

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pola Asuh Orang Tua

1. Pengertian pola asuh

Pola asuh merupakan suatu sikap, membimbing, mendidik dan interaksi orang tua kepada anak untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak dengan harapan anak dapat sukses menjalani kehidupan ini (Jannah, 2012) .

Pola asuh orang tua adalah suatu keseluruhan interaksi orang tua dan anak, dimana orang tua yang memberikan dorongan bagi anak dengan merubah tingkah laku, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dianggap paling tepat bagi orang tua agar anak bisa mandiri, tumbuh serta berkembang secara sehat dan optimal, memiliki rasa percaya diri, memiliki rasa ingin tau, bersahabat, dan berorientasi untuk sukses (Tridhonanto, 2014).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pola asuh orang tua adalah suatu proses interaksi antara orang tua dan anak, yang meliputi kegiatan seperti membimbing, mendidik, merubah tingkah laku, serta mengajarkan anak mandiri sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dengan harapan anak dapat sukses.

2. Jenis pola asuh

Ayun (2017) membagi bentuk pola asuh orang tua menjadi 3 macam pola asuh orang tua yaitu :

a. Pola asuh otoriter

Pola asuh otoriter merupakan cara mendidik anak dengan menggunakan standar yang mutlak dimana pemimpin menentukan semua kebijakan, langkah dan tugas yang harus dijalankan. Pola asuh otoriter mencerminkan sikap orang tua yang bertindak keras dan cenderung diskriminatif.

Pola asuh yang bersifat otoriter ini juga ditandai dengan hukuman-hukuman yang dilakukan dengan keras, anak juga diatur dengan berbagai macam aturan yang membatasi perlakuannya. Perlakuan ini sangat ketat dan bahkan masih tetap diberlakukan sampai anak tersebut menginjak dewasa.

b. Pola asuh demokratis

Pola asuh demokratis ditandai dengan adanya pengakuan orang tua terhadap kemampuan anak, anak diberi kesempatan untuk tidak selalu ketergantungan kepada orang tua. Sedikit memberi kebebasan kepada anak untuk memilih apa yang terbaik bagi dirinya. Anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kontrol internalnya sehingga sedikit demi sedikit berlatih untuk bertanggung jawab kepada diri sendiri.

c. Pola asuh permisif

Pola permisif adalah membiarkan anak bertindak sesuai dengan keinginannya, orang tua tidak memberikan hukuman dan pengendalian. Pola asuh ini ditandai dengan adanya kebebasan tanpa batas pada anak untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri, orang tua tidak pernah memberikan aturan dan pengarahan kepada anak, sehingga anak akan berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri walaupun terkadang bertentangan dengan norma sosial.

Pola asuh ini ditandai dengan cara orang tua mendidik anak yang cenderung bebas, anak dianggap sebagai orang dewasa atau muda, anak diberi kelonggaran seluas-luasnya untuk melakukan apa saja yang dikehendaki.

Berdasarkan 3 macam jenis pola asuh diatas, menurut penelitian Jannah (2012) bahwa pola asuh yang dominan diterapkan oleh orang tua dalam menanamkan perilaku moral pada anak adalah bentuk pola asuh permisif dan bentuk pola asuh demokrasi. Selain bentuk pola asuh demokratis dan bentuk pola asuh permisif, ada juga yang menggunakan bentuk pola asuh otoriter.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh anak

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh adalah :

a. Lingkungan

Lingkungan banyak mempengaruhi perkembangan anak, seperti penggunaan teknologi dan informasi pada era globalisasi saat ini semakin berkembang dengan pesat. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak orang. Salah satu bentuk nyata dari perkembangan ipteks pada zaman sekarang yaitu *Gadget* (Pebriana, 2017). Tidak mustahil jika lingkungan juga ikut mewarnai pola-pola pengasuhan yang diberikan orang tua terhadap anak. Intervensi lebih awal dari orang tua dapat meningkatkan masa depan anak yang lebih baik (Yakhnich, 2016).

b. Tingkat pendidikan

Tingkat pendidikan dan pengetahuan orang tua serta pengalamannya sangat berpengaruh dalam mengasuh anak. Orang tua dengan pendidikan tinggi dapat menjadi orang yang berwibawa dalam pola asuhnya, sedangkan orang tua yang memanjakan anak lebih banyak memiliki pendidikan sekolah menengah (Kashahu dkk., 2014).

c. Budaya

Orang tua tidak jarang mengikuti cara-cara dan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat dalam mengasuh anak (Deki, 2016).

4. Cara mengukur pola asuh orang tua yang diterapkan

Pola asuh diadopsi dan dinilai dengan pedoman kuesioner *parenting style questionnaire* (PSQ) yang akan diisi ibu. Pedoman kuesioner jenis pola asuh diadopsi dari penelitian (Ananta, 2018) yang telah dikembangkan dan dimodifikasi. Pedoman kuesioner yang digunakan memiliki 15 pertanyaan, dimana 15 pertanyaan ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu 5 pertanyaan pola asuh demokratis, 5 pertanyaan pola asuh permisif, dan 5 pertanyaan mengenai pola asuh otoriter. Pemberian skor penilaian apabila salah satu bagian pola asuh memiliki skor tertinggi. Instrumen ini dilakukan uji validitas terlebih dahulu dan diuji reliabilitas.

B. Lama Penggunaan Gadget

1. Pengertian gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna, umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya komputer, *handphone*, *game* dan lainnya (Chusna, 2017).

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi. Saat ini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Jenis-jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya *smartphone*, tablet, *ipad*, dan *notebook* (Pebriana, 2017).

2. Fungsi dan manfaat *gadget*

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Menurut Chusna (2017) fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya :

a. Komunikasi

Saat ini komunikasi dapat dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*. Dibandingkan zaman dahulu hanya berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat, sehingga pengguna dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Pendidikan

Belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan seperti pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum dan agama tanpa harus pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

3. Penggunaan *gadget*

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih, dkk (2018) mengemukakan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah di TK ABA III Gunungan. Hasil penelitian Triastutik (2018) dan Sapardi (2018) menunjukkan bahwa ada hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan anak prasekolah. Berdasarkan beberapa hasil penelitian mengenai penggunaan *gadget* tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* secara dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak, gangguan pemusatan perhatian dan perkembangan anak.

4. Lama penggunaan *gadget*

Lama penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya. Penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mempedulikan *gadget*-nya saja daripada bermain di luar rumah (Al-Ayouby, 2017).

Beberapa hasil penelitian tentang waktu ideal penggunaan *gadget* pada anak masih menunjukkan hasil yang berbeda. Penelitian Rudhiati, dkk (2015) menunjukkan sebagian besar dari responden termasuk kategori durasi tidak normal saat bermain video *game* yaitu melebihi 2 jam/hari atau lebih dari 14 jam/minggu sebanyak 44 orang (65,7%), Sigman (2010) yang mengemukakan bahwa waktu ideal lama penggunaan *gadget* pada anak berdasarkan umur yaitu : usia 3-7 tahun (0,5- 1 jam/hari), umur 7-12 tahun (1 jam/hari), umur 12-15 tahun (1,5 jam/hari), >16 tahun (2 jam/hari) dan

American Academy Of Pediatrics (AAP) mengemukakan bahwa durasi penggunaan *gadget* untuk anak tidak melebihi dari 1 sampai 2 jam/harinya (Pediatrics, 2001).

Orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia prasekolah dalam bermain *gadget*, karena total lama penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan anak (Starburger, 2011).

5. Dampak penggunaan *gadget*

Menurut Iswidharmanjaya (2014) penggunaan *gadget* memiliki dampak yang positif dan negatif bagi anak-anak.

a. Dampak positif penggunaan *gadget*, antara lain :

1) Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi.

Seorang anak yang juga pengguna *gadget* tentu akan mengikuti perkembangan teknologi seperti produk *gadget* jika ada yang baru dan lebih canggih tentu anak akan tertarik untuk memilikinya. Biasanya hal ini tergantung dari status ekonomi keluarga. Keluarga yang tergolong mampu secara ekonomi tentu dapat membelikan anaknya *gadget* terbaru dibandingkan yang kurang mampu.

2) Mendukung aspek akademis

Seorang anak dapat melakukan *browsing* menggunakan *gadget* dengan mudah untuk mencari informasi mengenai pengetahuan yang dapat di sekolah. Jadi tidak perlu bersusah payah mencari buku di perpustakaan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pengetahuan. Beberapa tenaga pendidik menyadari adanya kemajuan teknologi ini mendukung pendidikan anak, dengan membuat program sederhana atau perangkat lunak yang digunakan sebagai media pembelajaran.

3) Meningkatkan kemampuan berbahasa

Hampir semua *game* dan aplikasi yang beredar di pasaran saat ini menggunakan petunjuk berbahasa Inggris, maka pengguna akan dituntut untuk membaca petunjuk permainan atau informasi aplikasi agar dapat memainkannya dengan baik atau menjalankan aplikasi

4) Meningkatkan ketrampilan mengetik

Bagi anak-anak pengguna *gadget*, ketrampilan mengetik merupakan hal yang biasa. Tidak sekedar SMS saja namun anak-anak pengguna *gadget* juga mahir mengetik cepat terutama saat melakukan *chatting* ataupun hanya sekedar menulis status di media sosial.

5) Mengurangi tingkat stres

Beberapa anak mengaku bahwa sekolah adalah hal yang menegangkan karena diperlukan konsentrasi tinggi dan keseriusan. Hal ini menyebabkan anak memainkan *game* pada *gadget*, atau mengunduh lagu kesukaan untuk mengurangi stres.

6) Meningkatkan ketrampilan matematis

Anak-anak saat ini banyak yang memiliki ketrampilan matematis dikarenakan anak sering menggunakan *gadget*, dan ketika menggunakan *gadget* seorang anak akan terangsang kemampuan matematisnya ketika anak menggunakan aplikasi-aplikasi khusus.

b. Dampak negatif penggunaan *gadget*, antara lain:

1) Menjadi pribadi tertutup

Ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas apabila *gadget* tersebut dijauhkan, karena

waktunya akan digunakan untuk bermain dengan *gadget* tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan ini akan membuat anak menjadi tertutup atau *introvert*.

2) Kesehatan otak terganggu

Ketika anak membuka informasi yang negatif misalkan tentang pornografi atau kekerasan, maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Apabila tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya hormon dopamin yang dihasilkan ketika melihat informasi pornografi atau kekerasan yang membuatnya nyaman.

3) Kesehatan mata terganggu

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa ketika individu membaca pesan teks atau *browsing* di internet melalui *smartphone* atau tablet cenderung memegang *gadget* ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras. Akibat jarak baca yang terlalu dekat pada anak yang berkacamata satuan minus kacamata akan bertambah. Kerja mata saat menggunakan *gadget* adalah memfokuskan dengan teks pada *smartphone* ataupun tablet hal itu jika dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang di daerah kelopak mata.

4) Kesehatan tangan terganggu

Ketika anak memainkan *gadget* seperti misalnya *video game* dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kelelahan di bagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama “*sindrom vibrasi*”. Hal tersebut dikarenakan seorang anak memainkan *game* dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.

5) Gangguan tidur

Bagi anak yang kecanduan akan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua anak akan selalu memainkan *gadget* terus-menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

6) Suka menyendiri

Ketika anak sudah merasa asyik bermain dengan *gadget*-nya maka anak akan merasa itu adalah segalanya. Anak tidak peduli lagi dengan apapun yang ada di sekitarnya karena yang dibutuhkan adalah bermain dengan *gadget*-nya itupun dilakukannya sendiri tanpa siapapun. Ketika anak harus bertemu dengan teman sebaya anak akan sulit berinteraksi ataupun berkomunikasi secara sehat di sekolah.

7) Pudarnya kreativitas

Dengan adanya *gadget*, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan ketika anak diberi tugas oleh sekolah anak tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas itu. *Gadget* memudahkan seorang anak dalam belajar namun di sisi lain kreativitasnya akan terancam pudar jika anak terlalu menggantungkan dengan perangkat tersebut.

9) Terpapar radiasi

Sebuah *gadget* seperti misalkan laptop sebenarnya memancarkan radiasi namun radiasi ini berfrekuensi rendah. Efek yang ditimbulkan ketika bermain laptop terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata.

6. Faktor-faktor yang mempengaruhi lama penggunaan *gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* menurut Fadilah (2015) yaitu :

a. Tampilan fitur pada *gadget*

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada anak, sehingga membuat anak penasaran dan ingin mengoperasikan *gadget*. Fitur pada *gadget* diantaranya aplikasi game dan youtube dimana anak dapat mengakses berbagai menonton film kartun.

b. Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* yaitu dapat memudahkan semua kebutuhan. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dalam bermain *game* dan mendengarkan musik.

c. Keterjangkauan harga *gadget*

Banyaknya persaingan teknologi saat ini menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau sehingga mudah didapatkan.

d. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*.

e. Faktor sosial

Faktor sosial seperti kelompok, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan dalam perilaku anak.

7. Cara mengukur lama penggunaan *gadget*

Pengukuran lama penggunaan *gadget* menggunakan kuesioner yang di buat sendiri oleh peneliti, dimana menggunakan satu item pertanyaan mengenai lama anak menggunakan *gadget* dalam satu hari dengan interval waktu satu minggu terakhir. Pengukuran kuesioner ini apabila hasil jawaban keseluruhan responden berdistribusi

normal menggunakan nilai rata-rata dan bila tidak berdistribusi normal menggunakan median, sehingga dapat dikelompokkan sesuai dengan pengkategorian yaitu tidak lama dan lama. Instrumen ini telah dilakukan uji validitas terlebih dahulu.

C. Anak Prasekolah

Lima tahun pertama kehidupan merupakan masa yang sangat peka terhadap lingkungan serta tidak dapat diulangi lagi, maka masa anak di bawah lima tahun dipandang sebagai “masa keemasan” (*golden period*), “jendela kesempatan” (*window of opportunity*), dan “masa kritis” (*critical period*) (Kemenkes RI, 2016). Anak usia prasekolah adalah anak yang mempunyai usia 4-6 tahun. Pada usia ini anak bisa diarahkan ke arah yang positif atau ke arah yang bisa membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak tersebut (Izzaty, 2017).

Pemerintah berperan aktif dalam memfasilitasi kegiatan pendidikan anak usia prasekolah ini, dibuktikan dengan Peraturan Pemerintah No. 27/1990 tentang Pendidikan Prasekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar yang diselenggarakan di jalur pendidikan luar sekolah. Salah satu pendidikan prasekolah yaitu Taman Kanak-kanak (TK). Pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Raharja, 2018).

D. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Lama Penggunaan *Gadget* Anak

Pola asuh orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak memiliki pengaruh. Peneliti Zulfitria (2017) mengemukakan peran orang tua untuk mengurangi penggunaan *smartphone* (*gadget*) pada anak dalam penelitian ini sudah sangat baik, karena orang tua mendampingi anaknya ketika sedang bermain *smartphone* hingga menasehati ketika anak sudah lupa waktu. Jadi orang tua yang memiliki anak pengguna *smartphone* memainkan peran penting untuk membekali anak-anak dengan pengetahuan tentang dampak positif dan negatif menggunakan *smartphone*, sehingga mereka tidak salah dalam memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki pada usia dini.

Penggunaan *smartphone* menjadi magnet yang kuat dalam ingatan anak balita, sehingga penggunaan *smartphone* cenderung membuat anak balita bersifat individual dan kurang peka terhadap lingkungan (Marsal dan Hidayati, 2017). Generasi bangsa akan diharapkan menjadi penguasa teknologi dan bukan sebaliknya, menjadi generasi yang dikuasai dan dikendalikan oleh teknologi. Oleh karena itu diperlukan pengawasan orang tua terhadap aktivitas berinternet anak. Orang tua di era digital harus waspada dan berperan aktif dalam perkembangan anak dengan tidak mengandalkan *gadget* (Alia dan Irwansyah, 2018).