

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pola Asuh Orang Tua

2.1.1.1 Definisi Pola Asuh

Pola asuh orang tua adalah sikap dan cara orang tua dalam mempersiapkan anggota keluarga yang lebih muda termasuk anak supaya dapat mengambil keputusan sendiri dan bertindak sendiri sehingga mengalami perubahan dari keadaan bergantung kepada orang tua menjadi berdiri sendiri dan bertanggung jawab sendiri (Qurrotu, 2017)

Pola asuh merupakan cara orang tua bertindak, berinteraksi, mendidik, dan membimbing anak sebagai suatu aktivitas yang melibatkan banyak perilaku tertentu secara individual maupun bersama-sama sebagai serangkaian usaha aktif untuk mengarahkan anak. Dengan adanya perhatian melalui pola asuh tersebut, anak akan merasa mendapat perhatian dan perlakuan yang baik, selalu diberikan kasih sayang yang seharusnya diterimanya, diharapkan anak akan tumbuh dari perhatian baik orang tua dan akan mengantarkannya menjadi pribadi yang memiliki karakter yang baik (Fahriniza, 2019)

2.1.1.2 Bentuk Pola Asuh (Fahrniza, 2019)

1) Pola Asuh Otoriter

Pola asuh otoriter adalah pola asuh yang ditandai dengan cara mengasuh anak-anaknya dengan aturan-aturan yang ketat, orang tua sering memaksa anak untuk berperilaku seperti dirinya (orang tua), serta kebebasan untuk bertindak atas nama diri sendiri dibatasi. Anak jarang diajak berkomunikasi dan diajak bicara, bercerita-cerita, bertukar pikiran dengan orang tua, orang tua menganggap bahwa semua sikapnya yang dilakukan itu dianggap sudah benar sehingga tidak perlu anak dimintai pertimbangan oleh orang tuanya atas semua keputusan yang menyangkut permasalahan anak-anaknya.

Ciri-ciri pola asuh otoriter adalah sebagai berikut:

- (1) Kontrol terhadap tingkah laku anak sangat ketat;
- (2) Orang tua menghukum anak jika anak tidak patuh;
- (3) Kekuasaan orang tua dominan;
- (4) Anak tidak diakui sebagai pribadi.

2) Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif ditandai dengan adanya kebebasan yang diberikan kepada anak untuk berperilaku sesuai dengan keinginannya sendiri. Anak tidak tahu apakah perilaku yang dilakukan benar atau salah karena orang tua tidak pernah membenarkan atau menyalahkan anak. Akibatnya anak berperilaku sesuai dengan kemauannya sendiri, tidak peduli apakah hal itu sesuai dengan norma masyarakat atau tidak.

Keadaan lain pada pola asuh ini adalah anak-anak bebas dalam bertindak dan berbuat sesuatu.

Ciri-ciri pola asuh permisif adalah sebagai berikut :

- (1) Dominasi pada anak;
- (2) Sikap longgar dari orang tua;
- (3) Tidak ada bimbingan dan pengarahan dari orang tua;
- (4) Kontrol dan perhatian dari orang tua sangat kurang;
- (5) Orang tua membiarkan anak bertindak dengan kemauannya sendiri tanpa memonitor dan membimbingnya;
- (6) Dalam mendidik anak orang tua bersikap acuh tak acuh, pasif dan masa bodoh;
- (7) Keakraban dan hubungan yang hangat dalam keluarga kurang.

3) Pola Asuh Demokratis

Pola asuh demokratis merupakan pola asuh yang mendukung anak menjadi mandiri tetapi tetap menempatkan batasan dan kontrol pada tindakan mereka. Memperbolehkan diskusi verbal yang cukup banyak, orang tua hangat dan peduli terhadap anak.

Ciri-ciri pola asuh demokratis adalah sebagai berikut :

- (1) Ada kerja sama antara orang tua dan anak;
- (2) Anak diakui sebagai pribadi;
- (3) Ada bimbingan dan pengarahan dari orang tua;
- (4) Ada kontrol dari orang tua yang tidak kaku;

- (5) Menentukan peraturan kedisiplinan dengan cara memperhatikan serta mempertimbangkan alasan-alasan yang dapat diterima, dipahami dan dimengerti oleh anak;
- (6) Dapat menciptakan suasana komunikatif antara orang tua dan anak dan sesama keluarga.

2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh (Fahriniza, 2019)

- 1) Tingkat sosial ekonomi

Orang tua yang berasal dari tingkat sosial ekonomi menengah lebih bersikap hangat dibandingkan dengan orang tua yang berasal dari sosial ekonomi yang rendah.

- 2) Tingkat pendidikan

Latar belakang pendidikan orang tua yang lebih tinggi dalam praktek pola pengasuhannya terlihat lebih sering membaca artikel ataupun mengikuti perkembangan pengetahuan mengenai perkembangan anak. Di dalam mengasuh anak-anaknya mereka menjadi lebih siap karena memiliki pemahaman yang lebih luas, sedangkan orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan terbatas, memiliki pengetahuan serta pengertian yang terbatas mengenai kebutuhan dan perkembangan anak sehingga kurang menunjukkan pengertian serta cenderung akan memperlakukan anaknya dengan ketat dan otoriter.

- 3) Kepribadian

Kepribadian orang tua dapat mempengaruhi penggunaan pola asuh. Orang tua yang konversif cenderung akan memperlakukan anaknya dengan ketat dan otoriter.

4) Jumlah anak

Orang tua yang hanya memiliki anak 2-3 orang (keluarga kecil) cenderung lebih intensif pengasuhannya, di mana interaksi antara orang tua dan anak lebih menekankan pada perkembangan pribadi dan kerjasama antar anggota keluarga lebih diperhatikan. Begitu halnya dengan orang tua yang memiliki anak berjumlah lebih dari lima orang (keluarga besar) sangat kurang memperoleh kesempatan untuk mengadakan kontrol secara intensif antara orang tua dan anak, karena orang tua secara otomatis berkurang perhatiannya pada setiap anak.

2.1.2 Durasi Penggunaan Gadget

2.1.2.1 Definisi Durasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan kata durasi sebagai lamanya sesuatu berlangsung, rentang waktu. Durasi dinyatakan dalam satuan kurun waktu tertentu (menit atau jam). Oleh karena itu, durasi penggunaan *gadget* dapat diukur melalui seberapa lama waktu yang dihabiskan oleh pengguna dalam mengoperasikan *gadget*. (Puspitasari, 2019)

2.1.2.2 Definisi Gadget

Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan *gadget* adalah bahasa spesifiknya (Prawiro, 2019).

Gadget adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu laptop, smartphome, ipad, ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini

(Murtafi'ah, 2019)

2.1.2.3 Jenis *Gadget* (Anastasya, 2021)

1) Handphone

Jenis *gadget* pertama adalah handphone yang sudah sangat banyak digunakan sekarang ini. Perkembangan handphone dari tahun ke tahun juga sangat pesat, namun yang paling banyak dipakai sekarang ini adalah smartphome. Umumnya, smartphome memakai sistem android, iOS serta Windowsphome.

2) Komputer dan Laptop

Komputer dan laptop menjadi jenis dari *gadget* berikutnya yang banyak digunakan sekarang ini. Umumnya, komputer dan laptop dipakai untuk kebutuhan pekerjaan dan juga sekolah. Ini adalah *gadget* yang memerlukan sistem supaya bisa dijalankan memakai Mac, Windows, Linux dan berbagai sistem lain.

3) Tablet dan iPad

Jenis *gadget* selanjutnya adalah tablet dan iPad. Ukuran tablet lebih besar jika dibandingkan dengan handphone. Kelebihannya adalah bisa menampilkan gambar lebih besar dan lebih jelas. Ketika menggunakan

tablet dan iPad, banyak pengguna yang merasa lebih nyaman khususnya ketika dipakai untuk bermain game, menonton serta berbagai kegiatan lain.

4) Kamera Digital

Selain handphone, komputer dan laptop serta tablet dan iPad, ada lagi jenis *gadget* lainnya yakni kamera digital. Kegunaan utama dari *gadget* yang satu ini adalah untuk menangkap gambar dan juga video.

5) Headset dan Headphone

Headset dan headphone juga termasuk dalam jenis *gadget* yang biasa digunakan sekarang ini. Untuk kegunaan utama dari headset dan headphone adalah untuk mendengarkan musik dan suara ketika menonton video.

6) Televisi 3D

Jenis *gadget* berikutnya yang juga sudah mulai banyak digunakan sekarang ini adalah televisi 3D. *Gadget* ini memberikan gambar yang jauh lebih baik dibandingkan TV pada umumnya, tampilan lebih hidup dan menambah keseruan ketika bermain game. Bahkan, hampir semua produsen TV sekarang ini juga sudah menghadirkan teknologi 3D untuk produk TV yang ditawarkan.

7) Konsol

Gadget berikutnya adalah konsol yang sudah cukup banyak dikenal sekarang ini. Beberapa jenis konsol diantaranya adalah Xbox, Playstation, Nintendo dan sebagainya. Jenis permainan yang

ditawarkan *gadget* ini juga sangat beragam dengan tampilan grafis beresolusi tinggi.

2.1.2.4 Manfaat *Gadget* (Prawiro, 2019)

- 1) Media Komunikasi, fungsi *gadget* yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*, *laptop*, *smart watch*, dan lainnya.
- 2) Akses Informasi, selain sebagai media komunikasi, *gadget* juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.
- 3) Media Hiburan, beberapa jenis *gadget* dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya *iPod* untuk mendengar musik dan *smartphone* yang dapat membuka video.
- 4) Gaya Hidup, *gadget* sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Jadi, boleh dikatakan bahwa *gadget* akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.
- 5) Menambah Wawasan, dari beberapa fungsi *gadget* yang disebutkan di atas maka hal tersebut akan membuat para pengguna *gadget* akan semakin bertambah wawasannya.

2.1.3 Interaksi Sosial

2.1.3.1 Definisi Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan kelompok manusia. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai satu kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggotaanggotanya (Ardiansyah, 2018).

2.1.3.2 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial (Ardiansyah, 2018)

1) Proses Asosiatif (*Processes of Association*)

Proses Sosial Asosiatif adalah hubungan positif yang terjadi di dalam masyarakat. Proses ini bersifat membangun serta mempererat atau memperkuat hubungan jalinan solidaritas dalam kelompok masyarakat untuk menjadi satu kesatuan yang lebih erat dalam proses berinteraksi. Suatu interaksi sosial dapat dikatakan asosiatif jika proses dari interaksi sosial tersebut menuju pada suatu kerjasama. Interaksi sosial asosiatif sendiri dapat dibagi kedalam 3 bentuk khusus interaksi yaitu:

(1) Kerjasama

Kerjasama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antar individu atau kelompok demi tercapainya tujuan bersama. Kerjasama timbul karena ada orientasi dari individu terhadap kelompoknya (yaitu *in-group* nya) dan kelompok lainnya (yang merupakan *out-group* nya). menurut Charles H. Cooley kerjasama

timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama, dan pada saat yang sama memiliki cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut melalui kerjasama. Sehingga disini dapat dikatakan bahwa faktor pendorong terjadinya kerjasama adalah adanya kepentingan bersama. Suatu kerja sama dapat berupa kerjasama spontan, kerjasama langsung, dan kerjasama kontrak, serta kerjasama tradisional. Kerjasama spontan yaitu kerjasama yang terjadi secara serta merta, sedangkan kerjasama langsung yaitu hasil dari perintah atasan atau penguasa, dan kerjasama kontrak yaitu kerjasama yang terjadi atas dasar tertentu, serta kerjasama tradisional merupakan kerjasama sebagai bagian dari unsur sistem sosial.

(2) Akomodasi

Akomodasi merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu pertikaian atau konflik dari pihak-pihak yang bertikai yang mengarah pada kondisi atau keadaan selesainya suatu konflik pertikaian tersebut. Tujuan akomodasi yaitu sebagai berikut:

- a) Akomodasi bertujuan untuk mengurangi perbedaan paham, pertentangan politik atau permusuhan antar kelompok.
- b) Mencegah terjadinya ledakan konflik yang berupa benturan antar kelompok seperti perang.
- c) Menyatukan dua kelompok atau lebih yang terpisah-pisah untuk mencapai persatuan dan kesatuan.

- d) Mengupayakan terjadinya proses antar suku, etnis, atau ras, antar agama, atau golongan dan lain sebagainya yang mengarah pada proses terjadinya asimilasi.

(3) Asimilasi

Asimilasi merupakan proses sosial yang ditandai oleh adanya upaya-upaya mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat

antara orang perorangan atau antara kelompok sosial yang diikuti dengan usaha-usaha untuk mencapai kesatuan tindakan, sikap, dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan bersama.

Faktor-faktor yang dapat mempermudah terjadinya suatu asimilasi antara lain:

- a) Toleransi
- b) Kesempatan-kesempatan yang seimbang dibidang ekonomi
- c) Sikap menghargai orang asing dan kebudayaannya
- d) Sikap terbuka dari golongan yang berkuasa dalam masyarakat

Faktor-faktor yang menjadi penghalang bagi terjadinya asimilasi adalah sebagai berikut:

- a) Terisolasinya golongan tertentu didalam masyarakat
- b) Kurangnya pengetahuan tentang kebudayaan yang dihadapi
- c) Perasaan takut terhadap kekuatan suatu kebudayaan yang dihadapi
- d) Perasaan kebudayaan golongan tertentu merasa lebih tinggi dari pada kebudayaan kelompok lain.
- e) Perbedaan rasial.

2) Proses Disosiatif.

Interaksi Disosiatif dapat diartikan sebagai suatu perjuangan melawan seseorang atau sekelompok orang. Interaksi yang disosiatif dibagi dalam tiga bentuk yaitu sebagai berikut:

(1) Persaingan

Persaingan dapat diartikan sebagai suatu proses sosial dimana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum (baik perseorangan maupun kelompok manusia) dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan. Persaingan dapat bersifat pribadi dan dapat juga bersifat antar kelompok. Beberapa bentuk persaingan yaitu berupa persaingan ekonomi, persaingan kebudayaan, persaingan kedudukan dan peranan, serta persaingan ras.

(2) Kontravensi

Kontravensi pada hakekatnya merupakan suatu bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Kontravensi ini ditandai dengan adanya gejala-gejala ketidak pastian mengenai diri seseorang atau suatu rencana dan perasaan tidak suka yang disembunyikan, kebencian atau keraguan terhadap keperibadian seseorang. Perasaan seperti ini akan berkembang menjadi sebuah kemungkinan, kegunaan, keharusan,

atau penilaian terhadap suatu usul, buah pikiran, kepercayaan, atau rencana yang dikemukakan orang-perorangan atau kelompok manusia lain.

(3) Pertentangan atau pertikaian

Pertentangan atau pertikaian merupakan suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya

dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai dengan ancaman atau kekerasan. Faktor-faktor yang melatar belakangi terjadinya pertentangan atau pertikaian yaitu:

- a) Perbedaan antara individu-individu
- b) Perbedaan kebudayaan
- c) Perbedaan kepentingan
- d) Perubahan sosial

2.1.3.3 Ciri-ciri Interaksi Sosial (Ardiansyah, 2018)

- 1) Adanya jumlah pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang
- 2) Ada komunikasi antarpelaku dengan menggunakan simbol-simbol
- 3) Ada dimensi waktu yaitu (masa lampau, masa kini, dan masa mendatang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung
- 4) Ada tujuan-tujuan tertentu di dalamnya terlepas dari sama tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan oleh pengamat.

2.1.4 Anak Sekolah

2.1.4.1 Definisi Anak Sekolah

Anak usia sekolah menurut WHO (*World Health Organization*) yaitu golongan anak yang berusia antara 7-15 tahun, sedangkan di Indonesia lazimnya anak yang berusia 6-12 tahun. Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar usia 6-9 tahun adalah seperti suka membanding-bandingkan dirinya dengan yang lain, adanya kecenderungan memuji diri sendiri, adanya kolerasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah. Karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar usia 10-12 tahun adalah seperti adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, realistik mempunyai rasa ingin tahu dan ingin belajar, anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama (Saputra, 2021)

2.1.4.2 Karakteristik Anak Usia Sekolah (Saputra, 2021)

Karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar usia 6-9 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya kolerasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah
- 2) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri
- 3) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan yang lain
- 4) Pada masa ini (terutama pada umur 6 – 9 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak

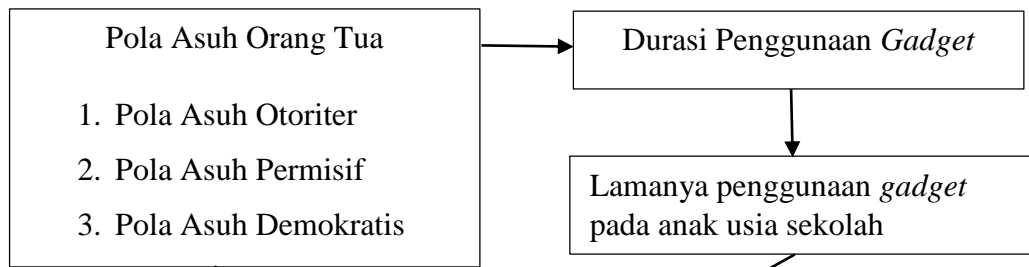
- 5) Tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang ada di dalam dunianya
- 6) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting

Karakteristik siswa kelas tinggi sekolah dasar usia 10-12 tahun adalah sebagai

berikut:

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret
- 2) Realistik, mempunyai rasa ingin tahu dan ingin belajar
- 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus, para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor
- 4) Pada umur 11-12 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, setelah kira-kira umur 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri
- 5) Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah
- 6) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama
- 7) Pada permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional; mereka membuat peraturan sendiri

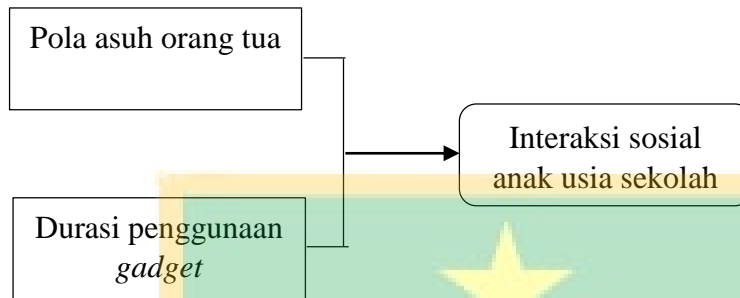
2.2 Kerangka Teori



Sumber: (Qurrotu, 2017), (Ruli, 2019), (Prawiro, 2019), (Murtafi'ah, 2019), (Maressa, 2021), (Prawiro, 2019), (Ardiansyah, 2018), (Saputra, 2021)

2.3 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesisikan dari fakta-fakta observasi dan kajian pustaka.



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan gabungan dari hipo (di bawah) dan tesis (kebenaran). Jadi, hipotesis artinya di bawah kebenaran atau kebenaran yang belum tentu benar dan baru dapat dikatakan benar setelah diberi bukti-bukti empiris. Pembuktian hipotesis berdasarkan teori-teori yang sudah disampaikan di landasan teori.

Ha : Adanya hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua dengan interaksi social pada anak usia sekolah di SDI Teladan AL-Hidayah 1

Ho : Tidak adanya hubungan durasi penggunaan *gadget* dan pola asuh orang tua dengan interaksi social pada anak usia sekolah di SDI Teladan AL-Hidayah 1