

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, komunikasi yang efektif adalah dasar dari interaksi manusia dengan orang lain. Metode komunikasi secara langsung maupun secara tidak langsung dapat dilakukan. Ketika dua orang atau lebih bertemu secara langsung dan berbicara satu sama lain, ini dikenal sebagai komunikasi langsung. Sebaliknya, komunikasi tidak langsung, seperti berbicara melalui teknologi, terjadi ketika tidak ada orang di sana. Gawai adalah salah satu bentuk komunikasi kontemporer. Dengan munculnya elektronik, kegiatan komunikasi saat ini semakin berkembang.

Gadget menawarkan kemudahan tidak hanya dalam hal komunikasi, tetapi juga dalam hal beragam fungsi serta aplikasi yang bisa dipakai dan diakses oleh siapa saja. Di zaman yang serba canggih ini, edukasi bisa dilakukan melalui aplikasi yang bisa diunggah melalui gadget, yang dimulai dari aplikasi game hingga pada media sosial misalnya YouTube, Facebook, Instagram, dan lainnya, untuk mendapatkan beragam ilmu pengetahuan.¹

¹ Kominfo, "Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet," diakses dari https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers, pada hari Kamis, 13 Februari 2020 pukul 08.30.

² Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 148.

Barang-barang teknologi yang telah menjadi populer dikenal sebagai gadget. Terdapat persaingan yang ketat di antara para pelaku bisnis untuk menghasilkan berbagai macam perangkat yang memiliki semua manfaat dan karakter khas dari setiap jenisnya. Yang mulai dari sebuah kamera yang sangat canggih, kemudian internet super cepat, aplikasi bawaan yang cantik, serta masih banyak lagi kelebihan lainnya. Belum lagi pada setiap tahun atau bahkan dalam hitungan bulan, sebuah pabrikan bisa merilis perangkat jenis baru yang tentunya lebih canggih dari yang digantikannya. Hal ini menyebabkan jumlah penggunaan atau pembelian perangkat terus meningkat di seluruh dunia, khususnya di Indonesia.

Sebanyak 84% masyarakat Indonesia memiliki gawai, menurut hasil survei yang dilakukan oleh UNICEF bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika, Berkman Center for Internet and Society, dan Universitas Harvard. Penggunaan internet dan media digital di kalangan anak-anak dan remaja usia sekolah dasar diperkirakan mencapai setidaknya 30 juta. Menurut hasil penelitian yang melibatkan 400 responden anak-anak dan remaja (10-19 tahun), 52% responden menggunakan gawai untuk mengakses internet².

Dahulu, hanya individu kelas menengah ke atas dengan pendapatan yang signifikan yang dapat membeli gadget. Namun saat ini, bahkan orang tua kelas menengah pun mampu membelikan perangkat untuk anak-anak mereka. Hal ini berdampak pada tuntutan gaya hidup modern yang serba cepat. Jika

³Dewa S. Gatot Broto, "Riset Kominfo Dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak Dan Remaja Dalam Menggunakan Internet," *Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia*.

dipertimbangkan dengan lebih cermat, penggunaan gadget memiliki sejumlah kekurangan. Jika kebijakan orang tua tentang syarat usia minimal pengguna gadget, batas waktu maksimal penggunaan gadget dalam jangka waktu tertentu, dan tidak adanya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak tidak tegas, maka pengaruh buruk tersebut akan semakin berkembang.

Stimulasi dari lingkungan sosial dan budaya, seperti keluarga, komunitas agama, norma, dan adat istiadat, berdampak pada bagaimana sikap terbentuk. Dalam situasi ini, keluarga memainkan peran penting dalam upaya membentuk sikap anak-anak mereka. Keluarga adalah pengaruh terbesar karena merupakan unit sosial utama anak-anak³. Sikap yang baik akan dengan sendirinya tertanam dalam kepribadian anak jika orang tua melakukan berbagai upaya untuk membimbing dan memberikan contoh yang baik kepada anak sejak usia dini, sebaliknya jika bimbingan dan contoh yang buruk diberikan oleh orang tua kepada anak, maka sikap yang buruk pula yang akan tumbuh dalam diri anak.

Para peneliti juga menemukan bahwa beberapa anak muda mengalami penyimpangan dari kebiasaan yang dibentuk oleh keluarga mereka ketika mereka masih kecil setelah melakukan observasi di lingkungan rumah. Misalnya, ketika seorang anak mencapai usia sekolah dasar atau sekolah menengah pertama, ia berhenti mengulurkan tangannya untuk menyapa orang-orang yang berpapasan dengannya. Bahkan, ketika mereka masih duduk di

³ Ani Siti Anisah, "Pola Asuh Orang Tua Dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Karakter Anak," *Jurnal Pendidikan Uniga* Vol 5, No (2011): 70–84.

bangku taman kanak-kanak pun, mereka sering mengucapkan selamat pagi kepada orang yang lewat, meskipun mereka tidak mengenalnya. Ketertarikan peneliti kemudian beralih pada aspek-aspek spesifik yang mempengaruhi sikap sosial siswa usia sekolah dasar di MI Muhammadiyah se-Kecamatan Siman. Modifikasi ini dapat membuat intensitas penggunaan gadget pada anak-anak lebih mungkin berdampak buruk pada mereka. Tidak diragukan lagi bahwa penggunaan teknologi berdampak pada sikap sosial anak. Selain itu, jika anak usia sekolah mengalami kecanduan gadget, pendekatan pengasuhan yang digunakan tidak diragukan lagi tidak efektif. Dalam hal ini, sikap masyarakat akan dipengaruhi oleh pola asuh dan pendidikan anak, dan kedua faktor ini tentu saja memiliki efek yang berbeda pada anak-anak.

Menurut Poerwadarminta, yang dikutip oleh Anisah, frasa "pola asuh" mengacu pada model, dan definisi "mengasuh" adalah "memimpin, membina, melatih anak agar mandiri dan dapat berdiri sendiri" atau "menjaga, merawat, dan mendidik anak." Pengasuhan didefinisikan oleh Tarmudji sebagai gaya pengasuhan yang digunakan dalam keluarga dan melibatkan interaksi antara orang tua dan anak dalam menjalankan tugas pengasuhan. Hal ini dilakukan untuk menginstruksikan, mengarahkan, menjaga, dan mengawasi anak. Dalam penelitian ini yang paling relevan adalah dengan penelitian Tarmudji karena keluarga adalah orang yang paling sering ditemui anak dalam keseharian dan kegiatan. Oleh karena itu pembentukan cara mendidik pertama kali berasal dari orang tua yang berada disekitar anak sesuai dengan pengawasan. Pola asuh orang tua menentukan kondisi sosial yang akan dialami oleh anak dalam masa

pertumbuhan terutama dalam berperilaku. Faktor yang paling penting dalam mengasuh anak yaitu mengawasi kegiatan anak untuk selalu dilakukan pemantauan agar tindakan yang dilakukan sesuai dengan usia dan kebutuhan anak untuk mencegah terjadinya hal yang merugikan bagi anak.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di lapangan, maka peneliti merasa perlu dilakukannya penelitian secara mendalam terkait dengan **“Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas Atas MI Muhammadiyah Di Kecamatan Siman”** untuk mempelajari bagaimana kedua faktor ini dapat mempengaruhi bagaimana anak-anak berperilaku dalam situasi sosial. Penelitian ini diperlukan untuk meluruskan kesalahpahaman antara orang tua, guru, dan murid yang mengalami penurunan sikap sosial. Jika kedua faktor tersebut memang berpengaruh negatif terhadap perkembangan sikap sosial anak, maka guru dan orang tua dapat bekerja sama untuk memberikan nasihat yang tepat kepada anak

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini yang pertama tentang pengaruh intensitas penggunaan *gadget* bagi anak yang didasari pada keseringan anak dalam menggunakan *gadget* karena kebiasaan yang berasal dari orang tua yang membiasakan seluruh kegiatan dapat diatasi oleh *gadget*. Selain itu pengaruh dari penggunaan gadget yang berlebihan akan mengakibatkan anak kehilangan masa kecil mereka yang

seharusnya digunakan bermain dengan teman-teman tetapi mereka malah bermain *gadget*. Hal ini diakibatkan orang tua yang acuh terhadap batasan waktu anak dalam penggunaan *gadget*. Orang tua biasanya membiarkan anak menggunakan *gadget* hal ini dilakukan ketika anak mengalami tantrum dan menuruti keinginan mereka agar diam. Terdapat alasan lain ketika orang tua membiarkan anak bermain *gadget* secara berlebihan yaitu saat orang tua bekerja, hal ini digunakan agar anak tidak mengganggu pekerjaan orang tua.

Pola asuh orang tua dikategorikan dalam 3 macam yaitu permitif, otoriter dan otoritatif. Dalam penelitian ini pola asuh orang tua sangat beragam terdapat orang tua yang menerapkan pola asuh kepada anaknya dengan permitif yaitu tidak ingin terlibat dalam kehidupan anaknya, hal ini ditunjukkan dengan orang tua membebaskan anaknya dalam melakukan apa saja yang mereka inginkan termasuk dalam penggunaan *gedget*. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua tidak ingin terlalu mengatur anak dengan beberapa peraturan yang dibuat. Penyebab dari pola asuh permitif ini yaitu anak menjadi memiliki kehidupan sendiri dan bertindak sesuai keinginannya tanpa memikirkan yang akan terjadi setelahnya⁴.

Selanjutnya pola asuh otoriter adalah tipe orang tua banyak menuntut anak dan kurang memperhatikan keinginan anak. Dalam penelitian ini tentunya orang tua tidak merasa bahwa pola asuh yang digunakan termasuk dalam kategori otoriter karena orang tua merasa bahwa pola asuh yang digunakan

⁴ Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5, no. 2 (2017): 722.

untuk kebaikan anak mereka. Pola asuh otoriter ini sangat mengganggu anak karena tekanan yang diberikan orang tua akan mengakibatkan mental anak dapat terganggu. Karena tekanan yang diberikan kepada anak dan hanya mementingkan hal baiknya orang tua terkadang lupa bahwa terdapat keinginan anak yang harus mereka penuhi berupa perhatian.

Pola asuh paling banyak diterapkan oleh orang tua MI Muhammadiyah Kecamatan Siman yaitu otoritatif yang mendorong anak dengan dukungan agar mandiri dan tetap dengan batasan dan pengendalian untuk tindakan mereka. Orang tua siswa menerapkan aturan yang jelas dan mengharapkan tingkah laku yang matang bagi anak, ketika anak melakukan kesalahan maka orang tua dapat memberikan sanksi ringan yang digunakan untuk memberi arahan kepada anak agar tidak melakukan kesalahan. Orang tua cenderung akan mengambil barang yang disukai anak dalam jangka waktu tertentu.

Sikap sosial terhadap pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia kelas atas yaitu kelas 4,5, dan 6 SD/MI yang berada di MI Muhammadiyah Kecamatan Siman yaitu pada sosialisasi kepada masyarakat dan orang sekitar yang menjadi lebih sedikit hal ini termasuk kedalam dampak negatif penggunaan *gadget* di usia siswa kelas atas. Dampak lain yaitu anak menjadi kurang aktif dan cenderung menjadi individual. Sedangkan dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu memudahkan anak dalam berkomunikasi dan menjadi media hiburan anak. Tentunya peran orang tua sangat penting dalam pengawasan penggunaan *gadget* ini. Yang paling utama dalam sikap sosial ini adalah sikap kepada orang tua. Apabila anak sudah kecanduan dalam

penggunaan *gadget* maka dalam bersikap kepada orang tua pun akan acuh dan tidak mendengarkan orang tua. Jika anak mendapatkan arahan dari orang tua dengan dapat memilih prioritas paling utama dalam kegiatan maka hal itu dapat dihindari.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, telah menemukan 3 rumusan masalah yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian yaitu:

- a. Bagaimana pengaruh dari intensitas penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial siswa kelas atas MI Muhammadiyah di Kecamatan Siman?
- b. Bagaimana pengaruh dari pola asuh orang tua terhadap sikap sosial siswa kelas atas MI Muhammadiyah di Kecamatan Siman
- c. Bagaimana pengaruh dari intensitas penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua terhadap sikap sosial siswa kelas atas MI Muhammadiyah di Kecamatan Siman?

D. Tujuan Penelitian

- A. Untuk membahas bagaimana tingkat penggunaan *gadget* mempengaruhi pandangan sosial siswa MI Muhammadiyah di Kecamatan Siman.
- B. Untuk menjelaskan pengaruh pola asuh orang tua terhadap sikap sosial siswa MI Muhammadiyah kelas atas di Kecamatan Siman
- C. Untuk mendiskusikan pengaruh gaya pengasuhan orang tua dan intensitas penggunaan *gawai* terhadap sikap sosial siswa MI Muhammadiyah kelas atas di Kecamatan Siman.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian memberikan manfaat yaitu dampak dari tercapainya tujuan penelitian. Dampak yang dihasilkan yakni secara teoritis dan praktis. Secara teoritis yaitu untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, adapun secara praktis yakni membantu menyelesaikan dan menghindari problem yang terdapat pada obyek yang dikaji.

1. Manfaat Teoritis

Adapun hasil dari penelitian ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan, khususnya di bidang gaya pengasuhan dan intensitas penggunaan gawai pada anak, serta pengaruhnya terhadap sikap sosial mereka.

2. Manfaat Praktisi

Secara praktisi hasil penelitian ini menjadi bahan wawasan sumbangsih pemikiran dan menginspirasi terkait dengan pengaruh dari intensitas penggunaan atau pemakaian *gadget* dan pola asuh orang tua terhadap sikap sosial siswa kelas atas.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang kita hadapi⁵. Hipotesis berikut harus diajukan oleh peneliti untuk memberikan tanggapan sementara untuk penelitian ini:

⁵ Salim Syahrum, "Metodologi Penelitian Kuantitatif," in *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Rusyidi Ananda (Bandung: Citapustaka Media, 2012), 37–68.

H_a : Adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial siswa kelas atas MI Muhammadiyah di Kecamatan Siman

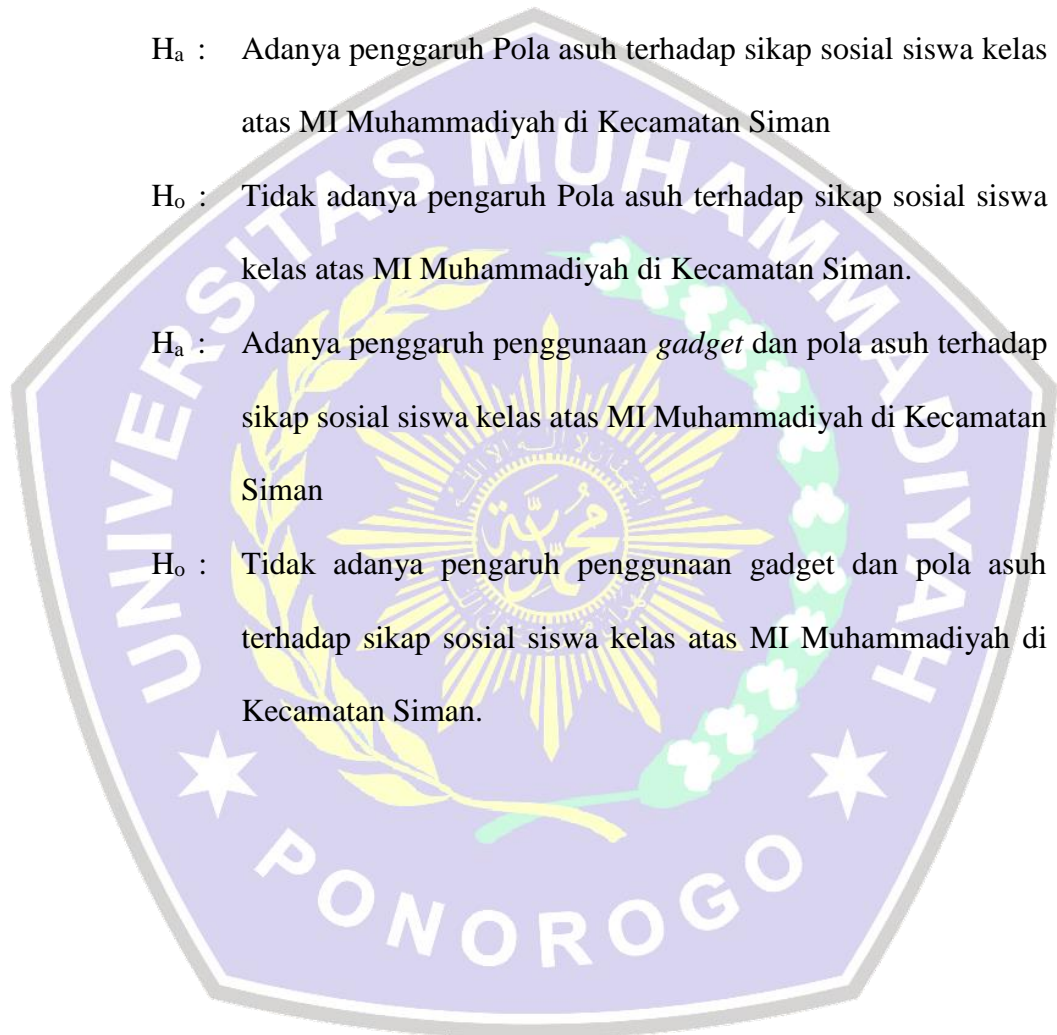
H_o : Tidak adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap sikap sosial siswa kelas atas MI Muhammadiyah di Kecamatan Siman.

H_a : Adanya pengaruh Pola asuh terhadap sikap sosial siswa kelas atas MI Muhammadiyah di Kecamatan Siman

H_o : Tidak adanya pengaruh Pola asuh terhadap sikap sosial siswa kelas atas MI Muhammadiyah di Kecamatan Siman.

H_a : Adanya pengaruh penggunaan *gadget* dan pola asuh terhadap sikap sosial siswa kelas atas MI Muhammadiyah di Kecamatan Siman

H_o : Tidak adanya pengaruh penggunaan *gadget* dan pola asuh terhadap sikap sosial siswa kelas atas MI Muhammadiyah di Kecamatan Siman.



G. Definis Konseptual dan Definis Operasional Penelitian

1. Definis Konseptual

a. Intensitas Pemakaian *Gadget*

Barang yang tak lepas dari genggamannya manusia saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu alat atau barang yang digunakan oleh manusia sebagai alat alternatif dalam media berinteraksi dan berkomunikasi dengan yang lainnya karena alat ini dianggap lebih canggih serta lebih efisien dalam penggunaannya.

Kemudahan inilah yang membuat *gadget* berkembang pesat di jaman modernitas seperti sekarang ini. bahkan, bukan hanya dari kalangan usia dewasa saja yang dapat mengakses *gadget*, akan tetapi kalangan remaja bahkan anak-anak sudah dapat mengakses *gadget*. Informasi apapun dapat dengan mudah diakses dengan menggunakan *gadget*. Terutama para orang tua ketika jauh dari keberadaan putra-putrinya, mereka tetap dengan mudah bisa berkomunikasi melalui *gadget*. Bukan hanya itu saja, namun orang tua bahkan bisa melacak keberadaan anaknya melalui *gadget*.

Meskipun mempunyai banyak manfaat dan dampak positif, *gadget* juga memiliki tantangan tersendiri bagi orang tua karena beberapa hal berikut ini, yaitu: a) sifat anak akan menjadi lebih aktif dalam bermain *gadget*, b) memiliki peluang yang lebih besar dalam hal mengganggu pembelajaran di dalam kelas apabila ada panggilan atau notifikasi yang tepat waktunya, siswa akan lenih mudah ter

distrack karena adanya notifikasi dari *gadget*, c) berpeluang lebih besar dalam melakukan *bullyan*.⁶

1) Intensitas

Secara bahasa, intensitas memiliki arti suatu keadaan tingkatan ataupun ukuran intens atau dering tidaknya (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Intensitas juga memiliki arti lain yaitu: a) Suatu yang bersifat kuantitatif dari pengindraan, hal ini berkaitan dengan intensitas perangsangnya; 2) Kekuatan dari sebuah tingkah laku atau pengalaman; 3) Suatu kekuatan yang mendukung suatu sikap.⁷

Rozalia mendefinisikan intensitas merupakan suatu hal yang sering dilakukan oleh seseorang terhadap sesuatu hal.⁸ Hal yang berkaitan dengan adanya penelitian ini adalah intensitas bisa didefinisikan sebagai suatu kadar keseringan siswa dalam memakai atau memanfaatkan telephone selular atau *gadget* mereka. Tidak hanya seberapa sering mereka memakai *gadget*, akan tetapi seberapa rentang waktu atau lama mereka memakainya.

Pramudawardani mengungkapkan suatu gagasannya mengenai intensitas yaitu “pemakaian suatu jaringan sosial pada

⁶ Andri Priyatna, *Parenting di Dunia Digital*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012), 68.

⁷ Faiz Noormiyanto, “Pengaruh Intensitas Anak Mengakses *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruan Kidul Kudus Jawa Tengah,” *Elementary School*, 5 (Januari, 2018), 143.

⁸ Maya Ferdiana Rozalia, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 2 (September, 2017), 723.

frekuensi, waktu dan kegiatan pada saat menggunakan jaringan sosial di media sosial seperti *Instagram* atau *Facebook*.⁹ Hal tersebut selaras dengan penelitian ini karena intensitas pemakaian *gadget* merupakan memakai telepon selular atau *gadget* dengan durasi, frekuensi dan semua kegiatan yang dilakukan selama memakai *gadget* tersebut.

Horrigan juga menjelaskan gagasannya intensitas pemakaian internet seseorang, ada dua aspek yang sangat perlu diperhatikan yaitu frekuensi dan durasi. Frekuensi memiliki arti yaitu seberapa sering anak menggunakan *gadget* pada kurun waktu tertentu, sedangkan durasi merupakan seberapa lama anak dalam menghabiskan waktu hanya untuk bermain menggunakan *handphone* atau *gadget*.¹⁰

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh Horrigan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwasanya indikator pemakaian *handphone* atau *gadget* antara lain:

1. Intensitas pemakaian *gadget*

Dua faktor utama yang memengaruhi intensitas pemakaian *gadget* adalah waktu atau durasi dan seringnya atau frekuensi dalam pemakaian *gadget*.

⁹ Andisya Putri Pramudawardani, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Jejaring Sosial *Facebook* dan *Twitter* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan IPS," (Yogyakarta: Jurnal Skripsi), 8

¹⁰ Faiz Noormiyanto, "Pengaruh Intensitas Anak Mengakses *Gadget* dan Tingkat Kontrol Orang Tua Anak terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruan Kidul Kudus Jawa Tengah," *Elementary School*, 5 (Januari, 2018), 143.

2. Kegiatan yang dilakukan dengan melalui pemakaian *gadget*.

Ada beberapa hal pokok kegunaan dengan kepentingan mengakses internet sebagaimana yang sudah diklasifikasikan oleh Buente dan Robbin antara lain yaitu uang atau *transaction*, *information utility*, *communication*, and *fun activities (leisure)*.¹¹ Keempat dimensi tersebut wajib memperoleh perhatian lebih sebab dimensi tersebut merupakan penyebab dari banyaknya pemakaian *gadget* di semua kalangan, terutama di kalangan anak-anak.

Ajzen¹² menyampaikan bahwasannya terdapat empat aspek dalam intensitas pemakaian *gadget* yaitu sebagai berikut:

- 1) Perhatian adalah suatu rasa ingin tau terhadap individu atau seseorang terhadap suatu objek tertentu yang menjadikannya suatu target dalam perilaku.
- 2) Penghayatan merupakan penyerapan informasi baru sebagai pengetahuan baru oleh individu.
- 3) Durasi adalah masa atau waktu yang diperlukan individu atau seseorang untuk melakukan sesuatu.

¹¹ Andisya Putri, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Jejaring Sosial," 9.

¹² Awalia Frisnawati, "Hubungan antara Intensitas Menonton *Reality Show* dengan Kecenderungan Perilaku Prosocial pada Remaja," *Empathy*, 1 (Desember 2012), 54.

- 4) Frekuensi adalah seringnya orang melakukan sesuatu yang dilakukan secara berulang.

Pola Asuh dari Orang Tua

Poerwadarminta memiliki pendapat yang dikutip oleh Anisah, frasa "pola asuh" mengacu pada model, dan definisi "mengasuh" adalah "memimpin, membina, melatih anak supaya mandiri dan dapat berdiri sendiri" atau "menjaga, merawat, dan mendidik anak." Pengasuhan didefinisikan oleh Tarmudji sebagai gaya pengasuhan yang digunakan dalam keluarga dan melibatkan interaksi antara orang tua dan anak dalam menjalankan tugas pengasuhan. Hal ini dilakukan untuk menginstruksikan, mengarahkan, menjaga, dan mengawasi anak. Dalam penelitian ini yang paling relevan adalah dengan penelitian Tarmudji karena keluarga adalah orang yang paling sering ditemui anak dalam keseharian dan kegiatan. Oleh karena itu pembentukan cara mendidik pertama kali berasal dari orang tua yang berada disekitar anak sesuai dengan pengawasan. Pola asuh orang tua menentukan kondisi sosial yang akan dialami oleh anak dalam masa pertumbuha terutama dalam berperilaku. Faktor yang paling penting dalam mengasuh anak yaitu mengawasi kegiatan anak untuk selalu dilakukan pemantauan agar tindakan yang dilakukan sesuai dengan usia dan kebutuhan anak untuk mencegah terjadinya hal yang merugikan bagi anak.

b. Sikap Sosial

Herbert Spencer menciptakan ungkapan "sikap" atau "attitude" dalam bahasa Inggris, yang digunakan untuk menggambarkan keadaan mental seseorang. Menurut Ahmadi, sikap menentukan sifat, hakekat, dan perbuatan sekarang ini dan yang akan datang. Setiap sikap memiliki tiga komponen, yaitu: 1) Aspek Kognitif, yang mengacu pada tanda-tanda mengetahui pikiran; 2) Aspek Afektif, yaitu berupa tindakan-tindakan yang mengandung emosi seperti rasa takut, iri, iba, benci, dan lain sebagainya yang ditampakkan terhadap hal-hal tertentu; dan terakhir; 3) Aspek Konatif, yang muncul sebagai kecenderungan untuk melakukan suatu tindakan¹³

2. Definisi Operasional

Pengaruh adalah kekuatan atau kekuatan yang berasal dari sesuatu, baik itu orang, benda, atau apa pun yang ditemukan di alam, agar berdampak pada orang lain di sekitarnya. Dalam pengaruh penggunaan gadget pada usia anak sekolah yang berlebihan maka akan muncul pengaruh buruk. Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak maka pola asuh orang tua dalam mendidik anak untuk selalu mengawasi kegiatan anak. Tarmudji menganggap pengasuhan sebagai gaya pengasuhan yang berlaku dalam keluarga dan hubungan antara orang

¹³ Yekti Utami, Arif Purnomo, and Rudi Salam, "Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ipspada Siswa Smp Islam Sudirman Ambarawakabupaten Semarang," *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS* 1, no. 1 (May 16, 2019): 40–52, <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.

tua dan anak-anak saat terlibat dalam kegiatan pengasuhan¹⁴. Dalam pendekatan pengasuhan akan menentukan sikap seseorang dalam bertindak terutama sikap sosial. Herbert Spencer menciptakan ungkapan "sikap" atau "attitude" dalam bahasa Inggris, yang digunakan untuk menggambarkan keadaan mental seseorang. Menurut Ahmadi, sikap menentukan sifat, hakekat, dan perbuatan saat ini dan yang akan datang. Setiap sikap memiliki tiga komponen, yaitu: 1) Aspek Kognitif, yang mengacu pada tanda-tanda mengetahui pikiran; 2) Aspek Afektif, yaitu berupa tindakan-tindakan yang mengandung emosi seperti rasa takut, iri, iba, benci, dan lain sebagainya yang ditampakkan terhadap hal-hal tertentu; dan terakhir; 3) Aspek Konatif, yang muncul sebagai kecenderungan dalam melaksanakan suatu tindakan¹⁵

¹⁴ Nisha Pramawaty et al., "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Konsep Diri Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun)," *Jurnal Nursing Studies* 1 (2012): 87–92.

¹⁵ Yekti Utami, Arif Purnomo, and Rudi Salam, "Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips pada Siswa Smp Islam Sudirman Ambarawakabupaten Semarang," *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS* 1, no. 1 (May 16, 2019): 40–52, <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.