

## HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN *GADGET* DAN POLA ASUH DENGAN GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DAN HIPERAKTIVITAS PADA ANAK 5-6 TAHUN DI TK X

Novita Sari\*, Risnawati, Tuti Meihartati, Gita Masyita

Institut Teknologi Kesehatan dan Sains Wiyata Husada Samarinda  
Jalan Kadrie Oening, Gang Monalisa No. 77, Kelurahan Air Hitam, Kecamatan Samarinda Ulu,  
Kota Samarinda, Kalimantan Timur

*e-mail* : novita.kitty11@yahoo.co.id

Artikel Diterima: 24 Oktober 2025, Direvisi: 28 Februari 2026, Diterbitkan: 09 Maret 2026

### ABSTRAK

**Pendahuluan:** Penggunaan gadget pada anak usia dini semakin meningkat, bahkan melebihi satu jam per hari. Durasi yang berlebihan berdampak negatif terhadap menurunnya konsentrasi anak, anak kesulitan dalam kehidupan sosial, gangguan perkembangan otak dan berdampak pada pendidikan dimasa depannya. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan gadget dan pola asuh dengan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak 5–6 tahun di TK Kartika V-11. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan cross sectional, dengan teknik pengambilan sampel adalah non probability sampling yaitu pengambilan sampel secara tidak acak sampel sebanyak 35 anak usia 5-6 tahun di TK Kartika V-11. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner durasi penggunaan gadget, kuesioner Parenting Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version dan kuesioner Abbreviated Conners Teacher Rating Scale, dengan analisis Fisher exact. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan durasi penggunaan gadget terhadap gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak di TK Kartika V-11 dengan nilai p-value 0,015 (nilai p <0,05) dan tidak terdapat hubungan pola asuh terhadap gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak di TK Kartika V-11 dengan nilai p-value 1.000 (nilai p >0,05). **Diskusi:** Hasil penelitian menunjukkan hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan kejadian GPPH, namun pola asuh tidak berkaitan. Meski begitu, penggunaan gadget berlebihan tetap perlu diwaspadai karena dapat memengaruhi perkembangan anak. Temuan ini menegaskan pentingnya pembatasan durasi gadget sesuai dengan usia dan pola asuh orang tua untuk mencegah GPPH pada anak prasekolah.

**Kata kunci:** anak prasekolah, gpph, penggunaan gadget, pola asuh

## ABSTRACT

**Introduction:** The use of gadgets among early childhood populations has increased significantly, often exceeding one hour per day. Excessive duration of use negatively affects children's concentration, leads to difficulties in social interactions, disrupts brain development, and may have long-term implications for their educational outcomes. **Purpose:** This study aims to determine the relationship between gadget usage duration and parenting styles with attention deficit and hyperactivity disorders in 5-6 yearold children at Kartika V-11 Kindergarten. **Methods:** This study employed a quantitative design with a cross-sectional approach. The sampling technique used was non-probability sampling, specifically non-random sampling, involving 35 children aged 5–6 years at TK Kartika V-11. The instruments utilized included a gadget use duration questionnaire, the Parenting Styles and Dimensions Questionnaire–Short Version (PSDQ-SF), and the Abbreviated Conners Teacher Rating Scale (ACTRS). Data were analyzed using Fisher's Exact Test. **Results:** The findings indicated a significant relationship between the duration of gadget use and attention-deficit/hyperactivity disorder symptoms among children at TK Kartika V-11, with a p-value of 0.015 ( $p < 0.05$ ). However, no significant relationship was found between parenting style and attention-deficit/hyperactivity disorder symptoms, with a p-value of 1.000 ( $p > 0.05$ ). **Discussion:** The results demonstrate a significant association between the duration of gadget use and the incidence of ADHD symptoms, whereas parenting style was not significantly related. Nevertheless, excessive gadget use should remain a concern due to its potential impact on child development. These findings underscore the importance of limiting gadget use duration according to the child's age and implementing appropriate parenting practices to prevent ADHD symptoms in preschool children.

**Keywords:** preschool children, gpph, gadget use, parenting styles.

## PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 5-6 tahun yang disebut juga masa keemasan (The Golden Age). Perkembangan masa ini sangat cepat karena fisik dan mental sudah matang, sehingga anak-anak mampu merespon aktivitas lingkungannya (Khoiriah, A dkk dalam Khayati, F. N., Rusminingsih, E. & Permatasari, D., 2024). Pentingnya dalam menstimulasi anak berfungsi untuk penguat atau reinforcement dalam mengoptimalkan organ tubuh dan merangsang perkembangan otak anak (Mahmud B dalara Khayati, F. N., Ruminingsih, E., & Permatasari, D. 2024).

Mengenai usia golden age pada anak, sebagian ahli mengatakan bahwa proses pematangan sel-sel pada otak anak masih dapat berlangsung hingga empat atau lima tahun (Suryana et al., 2022), dan adapula yang mengatakan hingga enam tahun (Mahanani et al., 2022). Anak yang berusia 3

hingga 6 tahun dapat disebut sebagai anak usia prasekolah, usia anak yang telah memasuki periode pertumbuhan fisik, mental, dan kemampuan kognitif yang mengalami peningkatan (Mansur, 2019).

Pada tahap ini, stimulasi yang tepat sangat penting untuk mendukung optimalisasi fungsi tubuh dan perkembangan otak. Namun, seringkali anak diperhadapkan dengan hal-hal yang dapat memengaruhi fungsi tubuh dan perkembangan otaknya, salah satunya adalah GPPH (Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas).

GPPH adalah gangguan yang berorientasi pada gangguan perilaku yang ditandai dengan sulitnya seseorang untuk memusatkan perhatian, aktivitas yang berlebih dan seringkali impulsif, yang berakibat pada gangguan kepribadian anti sosial di masa depannya (Trisanti et al., 2020b). Berdasarkan beberapa riset sebelumnya, prevalensi pengidap GPPH di

seluruh dunia adalah anak-anak dengan persentase sebesar 5 %, sedangkan di Indonesia mencapai 26,4% (Ardi et al., 2025a).

Terdapat beberapa faktor yang turut memengaruhi GPPH pada anak, salah satunya adalah durasi penggunaan gadget. Di era digital, penggunaan gadget pada anak semakin marak. Menurut survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia, lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki gadget dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama dalam sehari. Secara spesifik, sebanyak 58,25% anak usia 5-6 tahun telah memiliki gadget dan sebanyak 51,19% yang telah mengakses internet di usia tersebut (Komdigi, 2025)

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada hari senin 17 maret 2025 dan selasa 18 maret 2025 pukul 08.30 WITA di TK Kartika V-11 Samarinda dengan melakukan wawancara kepada lima orang tua dari murid laki-laki, didapat hasil bahwa lima orang anak laki-laki menggunakan gadget rata-rata dua jam lebih per hari kemudian saya memberi 16 pertanyaan pola asuh, kelima orang tua rata-rata mengatakan “ketika anak meminta sesuatu jika tidak bahaya saya mengizinkan tetapi jika berbahaya saya melarang dengan menjelaskan sebab akibat mengapa hal tersebut berbahaya”. Kemudian pada GPPH, kelima anak laki-laki tersebut mendapat skor 13, 16, 16, 15 dan 14 dan orang tua yang diwawancara tidak mengetahui apa itu GPPH. Tentunya hal ini menjadi kekhawatiran terjadi peningkatan terjadinya GPPH pada anak usia 5-6 tahun.

Menurut Julmiran & Ain, penggunaan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit sehari dapat dikategorikan sebagai penggunaan gadget dengan intensitas tinggi. Idealnya, penggunaan gadget tidak boleh melebihi 120 menit sebab dapat menimbulkan efek kecanduan bagi

penggunanya, termasuk bagi anak-anak (Julmiran & Ain, 2024).

Terdapat beberapa riset sebelumnya yang berkaitan dengan hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan risiko GPPH pada anak, yaitu dalam riset Hamdan et al (2025), Ningtyas et al (2024) dan Novita et al (2019) yang mengemukakan bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan GPPH pada anak.

Selain faktor durasi penggunaan gadget, pola asuh orang tua juga diyakini berperan dalam munculnya GPPH. Perubahan dan perkembangan anak tidak terlepas dari pola asuh orang tua dalam mendidik anaknya sebab pola asuh orang tua akan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tingkatan usianya.

Dalam konteks ini, pola asuh orang tua mengacu pada bagaimana orang tua dalam mendidik anaknya sebagai aktualisasi tanggungjawabnya sebagai orang tua yang diwujudkan secara langsung maupun tidak langsung (Ardi et al., 2025b). Terdapat beberapa riset sebelumnya yang berkaitan dengan bagaimana pola asuh orang tua berhubungan dengan GPPH pada anak, yaitu dalam riset Ardi et al (2025b), Efendi et al (2022), dan Juherna et al (2025), disebutkan bahwa pola asuh orang tua memiliki hubungan dengan GPPH pada anak.

Namun, penelitian yang mengkaji hubungan kedua faktor tersebut pada anak usia prasekolah di Samarinda masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hubungan antara durasi penggunaan gadget dan pola asuh orang tua dengan kejadian GPPH pada anak usia 5-6 tahun.

## **BAHAN DAN METODE**

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional* untuk menganalisis hubungan antara durasi penggunaan gadget, pola asuh orang tua, dan kejadian GPPH. Populasi dan sampel yaitu

seluruh anak usia 5–6 tahun di TK Kartika V-11 (n=35) dengan teknik total sampling. Berlokasi di TK Kartika V-11 dengan periode waktu Senin 24 Februari 2025 sampai Senin 7 Juli 2025. Adapun kriteria inklusi yakni, orang tua dari anak laki-laki yang berusia 5-6 tahun, orang tua yang anaknya menggunakan gadget kurang lebih 1 jam per hari, orang tua yang memberikan gadget kepada anak atau anaknya memiliki gadget pribadi dan Kesiediaan menjawab atau mengisi kuisisioner.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner terstruktur berdasarkan pedoman yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk di ajukan ke orang tua murid (Notoatmodjo dalam Ulfa Mursidah, 2023). Instrumen yang digunakan kuesioner durasi penggunaan gadget (Azqia, D. S., 2025) dengan kode perhitungan 0 jika durasi penggunaan gadget tidak normal, dan 1 jika durasi penggunaan gadget normal, kuesioner *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version* (Ulfa Trianingsih, 2021) telah diterjemahkan ke dalam bahasa indonesia terdiri dari 32 item pertanyaan dan kuesioner *Abbreviated Connors Teacher Rating Scale* (KemenKes RI, 2022) kuesioner ini berisi 10 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (√) dari ketiga pilihan yang sudah disediakan dengan algoritme pemeriksaan GPPH dengan nilai total <13 dinyatakan normal dan nilai total >13 dinyatakan kemungkinan GPPH. Dari ketiga (3) kuesioner tersebut telah dilakukan uji validitas dan reabilitas dan valid atau layak untuk digunakan.

Data dikumpulkan menggunakan skala skor dengan skor 1-5, kemudian dianalisis menggunakan uji *Fisher Exact* dengan tingkat signifikansi  $\alpha=0,05$ . Uji *fisher exact test* digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua sampel kecil independen bila datanya berbentuk nominal. *Fisher exact test* ini lebih akurat dari pada uji *chi square* untuk data-data berjumlah

sedikit. Walaupun uji ini bisanya digunakan pada table sebanyak 2 x 2.

Penelitian Putra et al tahun 2021 mengatakan dalam melakukan sebuah penelitian ilmiah seharusnya seorang peneliti menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam etika penelitian, diantaranya adalah menghormati, menghargai harkat martabat, menghormati privasi, memegang prinsip keadilan dan memperhitungkan dampak positif dan negatif dari penelitian.

## HASIL

Karakteristik Responden

**Tabel 1**

**Gambaran durasi penggunaan gadget, pola asuh dan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartika V-11**

Durasi Penggunaan Gadget	f	(%)
≤1 jam	9	25,7 %
>1 jam	26	74,3 %
Pola Asuh		
Otoriter	0	0 %
Demokratis	34	97 %
Permisif	1	3 %
Kategori		
Normal	14	40 %
GPPH	21	60 %
Jumlah	35	100 %

Sumber : Data Primer (2025)

Berdasarkan data pada tabel 1 didapatkan hasil sebagian besar durasi penggunaan gadget lebih dari satu jam berjumlah 26 responden (74,3 %). Pada pola asuh didapatkan hasil sebagian besar responden sebanyak 34 responden (97 %) menerapkan pola asuh demokratis. Pada gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas didapatkan hasil sebagian besar responden sebanyak 21 responden (60 %)

dalam kategori Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas.

**Tabel 2**  
**Teridentifikasi hubungan durasi penggunaan gadget terhadap gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartika V-11**

Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas	Durasi Penggunaan Gadget						p value
	<1 jam		>1 jam		Total		
	f	(%)	f	(%)	f	(%)	
Normal	7	20	7	20	14	40	0,015
Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas	2	5,7	19	54,3	21	60	
<b>Jumlah</b>	<b>9</b>	<b>25,7</b>	<b>26</b>	<b>74,3</b>	<b>35</b>	<b>100</b>	

Sumber: Data Primer (2025)

**Tabel 3**  
**Teridentifikasi hubungan pola asuh terhadap gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartika V-11**Berdasarkan

Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas	Durasi Penggunaan Gadget						p value
	<1 jam		>1 jam		Total		
	f	(%)	f	(%)	f	(%)	
Normal	7	20	7	20	14	40	0,015
Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas	2	5,7	19	54,3	21	60	
<b>Jumlah</b>	<b>9</b>	<b>25,7</b>	<b>26</b>	<b>74,3</b>	<b>35</b>	<b>100</b>	

Sumber: Data Primer (2025)

Berdasarkan data pada tabel 2, didapatkan hasil bahwa P-value 0,015 yang berarti dapat dikatakan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima yang artinya terdapat hubungan durasi penggunaan gadget terhadap gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak di TK Kartika V-11

Data pada tabel 3, didapat hasil P-value 1.000 yang berarti nilai p 1.000 lebih besar dari nilai p maksimal (P>0,05). Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa H0 diterima dan H2 ditolak yang artinya tidak terdapat hubungan pola asuh terhadap gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak di TK Kartika V-11.

## PEMBAHASAN

### Durasi Penggunaan Gadget

Gadget dalam pengertian umum adalah perangkat elektronik yang mempunyai fungsi tertentu pada setiap perangkatnya. (Mufaro'ah *et al* dalam Rachman, et al, 2020). Menurut IDAI (Ikatan Dokter Anak Indonesia), lama penggunaan *screen time* pada gadget untuk pembelajaran bagi anak usia 2-6 tahun yaitu tidak lebih dari 1 jam dan semakin sedikit maka lebih baik (IDAI, 2020). Orang tua tetap harus menemani dan membimbing anak-anaknya dengan tegas. Pada anak berusia 6 tahun ke atas tetap diberikan batasan waktu yang sama dalam menggunakan media digital, di luar waktu “wajib” seperti sekolah, menunaikan tanggung jawab di rumah, ibadah dan tidur malam (Syafri, 2025).

Menurut Kontesa dan Fauziati tahun 2022 penggunaan gadget terdiri atas empat indikator yaitu memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada gadget, frekuensi penggunaan gadget, durasi penggunaan gadget dan dampak penggunaan gadget (Kontesa & Fauziati, 2022).

Berdasarkan data, didapatkan hasil sebagian besar durasi penggunaan gadget lebih dari satu jam berjumlah 26 responden (74,3 %). Mayoritas gadget yang digunakan adalah handphone. Handrianto dalam Susilawati (2020:22) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* mempunyai beberapa dampak negatif yaitu berkurangnya kemampuan konsentrasi saat belajar anak menjadi berkabut dan hanya mengingat *gadget* seolah-olah ia adalah tokoh dalam permainan, malas dalam menulis dan membaca disebabkan oleh penggunaan perangkat yang mudah digunakan, anak akan kesulitan dan bergantung pada *gadget* karena sudah menjadi kebutuhan esensial bagi dirinya.

Sejalan dengan penelitian Qoyyimah et al (2025) yang berjudul Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak di TK MDI I Plus mengatakan bahwa lama penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah di TK MDI I Plus mayoritas menggunakan gadget lebih dari 1 jam sebanyak 36 anak (80%) dan 9 anak (20 %) menggunakan gadget kurang dari 1 jam.

Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dan pengawasan dari orang tua dalam membatasi waktu penggunaan gadget. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa mayoritas anak usia pra sekolah menggunakan gadget melebihi waktu yang disarankan.

### **Pola Asuh Orang Tua**

Pola asuh orang tua mengacu pada metode untuk mendidik dan mengarahkan anak-anak melalui interaksi sosial dan menjamin bahwa mereka mengikuti nilai-nilai yang diinginkan orang tua (Navida et al., 2021). *American Academy of Pediatrics* merekomendasikan bahwa anak-anak berusia 0-5 tahun harus menghabiskan minimal 2-3 jam per hari bersama orang tua (*American Academy of Pediatrics*, 2021).

Terdapat beberapa jenis pola asuh anak, yaitu pola asuh otoriter, pola asuh

demokratis, dan pola asuh permisif. Pola asuh otoriter adalah pola asuh dimana orang tua menghalangi, menghukum, dan menuntut anak untuk mengikuti perintah orang lain dan tidak memberikan peluang kepada anak untuk mengikuti perintah orang lain. (Navida et al., 2021). Pola asuh demokratis yaitu pola asuh orang tua yang mengasuh dengan cara menghargai ketertiban dan sikap yang baik seperti percaya diri, baik hati, pengendalian diri, sopan santun, kemampuan bekerja sama, rasa mau tahu yang besar, tujuan dan arah hidup yang jelas, dan orientasi terhadap prestasi ditingkatkan (Suparni et al., 2023). Pola asuh permisif adalah pola asuh dimana orang tua memiliki sikap yang membebaskan anak untuk melakukan apa pun yang mereka inginkan tanpa keraguan (Utami et al 2021).

Selain itu, terdapat lima indikator pola asuh anak untuk mengetahui pengasuhan dari orang tua di antaranya yaitu kehangatan, kontrol orang tua, komunikasi, hadiah dan hukuman, serta disiplin (Meilani et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa H0 diterima dan H2 ditolak yang artinya tidak terdapat hubungan pola asuh terhadap gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak di TK Kartika V-11. Kemudian Berdasarkan data, didapatkan hasil sebagian besar responden sebanyak 34 responden (97 %) menerapkan pola asuh demokratis.

### **Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas (GPPH)**

Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas (GPPH) adalah gangguan *neurobehaviour* dengan tiga gejala utama gangguan mental yang disebut inatensi (kesulitan memusatkan perhatian), hiperaktivitas (melakukan aktivitas yang berlebihan), dan impulsif (bertindak tanpa mempertimbang -kan hasilnya) yang dapat bertahan lama atau berulang (Ningrum et al., 2022).

Menurut Paternotte dalam Trisanti et al (2020a), ciri-ciri anak dengan Gangguan Pemusatan dan Perhatian Hiperaktivitas antara lain gangguan perhatian dan konsentrasi, impulsivitas, hiperaktivitas, tidak selalu banyak tingkah, dan bicara dalam hati.

Selain itu, terdapat beberapa faktor pemicu dari GPPH, seperti faktor *genetik*, *neurologik*, *neurotransmitter*, psikosial, lingkungan, *trauma* pada otak, pola konsumsi gula dan zat adiktif, dan faktor *natal* seperti BBLR, persalinan *prematum*, dan persalinan dengan *sectio caesarea* juga dapat meningkatkan risiko seorang anak mengalami GPPH maupun memperburuk gejala anak GPPH. (Ningrum et al., 2022).

Adapun dampak jangka pendek dari GPPH adalah anak-anak menjadi kurang berpartisipasi dalam interaksi sosial di kelas karena mereka melakukan aktivitas sendiri dan mengganggu teman kelas lainnya (Anggara & Satiningsih, 2021)

### **Hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartika V-11**

Bermain gadget merupakan hal yang menyenangkan terutama bagi anak-anak. Penggunaan smartphone atau gadget lebih dari 60 menit atau 1 jam per hari dapat menyebabkan gejala GPPH, dan penggunaan lebih lama dari 1 jam dapat menyebabkan gejala GPPH yang lebih berat (Ika & Ningtyas, 2024). Bermain gadget melebihi batas waktu satu jam akan menyebabkan kelebihan hormon dopamin dan norepinefrin yang dapat mengganggu daya konsentrasi anak dan mempengaruhi perkembangan anak yang dapat meningkatkan risiko GPPH juga ada keterkaitan dengan gangguan regulasi pada otak anak (Evi, E., et al. 2021).

Hasil penelitian Ika, I., & Ningtyas, M. dengan judul Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Potensi Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas

Pada Anak Prasekolah Dipaud Bougenville Cawang tahun 2024 mengatakan anak dengan GPPH yang parah cenderung kesulitan fokus dan lebih memilih gadget daripada bermain. Uji statistik mengungkapkan adanya hubungan signifikan antara penggunaan gadget dan risiko GPPH pada anak prasekolah, dengan korelasi sempurna ( $R = 1.000$ ) antara durasi penggunaan *gadget* dan GPPH.

Peran orang tua dalam mendampingi anak dalam penggunaan gadget lebih dari 1 jam per hari dibutuhkan agar dampak negatif dari penggunaan gadget dapat diantisipasi. Adanya pendampingan dan bimbingan dari orang tua sangat penting untuk kebutuhan pemilihan konten yang aman bagi anak, pemilihan permainan, video, gambar dan audio disesuaikan dengan usia anak (Fitria et al., 2023).

Keterlibatan orang tua yaitu turut bermain *gadget* bersama anak dan mengarahkan anak untuk membuka aplikasi atau konten-konten yang positif dan bermanfaat bagi pembelajaran seperti mengajari anak mengenal warna, mengenal nama-nama tumbuhan dan hewan, belajar membaca dan berhitung, mengenal berbagai lagu anak-anak.

Orang tua mengarahkan anak menonton video atau game pembelajaran dengan cara mengajak anak berkomunikasi antara lain bertanya kepada anak tentang video yang ditonton atau game yang dimainkan, seperti meminta anak menyebutkan macam-macam warna benda yang terdapat didalam video atau game, bertanya kepada anak tentang aktivitas yang sedang terjadi didalam video, dan sesekali memuji bacaan anak saat anak melihat video hafalan qur'an. Salah satu keterlibatan orang tua yaitu dalam interaksi positif seperti memberi pujian kepada anak atas kemampuan anak dalam mengoperasikan *gadget* maupun kemampuan anak dalam menangkap informasi dari video yang

ditonton., serta memeluk dan mencium anak sehingga dapat menumbuhkan perasaan positif yang penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan psikologis anak sehingga anak tidak terdampak GPPH (Hidayat, 2023).

Angka kejadian orangtua kandung dari anak dengan GPPH lebih banyak menderita GPPH daripada orang tua angkat. Saudara kandung dari anak dengan GPPH didapatkan 2-3 kali lebih banyak menderita GPPH daripada saudara anak normal (Anggita Putri Nur Sholichah & Muhimmatul Hasanah, 2023).

### **Hubungan pola asuh terhadap gangguan pemusatan perhatian hiperaktivitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Kartika V-11**

Pada pola asuh demokratis orang tua yang lebih memprioritaskan kepentingan anak tetapi tidak ragu mengendalikan mereka. Ia lebih cenderung mendidik anak untuk mandiri, membebaskan anak untuk memilih salah satunya durasi penggunaan gadget (Hardianti F dan Adawiyah R, 2022). Pola asuh orang tua dan anak sepanjang masa kanak-kanak hingga dewasa sangat penting untuk membentuk kepribadian dan kemandirian anak. Pola asuh ini juga terlihat dalam tindakan dan ucapan mereka. Pola komunikasi yang baik dengan keluarga merupakan bagian penting dalam membantu perkembangan anak (Alfina Bakti dan Ika Fitri Apriani, 2021).

Sejalan dengan penelitian Kongkaew et al. (2021) yang berjudul Comparative Study Of Perceived Parenting Styles Between Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder and Physically Ill Children in Outpatient Department at King Chulalongkorn Memorial Hospital yang mengatakan tidak ditemukan hubungan antara gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas dengan pola asuh dalam penelitian ini.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Kartika V-11 Samarinda tahun 2025, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara durasi penggunaan *gadget* dengan Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas (GPPH) dan tidak ada hubungan yang signifikan antara pola asuh dengan Gangguan Pemusatan Perhatian Hiperaktivitas (GPPH).

### **Saran**

Orang tua diharapkan membatasi durasi penggunaan gadget anak kurang dari satu jam per hari serta mendorong aktivitas fisik dan kreativitas. Sekolah disarankan bekerja sama dengan orang tua serta menyelenggarakan seminar bersama pakar, sementara profesi bidan maupun mahasiswa kebidanan perlu memperluas wawasan tentang GPPH melalui kurikulum, seminar, atau kuliah pakar.

Peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan sampel lebih besar dan meneliti variabel lain seperti pendidikan atau status ekonomi, serta mengkaji intervensi yang dapat mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. Hal ini penting agar hasil penelitian lebih representatif dan bermanfaat.

## **KEPUSTAKAAN**

- Alfina Bakti dan Ika Fitri Apriani, 'Pm,ola Asuh Orang Tua Militer Dalam Meningkatkan Kemandirian Anak *Parenting Patterns of the Military in an Effort To Improve Children'S Independence*', Jurnal Ilmiah Kontekstual, 3.01(2021),42-50' <https://jurnal.um us.ac.id/index.php/kontekstual/aricle/view/488/352>.
- American Academy of Pediatrics. (2021). *American Academy of pediatrics announces new recommendations for*

- children's media use*. American Academy of Pediatrics. <https://www.aap.org/en-us/about-the-aap/aapress-room/pages/american-academy-of-pediatrics-announces-newrecommendations-forchildrens-media-use.aspx>
- Anggara, O. F., & Satiningsih, S. (2021). Penyusunan Asesmen Kebutuhan Anak dengan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktifitas (GPPH). *Personifikasi: Jurnal Ilmu Psikologi*, 12(2), 195–207.
- Anggita Putri Nur Sholichah, & Muhimmatul Hasanah. (2023). Play Therapy dengan Media Puzzle untuk menurunkan Gangguan Pemusatan Perhatian /Hiperaktivitas (GPPH) pada Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Jurnal Psimawa*, 6(2), 65–73. <https://doi.org/10.36761/jp.v6i2.3489>
- Ardi, N. B., Rahmi, J., Andriati, R., & Khairunnisa, F. (2025a). Analysis of Parenting with The Risk of Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in Preschool Children at Kuntum Mawar Kindergarten, West Pamulang. *HealthCare Nursing Journal*, 7(1), 150–158. <https://doi.org/10.35568/healthcare.v7i1.5919>
- Azqia, D. S. (2025). Hubungan Tingkat Pengetahuan, Pola Asuh Orang Tua dan Lama Penggunaan *Gadget* Pada Anak Pra Sekolah Terhadap Perkembangan Sosial di TK AL-JIHAD Jakarta Utara.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Kesejahteraan Rakyat 2022*.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Statistik Kesejahteraan Rakyat 2024*.
- Efendi, M., Putri, Y. N., Atiq, N. A. B., Sarah, P. R., Pertiwi, A. D., & Sjamsir, H. (2022). Pola Asuh Terhadap Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 226–235. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2500>
- Evi, E., Wiguna, T., & Malik, K. (2021). Komorbiditas Gangguan Tidur Pada Anak Dengan Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Jurnal Muara Medika Dan Psikologi Klinis*, 1(1), 55. <https://doi.org/10.24912/jmmpk.v1i1.12086>
- Fitria, F., Rehmatamalem, R., & Utama, R. J. (2023). Peran Orang Tua Pada Tumbuh Kembang Anak Prasekolah Dengan Penggunaan Gadget Di Banda Aceh. *Jurnal Medikes (Media Informasi Kesehatan)*, 10(2), 203–218. <https://doi.org/10.36743/medike-s.v10i2.516>
- Hamdan, M. M. H., Santoso, A. L., Sanjaya, A., & Parmasari, W. D. (2025). Hubungan Antara Lama Screen Time dengan Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas pada Anak Usia 3-6 Tahun di Mojokerto. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 12(1), 143–151.
- Hardianti F dan Adawiyah R. (2022). Dampak pola asuh orang tua terhadap pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(01), 13067–13075.
- Heryana, A. (2020). Jumlah kelompok Fungsi Syarat data. Universitas Esa Unggul, May, 1–20. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23266.15047>
- Hidayat, A. H. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua. *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317–334. <https://doi.org/10.24952/bk.i.v4i2.6534>
- IDAI (2020) 'Rekomendasi IDAI Selama Anak Menjalani Sekolah Dari Rumah', Committed in Improving the Health of Indonesian Children. Jakarta Pusat.

- Available at: [www.idai.or.id](http://www.idai.or.id)
- Indah Ika Maya Ningtyas, Dini Nur Alpiyah, & Slamet Soemarno. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Potensi Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas Pada Anak Prasekolah Dipaud Bougenville Cawang. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 1(5), 373–383. <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i5.2577>
- Ika, I., & Ningtyas, M. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Potensi Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas Pada Anak Prasekolah Dipaud Bougenville Cawang. *I(5)*, 373–383.
- Juherna, E., Purwati, D. R., Fatimah, S., Nurmala, N. H., Mukaromah, M. F. D., Cahyani, N. D., Wahyuni, R. T., Juhaeriyah, Y., Elpiani, M., & Huda, F. I. (2025). Pola Asuh Orang Tua dalam Penanganan ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) pada Anak Usia Dini di Desa Cibulan Kecamatan Cidahu. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(2), 403–409.
- Julmiran, A., & Ain, S. Q. (2024). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Prestasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktia: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1011–1018.
- KemenKes RI (2022) Buku Bagan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar
- Komdigi. (2025, February 27). *Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital*. Kementerian Komunikasi Dan Digital RI. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Kongkaew, B., Pittayaratsathian, N., & Buathong, N. (2021). *A comparative study of child rearing styles Recognized in children with ADHD and in children with neurological disorders Patients who seek treatment at the outpatient department of the hospital Chulalongkorn Thai Red Cross Soc-iety Comparative Study of Perceived Parenting Styles between Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder and Physically Ill Children in Outpatient Department at King Chulalongkorn Memorial Hospital*. 66(4), 393–402.
- Kontesa, D. A., & Fauziati, E. (2022). Teori Connectivism dan Implikasinya Terhadap Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 9(2).
- Mahanani, A. F., Palupi, W., & Pudyaningtyas, A. R. (2022). Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun selama Penerapan Pembelajaran Daring. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(1).
- Mansur, A. R. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah* (M. Neherta & I. M. Sari, Eds.; 1st ed.). Andalas University Press.
- Meilani, R. P., Musa, S., & Dewi, R. S. (2022). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Kepercayaan Diri Anak (Studi Kasus di PAUD Arbagani Sam Karawang). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Navida, I., Fakhriyah, F., & Kironoratri, L. (2021). Pola Asuh Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(1), 11–21.
- Ningrum, R. M., Wibowo, S., Majri, A., & Ulfah, M. (2022). *Literature Review: Hubungan Terapi Bermain dengan Daya Konsentrasi pada Anak Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH)*. *Journal of Issues in Midwifery*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.21776/ubjoim.2022.006.01.1>
- Novita, D., Wardani, D. W. S. R., &

- Kurniawaty, E. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget (Smartphone) Dengan Suspek Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas Di SD Al Kautsar Bandar Lampung. *Majority*, 8(1), 108–114.
- Pem, D. (2015). Factors Affecting Early Childhood Growth and Development: Golden 1000 Days. *Journal of Advanced Practices in Nursing*.
- Rachman, A. S., KHB, M. A., & Setianingsih, E. S. 2020. *An Analysis of the Use of Gadget on Students' Learning Outcome (Case Study)*. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 558-565
- Septiani, W. (2021). *Peningkatan Pengetahuan Ibu tentang Golden Age Period for Golden Generation di Wilayah Kerja Puskesmas Harapan Raya Kota Pekanbaru*.
- Sugeng, H. M., Tarigan, R., & Sari, N. M. (2019). Gambaran Tumbuh Kembang Anak pada Periode Emas Usia 0-24 Bulan di Posyandu Wilayah Kecamatan Jatinangor. *JSK*, 4(3), 96–101.
- Suparmi, Sri Rahayu, and Rafika Fajrin,(2023) Pola Asuh Orang Tua Dengan Kejadian *Stunting* Pada Balita (Jawa Tengah: Pustaka Rumah Cinta)
- Suryana, E., Hamdani, M. I., Bonita, E., & Harto, K. (2022). The Golden Age: Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya terhadap Pendidikan Islam. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 218–228.
- Susilawati, A. (2020). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap IPK Mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Ar-Raniry Banda Aceh.(Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, diakses 26 November 2022
- Syafri, H. (2025). Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 184-188
- Trisanti, I., Indanah, I. & Prasetyo, T.I. (2020). Kejadian Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH) pada Anak Pra Sekolah di RSUD Dr Loekmonohadi Kudus. *Indonesia Jurnal Kebidanan*, 4(1),23. <https://doi.org/10.26751/ijb.v4i1.1001>
- Ulfa Mursidah (2023) Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Di TK Harapan Bundo Nagari Padang Laweh Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam Tahun 2023
- Ulfa Trianingsih (2021) Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Anak Pada Usia Pra Sekolah Di TK Muliya Kecamatan Krembangan Surabaya