

SKRIPSI

**POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP ANAK YANG
KECANDUAN BERMAIN *GADGET* DI KELURAHAN
AKCAYA KECAMATAN PONTIANAK SELATAN**



PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

Oleh:

Anggie Aulia
NIM. E1041191033

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2023**

**POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP ANAK YANG KECANDUAN
BERMAIN GADGET DI KELURAHAN AKCAYA KECAMATAN
PONTIANAK SELATAN**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Ilmu Sosiologi

Jurusan Sosiologi

Oleh :

ANGGIE AULIA
NIM. E1041191033

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

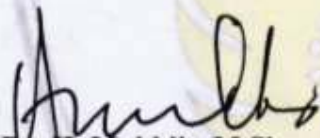
**POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP ANAK YANG KECANDUDAN
BERMAIN *GADGET* DI KELURAHAN AKCAYA KECAMATAN
PONTIANAK SELATAN**

Tanggung Jawab Yuridis Pada :

ANGGIE AULIA
NIM. E1041191033

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama


Dr. H. Mukhlis, M.Si
NIP.196404011993032002

Dosen Pembimbing Pendamping


Dra. Syarmiati, M.Si
NIP.196611221996032001

Disahkan Oleh
Dekan Fisip Untan



Dr. Herlan, S.Sos, M. Si
NIP.197205212006041001

LEMBAR PENGESAHAN

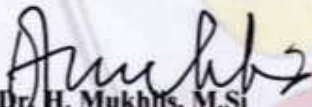
**POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP ANAK YANG KECANDUAN
BERMAIN *GADGET* DI KELURAHAN AKCAYA KECAMATAN
PONTIANAK SEALATAN**

Oleh :
Anggie Aulia
NIM. E1041191033

Dipertahankan di : Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Pada Hari / Tanggal : *Senin / 5 Juni 2023*
Waktu : *13.00*
Tempat : Ruang Skripsi

Tim Penguji

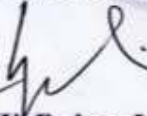
KETUA


Dr. H. Mukhlis, M.Si
NIP.196311121989031002

SEKRETARIS


Dra. Svarmiati, M.Si
NIP.196611221996032001

PENGUJI UTAMA


Dra. H. Endang Indri Listiani, M.Si
NIP.1963303241967032001

PENGUJI PENDAMPING


Antonia Sasap Abao, S.Sos., M.Si
NIP.19810510205012017

Disahkan Oleh
Dekan Fisip Untan


Dr. Herlan, S.Sos., M. Si
NIP.197205212006041001

ABSTRACT

Anggie Aulia, 2023, The Parenting Style of Parents Towards Children Addicted to Playing Gadgets in Akcaya Subdistrict of Pontianak Selatan District. Thesis of the Sociology Study Program. Social and Political Sciences Faculty. Universitas Tanjungpura Pontianak.

This study aimed to identify the factors that influenced children's addiction to playing gadgets and find out the parenting styles implemented by the parents for their children in Akcaya Subdistrict of Pontianak Selatan District. This study used the qualitative descriptive research method, in which data was collected through interviews in the form of images, which were then described in words. The techniques of data collection were observation, interview, literature review, and documentation. This study also used the theory of parenting patterns. The results of this study showed that the parents applied permissive and democratic parenting styles, and the factors that contributed to children's addiction to playing gadgets were family upbringing patterns and the influence of peer environments. The underlying factors behind the parenting styles of parents towards their children's addiction to playing gadgets included parents' lack of knowledge about gadgets, busy schedules, the number of children, and a lack of effective communication within the family. In this study, the impact on children included difficulties in learning, laziness, easy irritability, individualism, and the development of a consumerist mindset. Therefore, the researcher suggests that parents need to provide firm supervision and attention by frequently engaging in interaction and communication, so that children do not rely solely on gadgets as a source of comfort, considering the negative impact that arises from gadget addiction.

Keywords: Parenting Style, Gadget, Children, Parents, Addicted, Gadget Impact.



ABSTRAK

Anggie Aulia, 2023. Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Yang Kecanduan Bermain Gadget Di Kelurahan Akcaya Kecamatan Pontianak Selatan. **Skripsi Program Studi Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Tanjungpura Pontianak.**

Penulisan skripsi ini bertujuan pertama dimaksudkan untuk mengidentifikasi faktor yang menyebabkan anak kecanduan bermain *gadget* di Kelurahan Akcaya, Kecamatan Pontianak Selatan. Kedua untuk mengetahui pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anaknya dalam bermain *gadget*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini melakukan pengambilan data dari hasil wawancara berupa gambar dan diuraikan dengan kata-kata. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data yakni observasi, wawancara, kajian daftar pustaka, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini didapatkan penulis dengan menggunakan teori pola asuh. Hasil penelitian ini menunjukkan orang tua menerapkan pola asuh permisif dan demokratis, serta faktor penyebab anak kecanduan bermain *gadget* yakni pola asuh dalam keluarga dan pengaruh lingkungan pertemanan. Hal yang melatarbelakangi pola asuh orang tua terhadap anak kecanduan dalam bermain *gadget* yakni ketidaktahuan orang tua dengan *gadget*, kesibukan orang tua, jumlah anak, kurangnya komunikasi yang baik dalam keluarga. Pada penelitian ini dampak yang ditimbulkan pada anak seperti sulit untuk belajar, menjadi pemalas, mudah marah, individualis, serta menjadi individu konsumerisme. Orang tua perlu memberikan ketegasan dalam pengawasan dan perhatian dengan sering melakukan interaksi dan komunikasi, agar anak tidak merasa hanya *gadget* sebagai sumber kenyamanannya mengingat dampak negatif ditimbulkan akibat kecanduan *gadget*.

Kata Kunci : Pola Asuh, Gadget, Anak, Orang Tua, Kecanduan, Dampak Gadget.

RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul *“Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak yang Kecanduan Bermain Gadget di Kelurahan Akcaya Kecamatan Pontianak Selatan”*. Latar belakang dari penelitian ini yaitu pertumbuhan teknologi dikala ini tidak dapat dipisahkan dari seluruh aspek kehidupan warga salah satunya teknologi berbentuk gadget dimana semua kalangan sudah dapat memiliki dan mengakses gadget. Adanya fenomena anak-anak yang berkisar pada usia 7 hingga 12 tahun atau yang masih duduk dibangku sekolah dasar dimana anak pada usia tersebut banyak yang sudah memiliki gadget dan bebas mengakses tanpa pengawasan orang tua sehingga diluar itu anak bermain gadget dengan mengeluarkan kata kasar, tidak ingat waktu, dan menjadi malas untuk belajar. Adapun fenomena tersebut yang membuat anak senang bermain gadget yakni gadget untuk bermain game, bermain media sosial, menonton anime dan youtube sehingga gadget menjadi sumber hiburan bagi anak hal ini membuat anak senang bermain gadget daripada belajar dan melakukan aktivitas lainnya.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk mengetahui penyebab anak kecanduan bermain gadget dan menganalisis pola asuh orang tua berdasarkan teori pola asuh menurut Santrock. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau kejadian apa adanya berdasarkan fakta dan data yang ada dilapangan. Subjek dalam penelitian ini adalah 7 orang anak yang berkisar pada usia 7 hingga 12 tahun yang gemar bermain gadget dan 7 orang tua perempuan dari anak yang gemar bermain gadget.

Penelitian ini juga menggunakan teknik observasi dan wawancara. Sumber data yang diperoleh peneliti adalah anak-anak, orang tua dari anak di Kelurahan Akcaya Kecamatan Pontianak Selatan. Hasil penelitian yang diperoleh peneliti di lapangan adalah faktor anak gemar bermain gadget karena bentuk pola asuh orang tua yang membiarkan anaknya bermain gadget tanpa pengawasan dan tanpa memberikan batasan waktu hal ini karena ketidaktahuan orang tua dengan gadget, kesibukan orang tua, jumlah anak, serta pengaruh lingkungan pertemanan anak.

Pola asuh orang tua dimana interaksi dan komunikasi orang tua dan anak yang kurang sehingga anak merasa gadget sebagai tempat ternyamannya dan sebagai hiburannya. Dimana orang tua memberikan gadget untuk menemani anak dan memudahkan orang tua dalam beraktivitas, hal ini membuat orang tua menjadi lengah sehingga tidak mengawasi anak langsung dalam bermain gadget. Adapun orang tua telah memberikan peringatan namun hal tersebut kurang efektif lantaran anak sudah kecanduan dan orang tua yang merasa kasihan atau tidak tega jika menghukum anak, pola asuh ini cenderung pada permisif dan pola asuh demokratis karena tidak ada orang tua yang benar murni menerapkan satu macam pola asuh dalam mendidik anaknya.

Saran untuk meminimalisir dampak dari anak yang kecanduan gadget orang tua harus bersikap tegas kepada anak dengan mengawasi dan memberi batasan waktu anak dalam bermain gadget mengingat dampak negatif gadget itu sendiri. Selain itu membekali anak dengan nilai-nilai sosial agama upaya membentengi anak dari pengaruh negatif gadget terhadap interaksi anak dengan lingkungannya. Orang tua juga harus sadar akan teknologi dan

perkembangannya sehingga mampu mengarahkan anaknya akan baik dan buruk dari gadget. Komunikasi dan interaksi yang dibangun orang tua kepada anak haruslah baik dengan penuh perhatian dan kasih sayang agar anak merasakan kenyamanan dan terbuka dengan orang tuanya. Pola asuh yang diterapkan orang tua bagaimana ia mendidik, mengontrol, mengatur anaknya dengan memberikan contoh yang baik serta tegas akan membentuk karakter yang akan mempengaruhi sikap dan perilaku anak kedepannya.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya bertnda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Angie Aulia

Nomor Mahasiswa : E1041191033

Program Studi : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri bukan dibuat oleh orang lain dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka .

Pontianak, 8 Mei 2021
Yang membuat pernyataan,



Angie Aulia
E1041191033

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S. Al-Insyirah : 5-6).

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sabarno dan Ibu Ramlah yang selalu mendoakan saya disetiap hembusan nafasnya dan memberikan motivasi, dukungan, serta kasih sayang kepada saya disetiap proses hidup yang saya jalani.
2. Saudara saya yakni kakak, abang dan adik-adik saya tercinta yang selalu mendukung dan memberikan semangat kepada saya. Serta khusus kepada sahabat sekaligus kakak bagi saya Ega Asih Setiani yang menjadi salah satu penyemangat dan pengingat dalam menyelesaikan skripsi ini dan menjalani setiap proses skripsi dari awal hingga selesai.
3. Sahabat kak irin, kak febli, dan teman-teman Nur al Mu'min serta teman-teman seperjuangan di Prodi Sosiologi angkatan 2019. Akhir kata semoga skripsi ini membawa manfaat untuk kita semua, tiada kata yang lebih indah selain ucapan Alhamdulillah dan terima kasih untuk semuanya. Atas doa dukungan, semangat, hiburan, nasehat yang diberikan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya akhirnya penulisan skripsi yang berjudul *“Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak yang Kecanduan Bermain Gadget Di Kelurahan Akcaya Kecamatan Pontianak Selatan”*, ini dapat diselesaikan dengan baik tepat pada waktunya.

Adapun Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir dan merupakan kewajiban yang harus dipenuhi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak. Selanjutnya penulis menyadari akan kekurangan dari penulis skripsi ini, karena hasil yang dicapai melalui penulisan ini baru merupakan langkah awal dari suatu perjalanan panjang khasanah ilmu pengetahuan yang penulis dapatkan.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan berbagai bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. Herlan, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura.

2. Dr. Syf. Ema Rahmaniah Almutahar selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
3. Dr. H. Mukhlis, M.Si selaku Ketua Program Studi Sosiologi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik (PA), dan Dosen Pembimbing Utama serta Dra. Syarmiati, M.Si selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan dan bimbingannya selama proses penulisan penelitian ini baik secara metodologi penelitian serta literatur-literatur yang berkaitan dengan proposal penelitian ini.
4. Dra. Hj. Endang Indri Listiani M.Si selaku penguji pertama dan Antonia Sasap Abao, S.Sos, M.Si selaku penguji kedua yang telah banyak memberikan masukan dalam proposal penelitian ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
6. Staf Tata Usaha dan Akademik serta jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak
7. Seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak Jurusan Sosiologi angkatan 2019 yang selalu menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu oleh penulis yang telah banyak membantu sehingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT, dan hasil karya yang penulis lakukan ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta manfaat yang cukup berarti bagi semua pihak yang memerlukannya, Amiin.

Pontianak, 8 Mei 2023

Penulis,



Angie Aulia

NIM. E1041191033

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
RINGKASAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Fokus Penelitian.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat penelitian	7
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Definisi Konsep	8
2.1.1 Pengertian Pola Asuh.....	8
2.1.2 Pengertian Orang tua	12
2.1.3 Pengertian Kecanduan	13
2.1.4 Pengertian Gadget.....	14
2.1.5 Pengertian Anak	16
2.2 Kajian Teori	19
2.3 Hasil Penelitian yang Relevan	21
2.4 Alur pikir penelitian.....	26

BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Langkah-langkah Penelitian.....	30
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.4 Subyek dan Obyek Penelitian	32
3.5 Teknik Pengumpulan data.....	34
3.6 Instrumen atau Alat Pengumpulan Data	35
3.7 Analisis Data.....	35
3.8 Keabsahan Data	36
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	38
4.1 Keadaan Geografis.....	38
4.1.1 Batas Wilayah.....	38
4.1.2 Luas Wilayah.....	38
4.2 Keadaan Demografis.....	39
4.2.1 Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin	39
4.2.2 Jumlah Penduduk Menurut Usia.....	39
4.2.3 Jumlah Penduduk Menurut Usia Sekolah.....	41
4.2.4 Jumlah Penduduk Menurut Agama	43
4.2.5 Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian	44
4.3 Sarana dan Prasarana	46
4.4 Profil Informan	47
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
5.1 Faktor Anak Gemar Bermain Gadget	53
5.1.1 Kurangnya Interaksi dan Komunikasi Orang Tua dan Anak ...	53
5.1.2 Gadget Lebih Praktis dan Banyak Hiburan	55
5.1.3 Pengaruh Teman Sebaya dan Kontrol Orang Tua Terhadap Anak	55

5.2 Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak dalam Bermain <i>Gadget</i>	58
5.2.1 Pola Pengawasan Bermain Gadget Pada Anak.....	61
5.1.2 Pola Waktu Penggunaan Gadget Pada Anak	66
5.1.3 Pola Tempat Penggunaan Gadget Pada Anak	69
5.1.4 Pola Penggunaan Aplikasi Gadget Pada Anak	69
5.3 Dampak Negatif Bermain Gadget Pada Anak	71
5.4 Dampak Positif Bermain Gadget Pada Anak.....	78
5.5 Upaya dan Peran Orang Tua Dalam Menangani Anak Kecanduan Bermain Gadget.....	81
5.6 Analisa Teori Hasil Penelitian	86
5.6.1 Teori Pola Asuh	86
BAB VI PENUTUP.....	92
6.1 Kesimpulan.....	92
6.2 Saran	95
6.3 Keterbatasan Peneliti	96
DAFTAR PUSTAKA	97
DAFTAR LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

3.1 Waktu Penelitian.....	32
4.1 Batas Wilayah Kelurahan Akcaya	38
4.2 Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin	39
4.3 Jumlah Penduduk Menurut Usia.....	40
4.4. Jumlah Penduduk Menurut Usia Sekolah	42
4.5 Jumlah Penduduk Menurut Agama.....	43
4.6 Jumlah Tempat Peribadatan	44
4.7 Mata Pencaharian Penduduk.....	45
4.8 Sarana dan Prasarana	46
4.9 Jumlah Informan Kelompok Orang Tua	50
4.10 Jumlah Informan Kelompok Anak.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Pikir Penelitian	28
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Pedoman Wawancara.....	101
Lampiran II Pedoman Observasi	103
Lampiran III Dokumentasi.....	104
Lampiran IV Peta Wilayah Penelitian	108
Lampiran V daftar Riwayat Hidup	109
Lampiran VI Surat Tugas.....	110

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi dikala ini tidak dapat dipisahkan dari seluruh aspek kehidupan warga salah satunya teknologi berbentuk gadget, internet serta gadget ialah campuran teknologi yang susah dipisahkan sebab mengakses internet membutuhkan gadget selaku sarananya. Bersumber pada informasi yang disajikan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia dalam postingan Kompas pada 10 Juni 2022, bahwa pengguna internet di Indonesia tercatat mencapai 2010 juta jiwa dengan 89, 03% warga mengakses internet memakai HP, serta informasi penggunaan internet pada kanak- kanak yang mempunyai rentang umur 5- 12 tahun mencapai 62,43 persen diawal tahun 2022.

Perkembangan teknologi saat ini sudah merasuki semua kalangan masyarakat salah satunya anak yang masih duduk dibangku Sekolah Dasar dimana sudah mampu untuk mengakses *gadget*. Adapun peneliti melakukan survey dengan wawancara didaerah Kelurahan Akcaya, Kecamatan Pontianak Selatan, ditemukan banyak para orang tua mengizinkan anak mereka mengakses gadget dan sebanyak 6 dari para orang tua ada yang membelikan handphone baru untuk mendukung dan memfasilitasi anak dalam belajar pada anak Sekolah Dasar.

Pemberian gadget tidak hanya kepada anak laki-laki tetapi anak perempuan juga. Adanya kecanduan gadget membuat anak susah terlepas

dari gadget yang dapat menimbulkan dampak negatif gadget adapun pra survey yang peneliti lakukan dimana menurut para orang tua anak mereka yang bermain gadget cenderung malas jika disuruh belajar, menangis jika tidak diberikan HP, makan dan tidur tidak tepat waktu, susah untuk disuruh dan lupa waktu jika sedang bermain gadget. Serta menurut salah satu orang tua ada anaknya yang menggunakan istilah kasar karena menonton konten vidio gaming.

Berdasarkan pra survey dengan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, pola asuh orang tua yang sering dilakukan pada anak saat ini di Kelurahan Akcaya, Kecamatan Pontianak Selatan yaitu orang tua lebih dominan kepada pola asuh permisif dan demokratis. Dimana pola asuh permisif orang tua memberikan akses gadget tanpa pengawasan saat pulang dari sekolah dan pola asuh demokratis dimana ada yang membatasi anak dalam penggunaan gadget dan waktu untuk belajar namun hal tersebut tidak bertahan lama karena anak lebih senang dalam bermain gadget daripada belajar.

Adapun pra survey dengan cara wawancara dan observasi yang penulis temukan terdapat anak yang bermain gadget masih duduk di bangku sekolah dasar dengan kisaran umur 7-12 yang masih memerlukan pengawasan dari orang tua. Adanya sebanyak 4 anak yang duduk di bangku kelas 5 Sekolah Dasar yang bermain game online Mobile Legend lebih dari 2 jam yang kemudian dalam bermain ada anak yang mengeluarkan kata kasar seperti anjir, cok, serta bodoh. Kemudian dua

anak yang duduk di bangku kelas 5 sekolah Dasar yang melakukan top up Diamond Game di Alfamart, dan empat anak yang duduk di bangku kelas 6 Sekolah Dasar bermain media sosial dan menonton video aplikasi Tik-Tok dari gadget tanpa pengawasan orang tua, serta empat anak yang duduk di bangku kelas 3, 4 dan kelas 5 sekolah dasar yang mengakses gadget lebih dari 2 jam tanpa pengawasan orang tua saat berada lingkungan masjid.

Dilokasi ini peneliti melakukan pra survey dengan observasi dimana menurut 4 anak-anak yang berusia 11 bahwa mereka tidak bisa jauh atau tanpa gadget karena gadget memberikan hiburan dari aplikasi didalamnya seperti game online dan menonton *Tik-Tok* dan film *anime* di *gadget*.

Dampak dari kebebasan anak dalam bermain gadget dapat menimbulkan kecanduan bermain game, bahaya menonton konten-konten kekerasan dan berbaur pornografi, anak akan cenderung menghabiskan waktu bermain gadget daripada bersosialisasi dan bermain dengan teman seusianya maupun dengan anggota keluarga, anak menjadi malas belajar bahkan berdampak pada kesehatan seperti mata menjadi minus sehingga mengharuskan menggunakan kacamata, anak mudah emosi dan berkata kasar.

Dilihat dari penelitian ini bahwa gadget dan kecanduan dapat memberikan masalah sosial dan bagaimana pola asuh orang tua terhadap anak mempengaruhi perilaku sosial anak.

Musrifah 2013, anak yang tidak mampu menjalankan peran sosialnya akan sulit beradaptasi dalam kelompok sehingga kesempatan untuk beradaptasi dilingkungan sosial akan berbeda dibandingkan teman sebayanya.

Menurut kriteria kelompok usia oleh Departemen Kesehatan RI (2009) masa kanak-kanak berada pada usia 5-11 Tahun. Rahadjo (2009) Masa anak-anak adalah masa yang baik untuk tumbuh kembang mereka, masa yang baik untuk meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan komunikasi kepada anak karena pada usia tersebut anak akan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Sehingga dalam hal ini penggunaan gadget pada anak tentu membutuhkan perhatian yang khusus dari orang tua.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), penggunaan gadget digolongkan intensitas tinggi jika durasi penggunaan lebih dari 2 jam per hari dimana dalam sekali pemakaiannya lebih dari 75 menit. Jika dalam pemakaian gadget lebih dari tiga kali dalam waktu sekali pemakaian dengan durasi 30-75 menit maka akan menimbulkan kecanduan gadget.

Warisyah (dalam Khafiyah, 2020) mengungkapkan metode atau Modelling yang tepat dalam memberikan pengawasan dari orang tua dalam pemberian akses gadget terhadap anak sangat diperlukan. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke bahwa Modelling atau pemberian contoh dari orang tua akan mempengaruhi perilaku anak karena anak akan mempelajari dari apa yang ada disekitar lingkungannya.

Sejatinya pemberian akses gadget sesuai usia anak akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak. Keluarga merupakan lingkungan pertama anak dalam berkembang serta pola asuh orang tua merupakan bentuk interaksi sosial anak dan orang tuanya, dimana dalam interaksi tersebut anak akan melihat dan mempelajari apa yang diterapkan dalam keluarga, sehingga pola asuh yang baik akan menentukan kepribadian seorang anak.

Pola asuh akan membentuk karakter anak, baik itu pola asuh otoriter, demokratis, atau permisif. Artinya bentuk perlakuan orang tua terhadap anaknya akan mempengaruhi sosial moral anak. Sama halnya dengan orang tua yang memberikan anak mereka gadget tentu banyak dampak dari gadget yang dapat mempengaruhi kepribadian dan karakter sang anak, adaptasi anak terhadap lingkungan, dalam hal ini perilaku akan berdampak pada sosial budaya, bagaimana kontrol pada anak mempengaruhi dan menentukan nilai moralnya.

Dengan demikian, fenomena sosial tersebut membuat peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pola asuh orang tua terhadap anak yang kecanduan bermain gadget dan dampak gadget pada anak di Kelurahan Akcaya, Kecamatan Pontianak Selatan

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, identifikasi masalah yang menjadi poin penting antara lain sebagai berikut :

1. Adanya anak-anak menghabiskan waktu dengan gadget lebih dari 2 jam tanpa pengawasan orang tua.
2. Terdapat anak yang tanpa pengawasan orangtua melakukan top-up diamond game di alfamart.
3. Adanya anak yang kecanduan bermain game online dan berkara kasar (*toxic*).
4. Terdapat anak yang menonton konten vidio di masjid tanpa pengawasan orang tua.

1.3 Fokus Penelitian

Berangkat dari identifikasi masalah diatas, hal yang akan menjadi fokus penelitian adalah, bagaimana pola asuh yang diterapkan orang tua terhadap anaknya serta menganalisis dampak penggunaan gadget pada anak. Peneliti memfokuskan pola asuh orang tua kepada anak yang kecanduan dalam bermain *gadget* di Kelurahan Akcaya, Kecamatan Pontianak Selatan. Adapun fokus penelitian ini dilakukan agar dalam penulisan ini tidak keluar dari apa yang ingin dibahas, sehingga jelas dan akurat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa yang menyebabkan anak kecanduan gadget ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diajukan, maka tujuan penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis faktor anak gemar bermain gadget.
2. Untuk menganalisis bentuk pola asuh orang tua berdasarkan teori pola asuh.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk berkontribusi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang yang sama, serta untuk menjadi salah satu acuan atau sumber referensi dalam melakukan penelitian dibidang yang sama.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini secara Praktis dapat digunakan sebagai berikut :

1. Untuk memperkaya dan memperluas pengetahuan bagi penulis khususnya, dan hasilnya dapat disajikan untuk kepentingan umum sebagai sebuah ilmu pengetahuan.
2. Diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat agar dapat lebih bijak dalam mengawasi anak khususnya anak sekolah dasar dalam bermain gadget.