

**ANALISIS POLA ASUH ORANGTUA TERHADAP KEBIASAAN BERMAIN
GADGET PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI DESA ALUE NAGA BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

Reni Ariani
1811070033



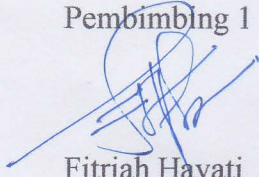
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Reni Ariani
NIM : 181170033
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : ANALISIS POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP
KEBIASAAN BERMAIN GADGET PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI DESA ALUE NAGA BANDA ACEH

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Pembimbing I



Fitriah Hayati, M.Ed

NIDN.0128038801

Banda Aceh, 31 Mei 2023

Pembimbing II

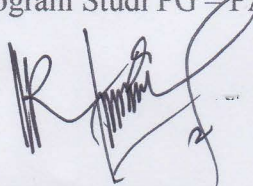


Fitriani, M.Pd

NIDN. 1325019301

Mengetahui,

Ketua Program Studi PG - PAUD



Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd

NIDN. 1306108501

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Fokus Penelitian	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Penjelasan Istilah	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
2.1 Hakikat Anak Usia Dini.....	7
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	7
2.1.2 Karakteristik Anak usia Dini	8
2.2 Pola Asuh Orang Tua.....	10
2.2.1 Pengertian Pola Asuh Orang Tua	10
2.2.2 Jenis-jenis Pola Asuh Orang Tua.....	13
2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pola Asuh Orang Tua	19
2.3 Kebiasaan Bermain Gadget	20
2.3.1 Pengertian Kebiasaan Bermain Gadget	20
2.3.2 Dampak Dari Gadget	22
2.3.3 Upaya Mengatasi Kebiasaan Bermain Gadget	23
2.4 Kajian yang Relevan	24
2.5 Kerangka Berpikir	27
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	29
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	29
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.3 Subjek Penelitian.....	30
3.4 Instrumen Penelitian.....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.6 Pengecekan Keabsahan Data.....	35
3.7 Teknik Analisis Data Kualitatif	35

BAB IV DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	37
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	37
4.2 Hasil Wawancara Orang Tua Dan Peneliti	42
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan yang sangat luar biasa (Mulyasa, 2012:16).

Pola asuh orangtua merupakan cara yang dilakukan orang tua dalam mendorong anak mencapai tujuan yang diinginkan. Penerapan pola asuh yang tepat diharapkan dapat membentuk anak dengan pribadi yang baik, penuh semangat dalam belajar dan juga prestasi belajar anak terus meningkat seiring pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak (Budiarnawan dkk, 2014).

Orang tua mempunyai peran pertama bagi anak-anaknya, Untuk membawa anak kepada kedewasaan orangtua harus memberi contoh yang baik karena anak suka mengimitasi kepada orang tuanya. Di keluarga anak berinteraksi dengan ayah, ibu dan anggota keluarga lainnya, di mana anak memiliki pendidikan informal berupa kebiasaan. Sebagai bentuk peran orangtua dalam keluarga orangtua berkewajiban mengajarkan anak-anak tentang banyak hal melalui pembiasaan. Seperti cara makan, bertutur kata, bangun pagi dan shalat shubuh, berpuasa dan masih banyak lagi yang lainnya.

Halawa & Christopher (2017) menyatakan bahwa peran orang tua dalam memberikan pola asuh yang baik dan sesuai dengan karakter anak menjadi sangat penting untuk dilakukan. Pemahaman mengenai cara mendidik dan menanamkan konsep yang baik mengenai kedisiplinan pada anak serta didukung oleh pemahaman akan karakter anak lewat pemberian perhatian dan komunikasi intens yang terjadi di dalam keluarga menjadi hal penting yang harus dipahami orang tua dalam mengajarkan kedisiplinan pada anak usia dini.

Sukrakarta (2014) menyatakan orangtua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Berbagai permasalahan dapat menganalisis minat dan anak untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Anak yang mengalami kecanduan gadget tidak terlepas dari beberapa faktor. Smart (2010) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan gadget adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orangtua yang salah. Pola asuh orangtua menjadi salah satu faktor penyebab anak mengalami kecanduan gadget.

Permasalahan yang timbul dari kecanduan gadget membutuhkan intervensi keluarga untuk mencegah adanya kecanduan internet dan gadget (Lee, 2011). Sikap orang tua kepada anak, kohesi atau kelekatan dalam keluarga dan paparan kekerasan dalam rumah tangga erat kaitannya dengan kecanduan gadget maka menjadi penting agar orang tua berkomunikasi secara intens dengan anaknya. Pola asuh orang tua juga memberikan analisis dalam pembentukan perilaku pada subjek yang bermain gadget dengan intensitas yang lama.

Observasi yang peneliti lakukan di Desa Alue Naga Banda Aceh pada tanggal 14 Juli 2022, dari hasil observasi tersebut menyatakan bahwa ditemukan anak usia 5-6 tahun yang gemar bermain *gadget*. mereka sering menghabiskan waktu dengan bermain gadget. Hasil wawancara dengan orangtua anak di Desa Alue Naga Banda Aceh, menyatakan bahwa anak menghabiskan waktu untuk bermain gadget adalah lebih dari 24 jam perminggu dalam kondisi anak tersebut tidak dalam kondisi libur, namun pada saat hari libur siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget yaitu 12 jam perhari (Hasil wawancara Orangtua Anak 1 dan 2).

Selanjutnya dari hasil wawancara dengan orang tua anak di Desa Alue Naga Banda Aceh ditemukan bahwa orang tua kurang memahami pola asuh sehingga anak kurang mendapatkan bimbingan dari orang tua, kemudian orang tua menganggap bahwa pola asuh yang mereka berikan yang terbaik untuk anaknya dengan memanjakan anaknya dan tidak menegur ketika keasikan bermain *gadget* dan orang tua kurang memberi bimbingan yang sesuai dengan perkembangan anaknya melainkan membiarkan anaknya bermain gadget secara berlebihan (Hasil wawancara Orangtua Anak 3, 4 dan 5).

Stimulus yang dapat menganalisis perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Namun penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar

berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan beranalisis pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga lainnya.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis Pola Asuh Orangtua Terhadap Kebiasaan Bermain Gadget Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Alue Naga Banda Aceh”**.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini dibatasi pada masalah analisis pola asuh orangtua terhadap kebiasaan bermain gadget pada anak usia 5-6 tahun di Desa Alue Naga Banda Aceh.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pola asuh orangtua terhadap kebiasaan bermain gadget pada anak usia 5-6 tahun di Desa Alue Naga Banda Aceh?.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola asuh orangtua terhadap kebiasaan bermain gadget pada anak usia 5-6 tahun di Desa Alue Naga Banda Aceh.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi bidang keilmuan: Penelitian ini dapat menambah referensi mengenai penelitian khususnya tentang pola asuh orangtua terhadap kebiasaan bermain gadget pada anak usia 5-6 tahun.
- b. Bagi orangtua: Menjadi tolak ukur di dalam mengasuh dan mengawasi anak dengan tepat terhadap kebiasaan bermain gadget pada anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti: untuk menambah wawasan tentang pola asuh orangtua terhadap kebiasaan bermain gadget pada anak usia 5-6 tahun di Desa Alue Naga Banda Aceh.
- b. Bagi Orangtua, dapat menambah pengalaman baru mengenai pola asuh orangtua terhadap kebiasaan bermain gadget pada anak usia 5-6 tahun di Desa Alue Naga Banda Aceh.
- c. Bagi peneliti selanjutnya: penelitian ini diharapkan dapat memberikan rujukan untuk peneliti selanjutnya terkait pola asuh orangtua terhadap

kebiasaan bermain gadget pada anak usia 5-6 tahun di Desa Alue Naga Banda Aceh.

1.6 Penjelasan Istilah

1. Pola Asuh Orangtua

Pola asuh orangtua adalah suatu cara terbaik yang dapat ditempuh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dan rasa tanggung jawab kepada anak. Orang tua hendaknya mempersiapkan pengetahuan untuk menemukan pola asuh yang tepat di dalam mendidik anak (Tridhonanto dan Agency, 2014:4).

2. Kebiasaan Bermain Gadget

Kebiasaan bermain gadget adalah kesenangan bermain gadget yang ditemukan anak karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain gadget (Malahayati, 2016:24).