

## BAB IV

### ANALISIS DATA DAN LAPORAN PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah RSUD H Damanhuri Barabai

Sejak era pemerintahan kolonial Hindia Belanda, Kota Barabai telah memiliki fasilitas layanan kesehatan berupa rumah sakit. Berdasarkan arsip foto yang tersedia di situs media-kitlv.nl milik Universitas Leiden, Belanda, tercatat bahwa Hospitaal Barabai diresmikan pada 16 Juli 1927 oleh Kontrolir G.L. Tichelman. Lokasi rumah sakit tersebut kini berada di area Kantor KPPN Barabai, tepatnya di Jalan Bhakti, Barabai.

Setelah Indonesia meraih kemerdekaan, Hospitaal Barabai mengalami perubahan nama menjadi Rumah Sakit Barabai. Selanjutnya, pada tahun 1985, pemerintah membangun rumah sakit baru yang berlokasi di Jalan Murakata Nomor 4, Barabai. Pembangunan tersebut diresmikan pada 12 November 1985 oleh Gubernur Kalimantan Selatan saat itu, Ir. H. Muhammad Said. Fasilitas rumah sakit yang baru tersebut diberi nama Rumah Sakit Umum H. Damanhuri, sebagai bentuk penghormatan kepada H. Damanhuri, seorang tokoh pejuang dari Divisi IV Pertahanan Kalimantan dari Angkatan Laut Republik Indonesia (ALRI) yang berkedudukan di Birayang, Kecamatan Batang Alai Selatan, Kabupaten Hulu Sungai Tengah.

Pada tahun 1997, berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 1234/MENKES/SK/1997, RSUD H.

Damanhuri ditetapkan sebagai rumah sakit kelas C. Penetapan tersebut kemudian dikuatkan melalui Keputusan Bupati Hulu Sungai Tengah Nomor 0244 Tahun 2001. Memasuki tahun 2003, RSUD H. Damanhuri Barabai mulai melaksanakan kegiatan renovasi sejumlah gedung secara bertahap. Hasil dari upaya tersebut menjadikan rumah sakit ini sebagai salah satu menjadi yang paling megah di kawasan Banua Enam. Selanjutnya, pada tahun 2016, dibuat master plan pengembangan RSUD H. Damanhuri Barabai, yang meliputi pembangunan beberapa gedung bertingkat dengan rancangan arsitektur modern.

Status sebagai Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) secara resmi diperoleh pada tahun 2011 melalui keputusan Bupati Hulu Sungai Tengah Nomor 440/225/445/2011. BLUD adalah unit kerja pemerintah daerah yang bertugas memberikan pelayanan kepada masyarakat melalui penyediaan barang atau jasa tanpa berfokus pada keuntungan. Kegiatan operasional BLUD dijalankan berdasarkan prinsip efisiensi dan produktivitas (*Profil 2025 RSUD H Damanhuri Barabai, 2025*).

## 2. Sejarah Poli Psikologi RSUD H Damanhuri Barabai

Seiring dengan berkembangnya kebutuhan layanan kesehatan masyarakat, RSUD H. Damanhuri terus meningkatkan jenis pelayanan medis dan non-medisnya. Layanan psikologi atau klinis psikologi mulai ditingkatkan sebagai bagian dari upaya pemenuhan kebutuhan kesehatan jiwa dan mental pasien. Hal ini terlihat dari keterlibatan psikolog klinis rumah sakit dalam kegiatan profesional, seperti pelatihan dan workshop serta pelayanan pemeriksaan kesehatan jiwa, termasuk peran psikolog

klinis RSUD H. Damanhuri dalam tim pemeriksaan kesehatan jiwa calon kepala daerah Provinsi Kalimantan Selatan pada tahun 2024.

Poli Psikologi di RSUD H. Damanhuri Barabai dibentuk sebagai unit pelayanan khusus yang fokus pada aspek kesehatan mental dan perilaku pasien. Unit ini bertujuan untuk memberikan layanan konsultasi, asesmen, dan intervensi psikologis untuk masyarakat yang membutuhkan dukungan psikologis, termasuk anak, remaja, dan orang dewasa. Perkembangan ini menjadi bagian dari komitmen rumah sakit untuk menyediakan layanan kesehatan yang holistik, tidak hanya terbatas pada aspek fisik tetapi juga kondisi psikologis pasien.

Seiring dengan waktu, Poli Psikologi terus dikembangkan dengan menghadirkan tenaga psikolog profesional serta mengikuti pelatihan atau workshop seperti terapi sensori integrasi untuk meningkatkan keterampilan layanan psikologi klinis.

Dengan demikian, keberadaan Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai merupakan bagian dari transformasi pelayanan kesehatan di rumah sakit ini dalam merespons kebutuhan masyarakat akan layanan kesehatan mental yang semakin penting di era modern.

## B. Prosedur Penelitian

### 4.1 Tahap Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Pelaksanaan	Keterangan
1	Senin, 22 Juli 2024	Peneliti melaksanakan prariset menggunakan skala penelitian sebagai langkah awal studi pendahuluan.	Untuk mengkaji keterkaitan antara pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget pada anak di Poli Psikologi RSUD

			H. Damanhuri Barabai.
2	Kamis, 8 Agustus 2024	Pengumpulan data melalui wawancara digunakan sebagai pendukung dalam merumuskan latar belakang masalah penelitian.	Pada 2 orang tua dari anak yang terapi di Poli Psikologi RSUD H Damanhuri.
3	Selasa, 18 Maret 2025	Pengajuan surat expert judgement pada psikolog	Expert Judgement skala modifikasi dilakukan oleh psikolog yang bertugas di RSUD H Damanhuri Barabai.
4	Kamis, 17 April 2025	Peneliti mengajukan permohonan surat izin pelaksanaan penelitian ke RSUD H. Damanhuri Barabai.	Perizinan
5	Senin-Rabu, 23 sampai 25Juni 2025	Uji coba skala pola asuh orang tua dan skala durasi penggunaan gadget	Uji coba dilakukan pada 30 orang tua dari anak yang terapi di Poli Psikologi RSUD. H Damanhuri Barabai
6	Senin, 30 Juni 2025	Uji validitas dan uji reliabilitas	<i>JASP versi 18.1 for windows</i>
7	11 sampai 22 Juli 2025	Penyebaran skala pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget	Skala secara langsung ke Poli Psikologi RSUD H Damanhuri
8	Senin, 28 Juli 2025	Tabulasi dan pengolahan data	<i>Microsoft Excel</i>
9	Rabu, 30 Juli 2025	Analisis dan penarikan kesimpulan	<i>JASP versi 18.1 for windows</i>

### C. Hasil Uji Instrumen

Penelitian berjudul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Di Poli Psikologi RSUD H Damanhuri Barabai” telah melakukan uji coba instrumen dengan membagikan skala

psikologi kepada 30 orang tua dari anak-anak yang menjalani terapi di Poli Psikologi RSUD H Damanhuri Barabai terhitung sejak tgl 16 juni sampai dengan 19 juni 2025. Uji coba dilakukan setelah instrumen diperiksa validitasnya dengan menguji validitas konstruk (construct validity) melalui penilaian profesional (Professional Judgement), yaitu Ibu Dwi Meiliyana, M. Psi, Psikolog.

Instrumen yang disiapkan didasarkan pada aspek-aspek relevan yang akan diukur dan diamati serta berlandaskan teori tertentu, kemudian dikembangkan bersama para ahli. Selanjutnya, instrumen tersebut diuji coba pada responden yang merupakan sampel dari populasi penelitian. Data yang terkumpul kemudian disusun dalam bentuk tabel sebelum dilakukan uji validitas konstruk melalui analisis faktor atau dengan menelaah hubungan antar skor item dalam instrumen (Sugiyono, 2019).

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan seberapa sah atau akurat suatu instrumen. Dengan demikian, pengujian validitas bertujuan untuk menilai kemampuan instrumen dalam menjalankan fungsinya secara tepat (Saifuuddin, n.d.). Sehingga dapat mendukung dan memastikan bahwa temuan penelitian berasal dari pengukuran yang akurat, sehingga alat ukur perlu memiliki tingkat validitas yang tinggi.

#### a. Skala Pola Asuh Orang Tua

Skala pola pengasuhan orang tua yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan versi modifikasi dari instrumen yang dikembangkan oleh Diana Saputri (NIM 20900118037) dalam

skripsinya yang berjudul “*Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di RA Al-Ikhlas Kelompok B Kabupaten Barru*” (Saputri, 2023).

Proses modifikasi dilakukan untuk menyesuaikan indikator-indikator dalam skala dengan konteks budaya, sosial, dan perkembangan zaman yang relevan dengan subjek penelitian. Selain itu, beberapa pernyataan dalam skala disesuaikan agar lebih mudah dipahami oleh responden, tanpa menghilangkan esensi konsep dasar pola asuh orang tua sebagaimana yang telah dirumuskan oleh teori yang menjadi dasar instrumen tersebut.

Skala pola asuh orang tua yang berjumlah 36 item diuji validitasnya dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Excel for Windows, hasil analisis yang didapatkan ialah sebanyak 36 item dinyatakan valid. Berikut disajikan data untuk item-item yang telah memenuhi kriteria validitas.

**Tabel 4.2 Blue Print Skala Pola Asuh Orang Tua Sesudah Uji Coba**

No	Aspek	Indikator	Nomor Item				Jml	
			<i>Favorable</i>		<i>Unfavorable</i>			
			<i>Valid</i>	<i>In valid</i>	<i>Valid</i>	<i>In valid</i>		
1	Pola asuh Otoriter	Orang tua kurang berkomunikasi dengan anak	1,2, 5,6, 9,10	-	3,4, 7,8, 11,12	-	12	
		Orang tua menentukan peraturan yang harus dipatuhi oleh anak						
		Orang tua cenderung						

		menuntut dan memaksa					
2	Pola asuh demokratis	Orang tua dengan anak gemar berdiskusi	13,14, 17,18, 21,22	-	15,16, 19,20, 23,24	-	12
		Orang tua membebaskan tetapi tetap dalam kontrol terhadap anak					
		Orang tua memberikan anak hak dan kebebasan untuk berkreasi sesuai dengan kemampuannya					
3	Pola asuh permisif	Orang tua kurang memberikan bimbingan serta memberikan kebebasan penuh	25,26, 29,30, 33,34	-	27,28, 31,32, 35,36	-	12
		Tidak pernah menghukum ataupun memberikan ganjaran kepada anak					
		Orang tua jarang mengontrol anaknya					
<b>Total Item</b>							<b>36</b>

Item dianggap valid apabila nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel, sedangkan jika r hitung lebih kecil dari r tabel, item tersebut dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil perhitungan, seluruh item memenuhi syarat uji validitas.

b. Skala Durasi Penggunaan Gadget Anak

Skala durasi penggunaan gadget yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari instrumen yang dikembangkan oleh Yeni Triastutik (NIM 143210145) dalam skripsinya yang berjudul "*Hubungan Bermain Gadget dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4–6 Tahun*" (Triastutik, 2018). Peneliti hanya mengambil dua butir pernyataan dari skala bermain gadget yang terdapat dalam instrumen tersebut, yaitu item nomor 1 dan 2 yang secara spesifik mengukur durasi atau lama waktu anak dalam menggunakan gadget. Pemilihan item ini didasarkan pada relevansi langsungnya dengan fokus penelitian, yaitu untuk mengetahui intensitas waktu penggunaan gadget oleh anak dalam kehidupan sehari-hari.

Skala yang digunakan kemudian diuji validitasnya dengan menggunakan bantuan program Microsoft Excel untuk memastikan bahwa item yang dipilih memiliki validitas yang memadai dan layak digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 4.3 Durasi Penggunaan Gadget Sesudah Uji Coba**

No	Aspek	Indikator	Nomor Item				Jml	
			<i>Favorable</i>		<i>Unfavorable</i>			
			<i>Valid</i>	<i>In valid</i>	<i>Valid</i>	<i>In valid</i>		
1	Durasi Penggunaan Gadget	Waktu yang dihabiskan anak-anak menggunakan gadget	1,2	-	-	-	2	
<b>Total Item</b>							<b>2</b>	

Item dikatakan valid jika nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel, sedangkan item dinyatakan tidak valid jika r hitung lebih kecil dari

r tabel. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh item berhasil lulus uji validitas.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ukuran yang menunjukkan konsistensi suatu alat ukur ketika digunakan secara berulang. Tes dikatakan reliabel apabila mampu memberikan hasil yang stabil dan dapat dipercaya, meskipun dilakukan dalam kondisi atau waktu yang berbeda. Dengan kata lain, reliabilitas mencerminkan sejauh mana alat ukur dapat menghasilkan skor yang tetap, tanpa banyak perubahan, ketika diterapkan pada objek yang sama. Ukuran reliabilitas biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau koefisien; semakin tinggi koefisien tersebut, semakin tinggi pula tingkat reliabilitasnya. Selain alat ukur itu sendiri, metode pengukuran juga berperan penting dalam menjaga konsistensi hasil (Widodo et al., 2023).

**Tabel 4.4 Rangkuman Uji Reliabilitas Item Pola Asuh Orang dan Durasi Penggunaan Gadget**

Skala	Jumlah Item	Jumlah Subjek	Cronbach's Alpha
Pola Asuh Orang Tua	36	30	0,898
Durasi Penggunaan Gadget	2	30	0,743

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Excel* melalui perhitungan nilai *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 30 responden, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,898 pada instrumen

skala pola asuh orang tua yang terdiri atas 36 butir pernyataan, serta nilai sebesar 0,743 pada instrumen skala durasi penggunaan gadget yang terdiri atas 2 butir pernyataan. Mengacu pada kriteria reliabilitas, nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua instrumen penelitian berada pada kategori reliabel, sehingga layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

#### **D. Hasil Analisis Data dan Interpretasi**

##### 1. Gambaran Responden Penelitian

Responden pada penelitian ini yaitu orang tua khususnya ibu dari anak yang sedang menjalani terapi wicara di poli psikologi RSUD H Damanhuri Barabai yang berjumlah 70 orang. Berdasarkan pada umur, pekerjaan orang tua, pendidikan terakhir orang tua, jumlah anak dan umur anak sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Gambaran Responden Berdasarkan Usia**

Usia Orang Tua	Frekuensi	%
< 26 Tahun	14	20,0%
26-35 Tahun	34	48,6%
36-45 Tahun	21	30,0%
> 45 Tahun	1	1,4%
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100,0%</b>

Berdasarkan pada tabel 4.3, diketahui bahwasanya responden yang berusia < 26 tahun berjumlah 14 orang (20,0%), yang berusia 26-35 tahun berjumlah 34 orang (48,6%), yang berusia 36-45 tahun berjumlah 21 orang (30,0%), yang berusia > 45 Tahun berjumlah 1 orang (1,4%). Sehingga, dapat disimpulkan bahwasanya yang menjadi responden pada penelitian ini mayoritas orang tua yang memiliki usia 26-35 tahun.

**Tabel 4.6 Gambaran Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua**

Pekerjaan Orang tua	Frekuensi	%
ASN	3	4,3%
Guru	1	1,4%
Honorer	4	5,7%
IRT	36	51,4%
PNS	10	14,3%
PPPK	2	2,9%
Swasta	11	15,7%
Wiraswasta	3	4,3%
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100,0%</b>

Berdasarkan pada tabel 4.4, menunjukkan bahwa responden berdasarkan dari pekerjaan orang tua yaitu ASN berjumlah 3 orang (4,3%), Guru berjumlah 1 (1,4%), Honorer berjumlah 4 orang (5,7%), IRT berjumlah 36 orang (51,4%), PNS berjumlah 10 orang (14,3%), PPPK berjumlah 2 orang (2,9%), Swasta berjumlah 11 orang (15,7%) dan Wiraswasta berjumlah 3 orang (4,3%). Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya kebanyakan dari responden penelitian ini ialah mayoritas IRT (Ibu rumah tangga).

**Tabel 4.7 Gambaran Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir**

Pendidikan Terakhir Orang Tua	Frekuensi	%
SD	4	5,7%
SMP/MTS	10	14,3%
SMA/SMK	26	37,1%
D3	7	10,0%
S1	23	32,9%
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100,0%</b>

Berdasarkan pada tabel 4.5, menunjukkan bahwa responden berdasarkan pendidikan terakhir orang tua yaitu SD berjumlah 4 orang (5,7%), SMP/MTS berjumlah 10 orang (14,3%), SMA/SMK berjumlah 26 orang (37,1%), D3 berjumlah 7 orang (10,0%), S1 berjumlah 23 orang

(32,9%). Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya kebanyakan pendidikan terakhir orang tua pada responden penelitian ini ialah SMA/SMK.

**Tabel 4.8 Gambaran Responden Berdasarkan Usia Anak**

Usia Anak	Frekuensi	%
2 Tahun	4	5,7%
3 Tahun	23	32,9%
4 Tahun	15	21,4%
5 Tahun	16	22,9%
6 Tahun	12	17,1%
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100,0%</b>

Berdasarkan pada tabel 4.6, menunjukkan bahwa anak dari responden berdasarkan usia anak yaitu anak dengan usia 2 tahun berjumlah 4 anak (5,7%), anak dengan usia 3 tahun berjumlah 23 anak (32,9%), anak dengan usia 4 tahun berjumlah 15 anak (21,4%), anak dengan usia 5 tahun berjumlah 16 anak (22,9%) dan anak dengan usia 6 tahun berjumlah 12 anak (17,1%). Sehingga, dapat disimpulkan bahwasanya kebanyakan dari responden penelitian ini ialah anak dengan usia 3 tahun dengan jumlah 23 anak.

## 2. Gambaran Pola Asuh Orang Tua Berdasarkan Kategorisasi Saifuddin Azwar

Penelitian ini mengkaji kategorisasi pola asuh orang tua secara keseluruhan dan berdasarkan masing-masing jenis pola asuh, yaitu pola asuh otoriter, demokratis, dan permisif. Hasil kategorisasi berdasarkan perhitungan Saifuddin Azwar disajikan sebagai berikut:

### a. Pola Asuh Orang Tua

Penelitian ini mengkaji keseluruhan pola asuh, yaitu pola asuh otoriter, demokratis, dan permisif. Hasil kategorisasi pola asuh berdasarkan perhitungan Saifuddin Azwar disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Distribusi Kategorisasi Keseluruhan Pola Asuh**

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase	
1	$X < 85,46$	6	8%	Sangat Rendah
2	$85,46 < X \leq 90,61$	11	16%	Rendah
3	$90,61 < X \leq 95,76$	34	48%	Sedang
4	$95,76 < X \leq 100,92$	10	14%	Tinggi
5	$< X 100,92$	9	13%	Sangat Tinggi
Total		70	100%	

Berdasarkan hasil kategorisasi skor pola asuh orang tua secara keseluruhan terhadap 70 responden, diperoleh bahwa sebanyak 6 responden (8%) berada pada kategori sangat rendah, 11 responden (16%) berada pada kategori rendah, 34 responden (48%) berada pada kategori sedang, 10 responden (14%) berada pada kategori tinggi, dan 9 responden (13%) berada pada kategori sangat tinggi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang, yaitu sebesar 48%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara umum tingkat pola asuh orang tua dalam penelitian ini berada pada kategori sedang, meskipun terdapat sebagian responden yang menunjukkan tingkat penerapan yang tinggi hingga sangat tinggi.

#### b. Pola Asuh Otoriter

**Tabel 4.10 Distribusi Kategorisasi Pola Asuh Otoriter**

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase	
1	$X < 29,43$	7	10%	Sangat Rendah
2	$29,43 < X \leq 32,11$	22	31%	Rendah
3	$32,11 < X \leq 34,78$	15	21%	Sedang
4	$34,78 < X \leq 37,45$	21	30%	Tinggi
5	$< X 37,45$	5	7%	Sangat Tinggi
Total		70	100%	

Berdasarkan hasil kategorisasi skor pola asuh otoriter terhadap 70 responden, diketahui bahwa sebanyak 7 responden (10%) berada pada kategori sangat rendah, 22 responden (31%) berada pada kategori rendah, 15 responden (21%) berada pada kategori sedang, 21 responden (30%) berada pada kategori tinggi, dan 5 responden (7%) berada pada kategori sangat tinggi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori rendah, yaitu sebesar 31%, diikuti oleh kategori tinggi sebesar 30%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat penerapan pola asuh otoriter orang tua dalam penelitian ini cenderung berada pada kategori rendah, meskipun sebagian responden menunjukkan tingkat penerapan yang tinggi.

c) Pola Asuh Demokratis

**Tabel 4.11 Distribusi Kategorisasi Pola Asuh Demokratis**

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Percentase	
1	$X < 31,77$	4	6%	Sangat Rendah
2	$31,77 < X \leq 35,32$	21	30%	Rendah
3	$35,32 < X \leq 38,88$	21	30%	Sedang
4	$38,88 < X \leq 42,43$	21	30%	Tinggi
5	$> X 42,43$	3	4%	Sangat Tinggi
Total		70	100%	

Berdasarkan hasil kategorisasi skor terhadap 70 responden, diketahui bahwa sebanyak 4 responden (6%) berada pada kategori sangat rendah, 21 responden (30%) berada pada kategori rendah, 21 responden (30%) berada pada kategori sedang, 21 responden (30%)

berada pada kategori tinggi, dan 3 responden (4%) berada pada kategori sangat tinggi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori rendah, sedang, dan tinggi dengan persentase yang sama, yaitu masing-masing sebesar 30%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat variabel yang diteliti berada pada kategori sedang, dengan persebaran yang relatif merata pada kategori rendah hingga tinggi.

d) Pola Asuh Permisif

**Tabel 4.12 Distribusi Kategorisasi Pola Asuh Permisif**

No	Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentase	
1	$X < 16,70$	5	7%	Sangat Rendah
2	$16,70 < X \leq 20,66$	15	21%	Rendah
3	$20,66 < X \leq 24,62$	28	40%	Sedang
4	$24,62 < X \leq 28,59$	18	25%	Tinggi
5	$< X 28,59$	4	6%	Sangat Tinggi
Total		70	100%	

Berdasarkan hasil kategorisasi skor terhadap 70 responden, diperoleh bahwa sebanyak 5 responden (7%) berada pada kategori sangat rendah, 15 responden (21%) berada pada kategori rendah, 28 responden (40%) berada pada kategori sedang, 18 responden (25%) berada pada kategori tinggi, dan 4 responden (6%) berada pada kategori sangat tinggi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang, yaitu sebesar 40%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat variabel yang diteliti secara umum

berada pada kategori sedang, meskipun sebagian responden menunjukkan tingkat yang tinggi.

### 3. Gambaran Dominan Pola Asuh Orang Tua Berdasarkan Rerata Skor Tertinggi

Penentuan pola asuh dominan dilakukan dengan membandingkan nilai rerata skor masing-masing jenis pola asuh, yaitu pola asuh otoriter, demokratis, dan permisif pada setiap responden. Responden dikategorikan ke dalam satu jenis pola asuh dominan apabila memiliki skor tertinggi pada salah satu jenis pola asuh tersebut. Namun, apabila responden memiliki dua skor tertinggi yang sama atau hampir sama, maka responden tersebut dikategorikan ke dalam pola asuh campuran.

**Tabel 4.13 Distribusi Pola Asuh Dominan Orang Tua**

No	Jenis Pola Asuh	Frekuensi	%
1	Pola Asuh Otoriter	9	13%
2	Pola Asuh Demokratis	56	80%
3	Pola Asuh Permisif	0	0%
4	Pola Asuh Campuran (Otoriter dan Demokratis)	5	7%
<b>Total</b>		<b>70</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa sebanyak 56 responden (80%) memiliki kecenderungan menerapkan pola asuh demokratis, 9 responden (13%) menerapkan pola asuh otoriter, tidak terdapat responden (0%) yang menerapkan pola asuh permisif secara dominan, dan sebanyak 5 responden (7%) menunjukkan kecenderungan menerapkan pola asuh campuran, yaitu antara pola asuh otoriter dan demokratis.

Temuan adanya pola asuh campuran menunjukkan bahwa sebagian orang tua tidak sepenuhnya menerapkan satu jenis pola asuh secara konsisten, melainkan mengombinasikan karakteristik pola asuh otoriter

yang menekankan pada kedisiplinan dan kontrol dengan pola asuh demokratis yang mengutamakan komunikasi dua arah dan pemberian kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pola asuh dominan yang paling banyak diterapkan oleh orang tua dalam penelitian ini adalah pola asuh demokratis, meskipun terdapat sebagian kecil orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter maupun kombinasi antara pola asuh otoriter dan demokratis.

**Tabel 4.14 Rentang Nilai Durasi Penggunaan Gadget**

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
2 – 4	Rendah	Anak menggunakan gadget dalam durasi yang relatif singkat atau tidak setiap hari.
5 – 8	Tinggi	Anak aktif menggunakan gadget setiap hari dengan durasi yang cukup lama atau melebihi batas penggunaan yang disarankan.

Berdasarkan Tabel di atas, kategori durasi penggunaan gadget anak dibagi menjadi dua tingkat, yaitu rendah dan tinggi. Nilai 2–4 termasuk dalam kategori rendah, yang menggambarkan anak menggunakan gadget dalam waktu yang relatif singkat atau tidak setiap hari. Sedangkan nilai 5–8 termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa anak aktif menggunakan gadget setiap hari dengan durasi yang cukup lama atau melebihi batas penggunaan yang wajar. Kategorisasi ini ditetapkan berdasarkan hasil perhitungan rentang antara nilai minimum (2) dan maksimum (8), dengan selisih sebesar 6 yang dibagi menjadi dua interval

dengan batas nilai 3. Pembagian ini digunakan untuk mempermudah interpretasi data mengenai tingkat durasi penggunaan gadget anak dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4. Gambaran Durasi Penggunaan Gadget

**Tabel 4.15 Kategori Durasi Penggunaan Gadget**

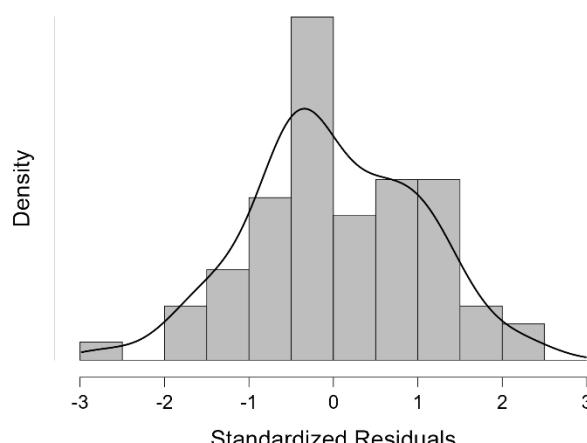
Kategori	Frekuensi	%
Rendah	10	14%
Tinggi	60	86%
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa responden mengungkapkan dalam penelitian ini mayoritas anak memiliki durasi penggunaan gadget pada kategori tinggi yaitu sebanyak 60 responden (86%) dan sisanya sebanyak 10 responden (14%) memiliki durasi kategori rendah.

#### 5. Uji Asumsi

##### a. Uji Normalitas

**Gambar 4.1 Standardized Residuals Histogram**



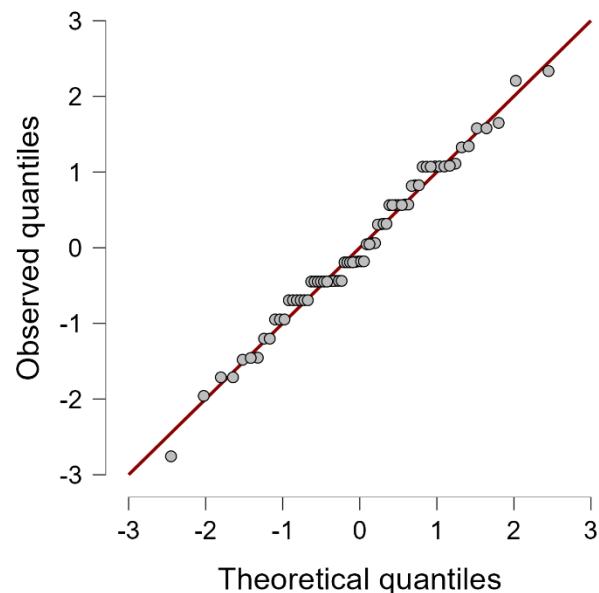
Uji Normalitas dilakukan dengan melihat Histogram Standardized Residuals pada output JASP. Berdasarkan gambar histogram di atas, terlihat bahwa distribusi residual membentuk pola yang relatif simetris dan mengikuti kurva berbentuk lonceng (bell-shaped curve). Hasil

analisis di atas menunjukkan bahwa histogram yang diperoleh pada penelitian ini cenderung membentuk kurva yang simetris dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data residual pada penelitian ini berdistribusi normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa residual pada model regresi ini berdistribusi normal sehingga asumsi normalitas terpenuhi.

#### b. Uji Linieritas

**Gambar 4.2 Q-Q Plot Standardized Residuals**



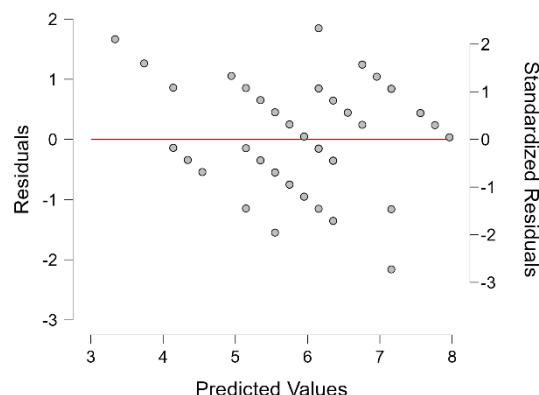
Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen dan dependen dalam model regresi bersifat linear.

Pada penelitian ini, uji linearitas dilakukan dengan menggunakan Q–Q Plot Standardized Residuals melalui aplikasi JASP. Hasil grafik menunjukkan bahwa titik-titik data bergerak mengikuti pola garis lurus pada Q–Q Plot, yang mengindikasikan bahwa hubungan antar variabel bersifat linier. Tidak terlihat adanya penyimpangan yang berarti dari garis diagonal maupun pola melengkung pada grafik residual, sehingga

dapat disimpulkan bahwa hubungan antara pola asuh dengan durasi penggunaan gadget bersifat linier.

c. Uji Heteroskedastisitas

**Gambar 4.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas**



Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians residual pada setiap nilai prediktor. Model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya gejala heteroskedastisitas atau dengan kata lain residual harus menyebar secara acak dan merata di sekitar angka nol. Dari hasil grafik terlihat bahwa titik-titik residual menyebar secara acak di atas dan di bawah garis nol serta tidak membentuk pola tertentu, seperti mengerucut atau melebar. Hal ini menunjukkan bahwa varians residual bersifat konstran atau homogn. Dengan demikian, model regresi ini tidak terdapat heteroskedastisitas, sehingga asumsi homoskedastisitas terpenuhi. Gambar di atas menunjukkan bahwa data menyebar dan tidak membentuk pola tertentu, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat heteroskedastisitas pada model.

d. Analisis Regresi

**Tabel 4.16 Analisis Regresi**

*Coefficients*

Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M <sub>0</sub>	(Intercept)	5.914	0.156		37.921	< .001
M <sub>1</sub>	(Intercept)	24.672	1.738		14.193	< .001
	Pola Asuh Orang Tua	-0.201	0.019	-0.795	-10.807	< .001

Berdasarkan Tabel di atas maka dapat dibentuk persamaan regresi sebagai berikut:  $Y = 24,672 - 0,201X$

Persamaan di atas menunjukkan bahwa:

- Konstanta sebesar 24,672 menunjukkan bahwa apabila pola asuh orang tua tidak berpengaruh atau bernilai 0, maka durasi penggunaan gadget akan memiliki skor sebesar 24,672.
- Koefisien regresi variabel pola asuh orang tua memiliki nilai negatif sebesar -0,201 yang menunjukkan bahwa apabila pola asuh orang tua meningkat sebesar 1 satuan maka durasi penggunaan gadget akan menurun sebesar 0,201 satuan.

#### e. Uji Hipotesis

**Tabel 4.17 Uji Hipotesis***Coefficients*

Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M <sub>0</sub>	(Intercept)	5.914	0.156		37.921	< .001
M <sub>1</sub>	(Intercept)	24.672	1.738		14.193	< .001
	Pola Asuh Orang Tua	-0.201	0.019	-0.795	-10.807	< .001

Nilai t hitung yang diperoleh untuk variabel pola asuh orang tua adalah sebesar  $-10,807 < -t \text{ tabel } (-1,995)$  dan nilai  $p = <0,001$  lebih kecil dari 0,05 maka disimpulkan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh signifikan terhadap durasi penggunaan gadget.

Berdasarkan analisis data dalam bentuk pola asuh orang tua di atas, diketahui bahwa terdapat pengaruh antara pola asuh orang tua terhadap durasi penggunaan gadget pada anak. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, di bawah ini disajikan analisis data masing-masing pola asuh orang tua guna melihat pola asuh mana yang paling berpengaruh terhadap durasi penggunaan gadget menurut hasil analisis data.

### 1) Pola Asuh Otoriter – Durasi Penggunaan Gadget

**Gambar 4.4 Pola Asuh Otoriter – Durasi Penggunaan Gadget**

Coefficients						
Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M <sub>0</sub>	(Intercept)	5.914	0.156		37.921	< .001
M <sub>1</sub>	(Intercept) Otoriter	11.526 -0.168	1.876 0.056		6.144 -0.342	< .001 .004

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh nilai koefisien regresi untuk variabel pola asuh otoriter sebesar -0,168 dengan nilai *t* hitung sebesar -3,001 dan nilai signifikansi (*p*) sebesar 0,004. Nilai *t* hitung tersebut dibandingkan dengan nilai *t* tabel sebesar 1,995 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (*df*) = n-2. Karena nilai *t* hitung lebih kecil dari nilai *t* tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa pola asuh otoriter memiliki pengaruh terhadap durasi penggunaan gadget.

2) Pola Asuh Demokratis – Durasi Penggunaan Gadget

**Gambar 4.5 Pola Asuh Demokratis – Durasi Penggunaan Gadget**

<i>Coefficients</i>						
Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M <sub>0</sub>	(Intercept)	5.914	0.156		37.921	< .001
M <sub>1</sub>	(Intercept) Demokratis	13.647 -0.208	1.367 0.037	-0.567	9.980 -5.681	< .001 < .001

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh nilai konstanta (*intercept*) sebesar 13,647 dan koefisien regresi untuk variabel pola asuh demokratis sebesar -0,208 dengan nilai *t* hitung sebesar -5,681 serta nilai signifikansi (*p*) < 0,001. Nilai *t* hitung tersebut dibandingkan dengan nilai *t* tabel sebesar 1,995 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (*df*) = n–2. Karena nilai *t* hitung lebih kecil dari nilai *t* tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa pola asuh demokratis memiliki pengaruh terhadap durasi penggunaan gadget.

3) Pola Asuh Otoriter + Demokratis – Durasi Penggunaan Gadget

**Gambar 4.6 Pola Asuh Otoriter + Demokratis – Durasi Penggunaan Gadget**

<i>Coefficients</i> ▼						
Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M <sub>0</sub>	(Intercept)	5.914	0.156		37.921	< .001
M <sub>1</sub>	(Intercept) Otoriter+Demokratis	7.943 -0.090	0.883 0.038	-0.272	8.997 -2.333	< .001 .023

Nilai  $t$  hitung yang diperoleh untuk variabel pola asuh otoriter dan demokratis sebesar -2,333, lebih kecil dibandingkan dengan nilai  $-t$  tabel sebesar -1,995, serta memiliki nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0,023 yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pola asuh otoriter dan demokratis secara simultan memiliki keterkaitan dengan durasi penggunaan gadget anak. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan tingkat penerapan pola asuh otoriter dan demokratis oleh orang tua diikuti dengan kecenderungan penurunan durasi penggunaan gadget pada anak.

#### f. Koefisiensi Determinasi

**Tabel 4.18 Koefisien Determinasi**

*Model Summary - Durasi Penggunaan Gadget*

Model	R	R <sup>2</sup>	Adjusted R <sup>2</sup>	RMSE
M <sub>0</sub>	0.000	0.000	0.000	1.305
M <sub>1</sub>	0.795	0.632	0.627	0.797

*Note.* M<sub>1</sub> includes Pola Asuh Orang Tua

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai R<sup>2</sup> yang diperoleh adalah sebesar 0,632 yang menunjukkan bahwa besar pengaruh/kontribusi dari variabel pola asuh orang tua terhadap durasi penggunaan gadget adalah sebesar 63,2%. Sisanya sebesar 36,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diikutkan pada penelitian ini.

### D. Pembahasan

Penggunaan gadget pada anak usia dini memerlukan pengawasan serta arahan yang intensif dari orang tua agar perangkat digital tersebut memberikan

manfaat bagi perkembangan anak, bukan sebaliknya menjadi hambatan. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan gadget pada anak usia dini, baik oleh orang tua maupun pendidik. Dalam konteks pola asuh, pemanfaatan gadget sangat ditentukan oleh bagaimana orang tua mengatur dan mengelola interaksi anak dengan teknologi. Berbagai pendekatan dapat diterapkan, seperti pemberian batasan waktu penggunaan maupun pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak. Pada penelitian ini, pola asuh orang tua dipandang sebagai variabel yang berperan penting dalam menentukan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini(Nurkiyah et al., 2025).

Orang tua perlu menyadari bahwa gaya pengasuhan mereka sangat berpengaruh terhadap perkembangan perilaku dan kepribadian anak. Apabila anak dibesarkan dengan memperhatikan asupan gizi serta metode pendidikan yang benar, maka hal itu akan membentuk pribadi yang saleh. Sebaliknya, pola asuh yang keras dapat membuat anak kehilangan rasa percaya diri, mengalami gangguan kecerdasan, dan berbagai dampak negatif lainnya(Padjrin, 2016).

Penggunaan gadget pada anak usia dini memerlukan pengawasan serta arahan yang intensif dari orang tua agar perangkat digital tersebut memberikan manfaat bagi perkembangan anak, bukan sebaliknya menjadi hambatan. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai penggunaan gadget pada anak usia dini, baik oleh orang tua maupun pendidik. Dalam konteks pola asuh, pemanfaatan gadget sangat ditentukan oleh bagaimana orang tua mengatur dan mengelola interaksi anak dengan teknologi. Berbagai pendekatan dapat diterapkan, seperti pemberian batasan waktu penggunaan

maupun pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak. Pada penelitian ini, pola asuh orang tua dipandang sebagai variabel yang berperan penting dalam menentukan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini(Nurkiyah et al., 2025).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas orang tua menggunakan pola asuh demokratis, yaitu sebanyak 56 responden (80%). Pola asuh ini ditandai dengan adanya komunikasi dua arah, keterbukaan, serta keseimbangan antara pemberian kebebasan dan pengawasan terhadap anak. Pola asuh demokratis dianggap sebagai bentuk pola asuh yang paling ideal karena dapat membentuk kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan anak untuk mengontrol dirinya sendiri.

Selain itu, sebanyak 9 responden (13%) menerapkan pola asuh otoriter, yaitu pola asuh yang cenderung menekankan pada kepatuhan mutlak terhadap aturan orang tua tanpa banyak memberikan ruang bagi anak untuk berpendapat. Pola asuh ini berisiko membuat anak kurang leluasa mengembangkan diri dan cenderung mencari pelarian lain, misalnya melalui penggunaan gadget. Menariknya, tidak ditemukan responden dengan pola asuh permisif. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa mayoritas orang tua di lokasi penelitian tetap memberikan aturan dan batasan yang jelas kepada anak.

Adapun 5 responden (7%) menunjukkan pola asuh campuran antara otoriter dan demokratis, menandakan adanya variasi atau ketidakkonsistenan dalam pengasuhan. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa pola asuh demokratis merupakan pola yang dominan dan menjadi kecenderungan utama orang tua

yang membawa anaknya untuk menjalani terapi di Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa sebagian besar anak memiliki durasi penggunaan gadget pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 60 responden (86%). Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas anak menghabiskan waktu cukup lama dalam menggunakan gadget, baik untuk bermain game, menonton video, maupun mengakses media sosial. Sementara itu, hanya 10 responden (14%) yang memiliki durasi penggunaan gadget dalam kategori rendah. Durasi penggunaan gadget yang tinggi dapat menimbulkan berbagai dampak negatif seperti penurunan interaksi sosial secara langsung, gangguan konsentrasi belajar, risiko kecanduan, hingga masalah kesehatan fisik dan mental.

Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai t hitung sebesar -10,807 dengan p-value < 0,001. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh terhadap penggunaan gadget pada anak di Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai. Temuan ini membuktikan bahwa pola asuh yang diterapkan orang tua menjadi salah satu faktor penting yang menentukan bagaimana anak menggunakan gadget, dari segi durasi penggunaannya.

Namun, hasil penelitian ini memperlihatkan fenomena menarik, yaitu meskipun pola asuh demokratis mendominasi, anak-anak tetap menunjukkan durasi penggunaan gadget yang tinggi. Kondisi ini menandakan bahwa penerapan pola asuh demokratis belum sepenuhnya efektif dalam mengendalikan perilaku anak. Hal tersebut dapat terjadi karena aturan yang diberikan oleh orang tua meskipun bersifat demokratis, tidak selalu dilaksanakan secara konsisten dan tegas. Selain itu, pada pola asuh demokratis

sering terdapat kecenderungan orang tua memberikan ruang kompromi atau kesempatan bernegosiasi kepada anak, sehingga anak memiliki peluang untuk memperpanjang waktu penggunaan gadget. Faktor lain yang juga berperan adalah pengaruh eksternal seperti lingkungan sosial, akses teknologi yang semakin mudah, serta kebiasaan penggunaan gadget dalam keluarga yang dapat memperkuat kecenderungan anak untuk menggunakan gadget dalam durasi yang lebih lama, meskipun pola asuh yang diterapkan orang tua tergolong cukup baik(Yandi et al., 2021).

Hasil temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Putriana dkk. (2019) yang menjelaskan bahwa pola asuh demokratis berpengaruh terhadap pembentukan perilaku sosial anak, tetapi faktor lingkungan dan ketersediaan teknologi tetap menjadi determinan utama dalam penggunaan gadget yang berlebihan(Putriana et al., 2019). Penelitian Hidayati, Widiana, dan Handayani (2022) turut mendukung temuan ini dengan menyebutkan bahwa pola asuh demokratis hanya dapat membentuk kedisiplinan anak apabila diterapkan dengan konsistensi dan pengawasan yang memadai(Hidayati et al., 2022). Temuan serupa juga dikemukakan oleh Mursidah dan Yulidasari (2024), yang menyatakan bahwa meskipun sebagian besar orang tua menerapkan pola asuh demokratis, lemahnya pengawasan langsung menjadi faktor utama meningkatnya durasi penggunaan gadget pada anak(Mursidah et al., 2024).

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh secara langsung terhadap penggunaan gadget pada anak. Dalam hal ini, peran orang tua menjadi sangat penting untuk mengatur durasi penggunaan gadget pada anak. Pola asuh yang diterapkan akan menentukan bagaimana orang tua

memberikan batasan, mengawasi, serta mendampingi anak dalam menggunakan gadget. Orang tua dengan pola asuh demokratis, misalnya, cenderung lebih mampu mengarahkan anak agar menggunakan gadget secara seimbang, dibandingkan dengan pola asuh permisif yang cenderung membiarkan anak menggunakan gadget tanpa batasan yang jelas. Sementara itu, pola asuh otoriter ditandai dengan kontrol yang ketat, aturan yang kaku, serta komunikasi satu arah dari orang tua ke anak. Dalam konteks penggunaan gadget, orang tua dengan pola asuh otoriter biasanya membatasi anak secara tegas bahkan cenderung melarang tanpa memberikan ruang diskusi atau penjelasan. Pola asuh semacam ini dapat menimbulkan kepatuhan jangka pendek, namun berisiko menimbulkan ketegangan atau penolakan dari anak jika tidak disertai pendekatan yang hangat. Oleh karena itu, pola asuh orang tua menjadi faktor penting yang menentukan durasi penggunaan gadget pada anak(Rohmah et al., 2025).

## E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan mengikuti kaidah dan tahapan ilmiah yang berlaku. Peneliti telah berusaha secara optimal dalam mengumpulkan data yang relevan guna menjawab permasalahan penelitian yang diajukan. Meskipun demikian, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan. Adapun beberapa hambatan yang ditemui selama proses penelitian adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menghadapi kendala dalam menemukan skala pengukuran durasi penggunaan gadget yang valid dan sesuai dengan subjek penelitian.

Kebanyakan instrumen yang tersedia di penelitian terdahulu hanya membagi durasi menjadi dua kategori, yaitu kurang dari satu jam dan lebih dari satu jam, sehingga belum mampu menangkap variasi penggunaan gadget yang lebih rinci dan spesifik.

2. Penelitian ini hanya memfokuskan diri pada variabel pola asuh orang tua dan durasi penggunaan gadget anak, sehingga faktor-faktor lain yang kemungkinan turut memengaruhi perkembangan dan perilaku anak, seperti tingkat kontrol orang tua, motivasi anak, kebiasaan digital anak, maupun pengaruh teman sebaya, tidak dianalisis. Keterbatasan ini menyebabkan hasil penelitian hanya mencerminkan pengaruh variabel yang diteliti saja, tanpa memperhitungkan interaksi atau dampak dari faktor-faktor eksternal lainnya.
3. Keterbatasan sekaligus kelemahan penelitian ini terletak pada hasil yang menunjukkan dominannya pola asuh demokratis dalam penggunaan gadget berlebihan pada anak. Hal tersebut mengindikasikan adanya keterbatasan metodologis, khususnya pada teknik pengumpulan data yang mengandalkan laporan subjektif orang tua. Kesalahan persepsi responden dalam menilai penerapan batasan penggunaan gadget serta kurangnya kontrol terhadap faktor pendukung lainnya menyebabkan hasil penelitian berpotensi bias dan belum mencerminkan kondisi yang sebenarnya.