2, dan 3. orang tua meluangkan waktu untuk mengajak anak melakukan kegiatan yang tidak menggunakan *gadget* seperti; orang tua mengajak anak membantu pekerjaan rumah dan bermain bersama. Dengan meluangkan waktu salah satu cara orang tua berinteraksi kepada anak mengurangi penggunaan *gadget*. Pola asuh ialah interaksi antar orang tua dengan anak. Interaksi merupakan salah satu cara mengaplikasikan aturan, menanamkan nilai/norma, memberi perhatian serta pengasuhan, sekaligus memperlihatkan sikap serta perilaku yang baik, agar menjadi panutan bagi anak.

Berdasarkan hasil wawancara aspek control pada orang 1, 2, dan 3. Orang tua mengontrol anak dalam bermain *gadget* dengan menerapkan beberapa aturan yang harus diikuti oleh anak, dengan melakukan pengontrolan pada anak dapat mendisiplinkan waktu untuk anak. selain, mengontrol orang tua juga melakukan pengawasan kepada anak dengan cara menentukan situs apa saja yang di perbolehkan seperti youtube kids dan mengontrol anaknya dalam bermain *gadget*. orang tua juga mengajak anaknya untuk melakukan hal menarik misalnya bermain diluar rumah agar aktif berkegiatan (berolahraga, bermain, serta mengerjakan tugas rumah) serta melakukan sosialisasi dengan teman sebayanya. Selain itu orang tua juga diharapkan memberikan pengetahuan khusus mengenai cara menggunakan *gadget* sesegera mungkin dengan tujuan anak memahami dampak positif serta negative dalam bermain *gadget*. Peranan orang tua sangatlah penting dalam memberi, mengawasi, serta mengontrol memberikan, melakukan pengawasan dan mengontrol ketika anak sedang menggunakan *gadget*. Keluarga diharapkan dapat memberi perhatian lebih terkait penggunaan *gadget* anak ketika di rumah dengan membatasi waktu bermain *gadget* melalui kegiatan menarik seperti bermain di luar rumah, mengajak anak beraktivitas lebih banyak (olahraga, bermain musik, dll), serta bersosialisasi dengan teman sebaya (Setianingsih, dkk 2018).

Berdasarkan hasil wawancara aspek communication pada orang tua 1, 2, dan 3. orang tua menjelaskan tentang dampak penggunaan *gadget* dengan waktu yang lama atau terlalu sering menggunakan *gadget*. Orang tua memberi aturan atau batasan waktu pada penggunaan *gadget*, Orang tua pun harus bersikap tegas serta tidak memanjakan anaknya yang berusia 10 - 12 tahun dalam penggunaan *gadget* yang berkelanjutan dikarenakan dapat menimbulkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* untuk anak di bawah umur (Putriana, Pratiwi, & Wasliah, 2019). Selain orang tua mengawasi anak bermain, orang tua juga melakukan pengawasan dalam bentuk pembelajaran sekolah dengan penggunaan *gadget*. Peranan orang tua pada proses pembelajaran menggunakan *gadget* sangat penting yang terlihat dari cara orang tua membantu memaparkan serta memberi bimbingan saat anak belajar.

Berdasarkan hasil wawancara tema pola asuh otoriter orang tua 3 inisial E melakukan pengekangan dalam bermain *gadget* apabila tak mengikuti atau melanggar aturan yang di berikan akan memberi hukuman kepada anak, seperti; mematikan *gadget* dan tidak memberikan menggunakan *gadget* lagi. Berdasarkan hasil wawancara tema pola asuh demokrasi orangtua 1 dan 2 inisial KAY dan PH memberikan pengawasan dan tuntutan tetapi orang tua juga sangat rasional dan mau berkomunikasi dengan anak agar tidak terlalu sering atau berlebihan dalam bermain *gadget*. Karena orang tua meminta anak untuk fokus kepada masa depannya dan harus bisa menyeimbangi waktu dalam bermain *gadget* dan belaja maupun tugas rumah. Selain itu, orang tua dan anak memiliki kesepakatan dalam menggunakan *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara tema pola asuh permisif orang tua 1,2 dan 3 inisial TW,NJ dan J. Orang tua bersikap bebas tanpa bersifat mengendalikan, tidak menuntut dan hangat. Orang tua hanya sedikit memberi perhatian dalam melatih kemandirian. Seperti; orang tua merasa dalam penggunaan *gadget* melatih kemandirian anak dalam mengerjakan tugas sekolah untuk mencari jawaban di *internet*. Selain itu, orang tua merasa 50% melatih kemandirian anak dan 50% membuat anak menjadi tidak terkontrol dalam bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara faktor budaya pada orang tua 1, 2, dan 3. Orang tua menggunakan teknik tradisional yang serupa menerapkan aturan dan mendidik anak disaat dalam rumah, walaupun zaman orang tua dengan zaman sekarang berbeda yang dimana dizaman dulu sangat sedikit dalam penggunaan *gadget* yang di bandingkan dizaman sekarang yang sudah banyak memiliki *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara faktor pendidikan orang tua pada orang tua 1, 2, dan 3. Orang tua mempunyai pengetahuan lebih banyak ketika mengasuh anak dan kebutuhan yang di perlukan oleh anak. Orang tua memberikan penjelasan kepada anak dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan dimana anak berlebihan bermain *gadget* dapat membuat anak susah konsentrasi dan dapat merusak mata selain memberikan penjelasan orang tua memberikan contoh yang diambil dari berita atau social media. Orang tua meminta anak dalam penggunaan *gadget* dalam bentuk pembelajaran yang di berikan dari sekolah dan berkomunikasi dengan orang tua, keluarga dekata atau jauh dan teman dekat atau jauh. Berdasarkan hasil wawancara faktor status ekonomi pada orang 1, 2, dan 3. Orang tua membatasi anak dalam pembelian paket internet yang dimana status ekonomi orang tua sangat mempengaruhi pola asuh kepada anak bermain *gadget*. Dalam pembelian paket internet orang tua membatasi yang dimana sebulan harus cukup hanya 10gb tidak boleh lebih itupun anak menggunakan hotspot. Hotspot adalah jaringan internet melalui perangkat lain yang dimana bisa menyambung ke computer, ponsel dan laptop.

Hasil catatan lapangan tanggal 22 Juni 2021 menunjukkan lingkungan rumah serta lingkungan tempat orang tua serta anak yang menggunakan *gadget* dimana tidak terdapat masalah dan banyak anak-anak yang bermain di luar rumah. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang baik merupakan hasil bimbingan dari orang tua. Selain itu, data yang didapatkan menunjukkan adanya pengawasan yang baik dari orang tua dalam penggunaan *gadget* yang juga melatih waktu penggunaan *gadget* anak-anak.

Dalam hal ini, peneliti menyimpulkan bahwasanya aspek –aspek dan faktor – faktor mempengaruhi pola asuh orang tua dalam meminimalisir penggunaan *gadget* di usia 10-12 tahun di Depasar Utara, Kelurahan Tonja, dapat dikatakan bahwa orang tua telah mendampingi anaknya ketika bermain *gadget*. Orang tua memiliki peran penting pada pola pengasuhan khususnya dalam meminimalisir penggunaan *gadget* di usia 10-12 tahun. Hal tersebut terlihat dari bagaimana orang tua menjelaskan cara menggunakan *gadget*, memberi arahan untuk memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar di rumah, serta menjelaskan dampak positif serta negatif. Orang tua dapat mengawasi akses aplikasi pada *gadget* anak seperti mengakses YouTube Kids dan mengawasi penggunaan social media seperti WhatsApp dan Facebook.

SIMPULAN

Hasil analisis data yang didapatkan menunjukkan aspek-aspek dan faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh orang tua dalam meminimalisir penggunaan *gadget* terhadap anak berusia 10-12 tahun di Kota Denpasar Utara, kelurahan Tonja. Dengan adanya aspek-aspek dan faktor-faktor pola asuh orang tua tentu saja meminimalisir penggunaan *gadget*. Sehingga, orang tua harus memberi pemahaman terkait cara penggunaan *gadget* serta memberi batasan pada penggunaan *gadget*. Memberi penjelasan terkait penggunaan *gadget* kepada anak harus di lakukan sejak awal dengan tujuan membuat anak mampu memahami dampak positif serta negative dari penggunaan *gadget*. Kurangnya informasi serta arahan dari orang tua terkait penggunaan *gadget* dapat membuat anak menyalahgunakan penggunaan *gadget*. Selain itu, hal tersebut juga dapat membuat anak lupa waktu terhadap kewajibannya selaku pelajar yang berpengaruh terhadap penurunan prestasi akademik. Peranan orang tua dalam meminimalisir penggunaan *gadget* terhadap anak sudah sangatlah baik. Hal tersebut dikarenakan orang tua memberikan nasehat saat anak kehilangan waktu dengan aturan dari orang tua, sehingga anak

mampu menggunakan *gadget* dengan baik di bawah pengawasan orang tua terhadap penggunaan sosial media yang dimiliki anak.

Saran yang dapat disampaikan selaku bahan pertimbangan untuk beberapa pihak terkait, sebagai berikut: Untuk peneliti selanjutnya, dapat menggunakan penelitian ini selaku acuan dalam mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru terkait dampak yang timbul, sehingga dapat menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai pola asuh orang tua pada anak dalam bermain *gadget*. Bagi orang tua yang memiliki anak bermain *gadget*, orang tua diharapkan tetap menerapkan beberapa aturan kepada anaknya, seperti membatasi waktu menggunakan *gadget*, karena itu salah satu mengurangi penggunaan *gadget* dan membuat anak menjadi tumbuh kembang anak yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M. I. A. U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi anak sekolah dasar pada situasi pandemi covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2)
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan: Health Journal*, 6(2).
- Arwansyah, A., & Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Smartphone dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Al-Wasliyah Pasar Senen Medan T.A 2018/2019. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*. 7(1)
- Chusna, P. A. 2017. 'Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak'. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2)
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2).
- Madyawati, L. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03).
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2).
- Permono, H. (2013). Peran Orangtua Dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak untuk Membangun Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Parenting*.
- Setianingsih., Ardani, A. W., & Khayati, F. N. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah. *Gaster*, XVI(2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Widijjo, E. M. 2017. *Parenting with Leadership*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.



Yumarni, V. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini AH-PIECE. *In Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education (Vol. 1, hal. 293–300).*