



**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH ORANG TUA DENGAN
KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI RA MASYITHAH**

Skripsi

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Sarjana Keperawatan

Oleh :

Ashfa Jauharoh

NIM: 30901800020

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2022



**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH ORANG TUA DENGAN
KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI RA MASYITHAH**

Skripsi

Oleh :

Ashfa Jauharoh

NIM: 30901800020

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2022

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH ORANG TUA DENGAN KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI RA MASYITHAH**” saya susun tanpa Tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang, yang dibuktikan melalui *uji Turn it in* dengan hasil 21%. Jika dikemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Islam Sultan Agung Semarang kepada saya.

Semarang, 24 Januari 2022

Mengetahui

Peneliti



Ns. Hj. Sri Wahyuni, M.Kep., Sp.Kep.Mat
Wakil Dekan 1



Ashfa Jauharoh

UNISSULA

جامعة سلطان أبجوع الإسلامية

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul :

**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH ORANG DENGAN
KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI RA MASYITHAH**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Ashfa Jauharoh

Nim : 30901800020

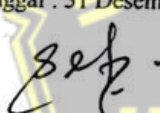
Telah disahkan dan disetujui oleh Pembimbing pada : 31 Desember 2021


Pembimbing I

Pembimbing II

Tanggal : 31 Desember 2021

Tanggal : 19 Desember 2021


Ns. Betie Febriana, S.Kep., M.Kep
NIDN. 06-2302-8802


Wahyu Endang Setyowati, SKM
NIDN. 06-1207-7404

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul :

**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH ORANG TUA DENGAN
KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH DI RA MASYITIAH**

Disusun oleh :

Nama : Ashfa Jauharoh

NIM : 30901800020

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 13 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Penguji I,
Ns. Wigyo Susanto, M.Kep
NIDN. 06-2907-8303

Penguji II,
Ns. Betie Febriana, S.Kep., M.Kep
NIDN. 06-2302-8802

Penguji III,
Wahyu Endang Setyowati, SKM., M.Kep
NIDN. 06-1207-7404

Mengetahui,
Dekan FIK Unissula Semarang

Iwan Ardian, SKM, M.Kep
NIDN. 06-2208-7403

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SKRIPSI, Desember 2021**

ABSTRAK

Ashfa Jauharoh

**HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH ORANG TUA DENGAN
KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI RA
MASYITHAH WEDARIJAKSA PATI**

46 halaman + 11 tabel + 2 gambar + 13 lampiran + xiv

Latar Belakang: Gadget adalah peralatan teknologi penghubung yang memiliki target dan kegunaan paling sederhana untuk di akses, penggunaan gadget pada anak semakin menjadi perhatian dan tentunya akan berdampak negatif pada pertumbuhan. Pola asuh orang tua menjadi salah satu faktor yang menyebabkan anak belajar tentang gadget, sebab anak tidak akan mengetahui teknologi gadget bila anak tidak memandang aktivitas orang tuanya sepanjang dirumah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

Metode: Penelitian ini menggunakan metode desain *deskriptif korelasi*, menggunakan pendekatan *cross sectional*, Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner, dengan jumlah 101 responden dan Teknik pengambilan sampel dengan *simple random sampling*. Data yang diperoleh diolah menggunakan uji *Spearman Rho*.

Hasil: Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua menerapkan pola asuh demokratis 88 orang (87,1%) dan sebagian besar anak tidak ketergantungan gadget 68 anak (67,3%). Data yang diperoleh dari uji statistik *Spearman Rho* dihasilkan nilai p value = 0,000 dan nilai r -0,443.

Simpulan: Hasil uji statistik Spearman Rho dihasilkan nilai p value = 0,000 lebih kecil dari nilai α yaitu 0,05 ($p < 0,05$). Nilai korelasi Spearman sebesar -0,443 menunjukkan bahwa arah korelasi negatif dengan kekuatan sedang, sehingga kedua variabel tersebut tidak searah. Sehingga dapat diartikan semakin baik pola asuh orang tua maka akan semakin rendah kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

Kata Kunci : Pola Asuh Orang Tua, Kecanduan Gadget, Anak Prasekolah

Daftar Pustaka : 42 (2013-2021)

NURSING STUDY PROGRAM
FACULTY OF NURSING
SULTAN AGUNG ISLAMIC UNIVERSITY
SKRIPSI, december 2021

ABSTRACT

Ashfa Jauharoh

RELATIONSHIP BETWEEN PARENTING PATTERNS WITH GADGET ADDICTION IN PRESCHOOL AGE CHILDREN IN RA MASYITHAH WEDARIJAKSA PATI

46 pages + 11 tables + 2 pictures + 13 attachments +xiv

Background: *Gadgets are connecting technology devices that have the simplest targets and uses to access, the use of gadgets in children is increasingly becoming a concern and of course it will have a negative impact on growth. Parenting patterns are one of the factors that cause children to learn about gadgets, because children will not know gadget technology if children do not look at their parents' activities while at home. The purpose of this study was to determine the relationship between parental parenting and gadget addiction in preschool-aged children.*

Methods: *This study used a descriptive correlation design method, using a cross sectional approach. Data was collected by giving a questionnaire, with a total of 101 respondents and the sampling technique was simple random sampling. The data obtained were processed using Spearman Rho test.*

Results: *Based on the research, it shows that most parents apply democratic parenting 88 people (87.1%) and most of the children are not dependent on gadgets 68 children (67.3%). The data obtained from the Spearman Rho statistical test resulted in a p value = 0.000 and an r value -0.443.*

Conclusion: *The results of the Spearman Rho statistical test showed that the p value = 0.000 was smaller than the value, which was 0.05 ($p < 0.05$). The Spearman correlation value of -0.443 indicates that the direction of the correlation is negative with moderate strength, so that the two variables are not in the same direction. So that it can be interpreted that the better the parenting pattern of parents, the lower the gadget addiction in preschool age children.*

Keywords : *Parenting Style, Gadget Addiction, Preschool Children*

Bibliography : *42 (2013-2021)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat diberi kesempatan untuk menyelesaikan proposal penelitian dengan judul “ Hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah di RA Masyithah Wedarijaksa Pati “

Dalam penyusunan proposal ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya atas bantuan, arahan dan motivasi yang senantiasa diberikan selama ini, kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH.,M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Iwan Ardian SKM. M. Kep selaku Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Ns. Indra Tri Astuti M. Kep., Sp.Kep.An selaku Kaprodi S1 Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Ns. Betie Febriana, S.Kep., M.Kep selaku pembimbing 1 yang telah sabar dan ikhlas meluangkan waktu dan tenaganya. Terimakasih karena sudah membimbing dengan baik, memberikan ilmu yang bermanfaat, serta semangat dalam penyusunan proposal.
5. Wahyu Endang Setyowati, SKM., M.Kep selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dan tenaganya dalam memberikan bimbingan dan memberikan ilmu serta nasehat yang bermanfaat dalam penyusunan proposal ini.
6. Seluruh Dosen Pengajar dan Staf fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan serta bantuan kepada penulis selama menempuh studi.
7. Kedua Orang tua saya Bapak Ali Safuan dan Ibu Ismatun yang tak pernah berhenti dan memberi motivasi untuk senantiasa bersemangat dan tak

mengenal kata putus asa. Terima kasih atas doa dan segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual dalam penyusunan proposal ini.

8. Kakak saya Fifi beserta adek saya Iana yang senantiasa menyemangati, mendoakan dan selalu memberikan dukungan.
9. Sahabat seperjuangan yaitu Mhamam, Erma, Verani dan Susanti yang telah membantu, memberikan semangat serta dukungan, dan sudah mau saya repotkan dalam segala hal.
10. Teman-teman Departemen Jiwa yang selalu memberikan semangat untuk penyusunan proposal ini.
11. Seluruh rekan Fakultas Ilmu Keperawatan Prodi S1 Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung angkatan 2018.

Penulis menyadari adanya keterbatasan didalam penyusunan proposal penelitian ini, sehingga penulis sangat membutuhkan akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Penulis berharap proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi banyak pihak.

Semarang, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SKEMA.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Tinjauan Teori.....	9
1. Pola Asuh Orang Tua.....	9
a. Pengertian.....	9
b. Macam-macam Pola Asuh Orang Tua	10
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Asuh.....	12
d. Ciri-ciri Pola Asuh Orang Tua	14

e. Dimensi Pola Asuh Orang Tua	15
2. Kecanduan gadget	16
a. Pengertian.....	16
b. Fungsi dan Manfaat Gadget	17
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi gadget.....	18
d. Penyebab Kecanduan Gadget.....	20
e. Dampak Kecanduan pada Penggunaan gadget	20
3. Anak Prasekolah.....	25
a. Pengertian.....	25
b. Perkembangan Anak Prasekolah.....	26
B. Kerangka Teori.....	29
C. Hipotesis.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Kerangka Konsep	31
B. Variabel Penelitian	31
C. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
D. Populasi dan Sampel Penelitian	32
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
F. Definisi Operasional.....	35
G. Instrument/ Alat Pengumpulan Data.....	36
H. Metode Pengumpulan Data.....	39
I. Rencana Analisa Data	41
J. Etika Penelitian	44
BAB IV HASIL PENELITIAN	47
A. Pengantar Bab	47
B. Analisa Univariat	47
1. Karakteristik responden	47
a. Pekerjaan ayah	47
b. Pekerjaan ibu	48

c. Pendidikan terakhir ayah	48
d. Pendidikan terakhir ibu	49
e. Pendapatan orang tua	49
f. Usia anak	49
g. Pola Asuh Orang Tua	50
h. Kecanduan Gadget	50
C. Analisis Bivariat	51
BAB V PEMBAHASAN	53
A. Pengantar Bab	53
B. Interpretasi dan Diskusi Hasil	53
1. Karakteristik Responden	53
a. Pekerjaan Orang Tua	53
b. Pendidikan Terakhir Orang Tua	54
c. Pendapatan Orang Tua	56
d. Usia Anak	57
2. Variabel Penelitian	58
a. Pola Asuh Orang Tua	58
b. Kecanduan Gadget	59
c. Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Gadget	62
C. Keterbatasan Penelitian	67
D. Implikasi untuk Keperawatan	67
BAB VI PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional	27
Tabel 3.2 Koefisien Korelasi	34
Tabel 4.1 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ayah pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah	36
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ibu pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah	37
Tabel 4.3 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan Pendidikan terakhir ayah pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah	37
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan Pendidikan terakhir ibu pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah	38
Tabel 4.5 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan pendapatan orang tua pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah	38
Tabel 4.6 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia anak di RA Masyithah	39
Tabel 4.7 Distribusi frekuensi berdasarkan pola asuh orang tua pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah	39
Tabel 4.8 Distribusi frekuensi berdasarkan kecanduan gadget pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah	39
Tabel 4.9 Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Prasekolah di RA Masyithah	40

DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Kerangka Teori.....	22
Skema 3.1 Kerangka Konsep.....	24



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat ijin penelitian
- Lampiran 2. Surat jawaban ijin penelitian
- Lampiran 3. Surat permohonan menjadi responden
- Lampiran 4. Surat persetujuan menjadi responden
- Lampiran 5. Surat Keterangan Lolos Uji Etik
- Lampiran 6. Surat Permohonan Responden
- Lampiran 7. Surat Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 8. Kuesioner penelitian
- Lampiran 9. Hasil Analisa data dengan SPSS
- Lampiran 10. Lembar catatan hasil konsultasi/bimbingan
- Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 12. Jadwal Kegiatan Penelitian
- Lampiran 13. Daftar Riwayat Hidup

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak prasekolah ialah anak yang berumur diantara 3 sampai 6 tahun (DeLaune, S. C., & Ladner, 2011). Perkembangan fisik serta psikologi sosial melambat selama periode ini dan mengalami peningkatan kemampuan untuk berfungsi dengan baik secara kognitif, psikososial serta spiritual (Mansur, 2019). Anak-anak mulai menumbuhkan rasa ingin tahu serta dapat berkomunikasi yang baik, dengan permainan adalah cara yang dilakukan anak dalam belajar serta membangun hubungan baik dengan orang lain (Merita, 2019). Pada usia anak 3 hingga 5 tahun disebut *The Wonder Years* yang artinya periode ketika anak sangat ingin tahu untuk sesuatu, dari kegembiraan hingga renekan, sangat energik, dari kehilangan kesabaran ke dalam pelukannya (Markham, 2019).

Gadget adalah peralatan teknologi penghubung yang memiliki target dan kegunaan paling sederhana untuk di akses dan bisa dirancang tertentu pada zaman sekarang waktu ini bisa menolong dalam suatu hal jadi lebih ringan dan praktis dibanding dengan teknologi yang diproduksi lebih dahulu (Jayantika et al., 2020). Banyak anak prasekolah tidak bisa terpisah yang berasal dari pemakaian gadget digunakan untuk memainkan game online yang disukainya, aplikasi youtube bisa digunakan untuk melihat video. Kurangnya penjagaan dari orang tua pada anak, anak bisa kecanduan dalam mengoperasikan gadget (Rizky Novitasar Suherman, 2019).

Ahli kesehatan berpendapat bahwa penggunaan perangkat pada anak-anak harus dibatasi. Para ahli menyarankan pemberian kebebasan kepada anak-anak untuk bermain dengan gadgetnya hanya 1-2 jam sehari, bahkan itu harus disesuaikan dengan tingkat usia, untuk anak-anak dibawah 0-2 tahun disarankan untuk tidak disajikan ke perangkat dengan cara apa pun. Sementara anak berusia 3-5 tahun diizinkan untuk menggunakan gadge tetapi dibatasi hingga 1 jam sehari dengan pengawasan dan untuk siswa kelas yang lebih muda berusia 6 tahun ke atas batas hanya 2 jam setiap hari atau hanya satu kali penggunaan di akhir pekan (misalnya hari Minggu). Sehingga cenderung diduga bahwa penggunaan alat gadget dengan kekuatan langka yang mendasarinya hanya 1-2 jam setiap hari untuk anak usia sekolah dasar. Kedua, penggunaan perangkat dengan kekuatan terus-menerus dalam hal lebih dari 2 jam setiap hari (Ladika, 2018).

Penggunaan gadget pada anak semakin menjadi perhatian dan tentunya akan berdampak negatif pada pertumbuhan. Terlihat nyata anak akan lebih cepat menyesuaikan diri pada teknologi yang ada. Oleh sebab itu anak kerap terlena dengan kecanggihan fitur-fitur yang ada didalam gadgetnya (Istiqomah, 2019). Anak yang kerap memanfaatkan gadget sering kali mengabaikan akan daerah sekitar. Anak-anak lebih suka memainkan gadget dari pada bermain-main dengan saudara yang ada dilingkungan sekitarnya. Sehingga menyebabkan interaksi sosial pada anak dan masyarakat, daerah sekitar akan menyusut ataupun hilang (Manumpil et al., 2015).

Teknologi saat ini sudah tidak asing untuk semua orang terutama pada masyarakat luas disebut gadget. Gadget adalah alat elektronik berukuran kecil dengan maksud dan kegunaan khusus yang bisa mendownload informasi terkini untuk memudahkan hidup manusia (Setianingsih, 2018). Gadget dikenal memiliki jenis penggunaan yang beragam dan sangat menarik untuk digunakan oleh anak-anak. Penggunaan gadget bagi anak sudah tidak asing lagi untuk kita dengarkan, dari awal permainan, gadget masa kini sudah memiliki berbagai macam aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran dan aplikasi yang bisa membuat anak tertawa sambil bermain (Vitrianingsih et al., 2018).

Namun, tren penggunaan gadget yang tidak benar oleh anak bisa membuat anak kurang memperhatikan kesehatan serta orang di sekitarnya. Masa ini, cukup dari orang tua yang tidak memperdulikan keadaan tingkatan atau ukuran kengunaan gadget untuk anak. Pengasuhan anak pun lebih banyak dialihkan pada orang lain (Rachmatullah, 2017). Maka menunjukkan bahwa pengamatan di lapangan tentu saja benar, orang tua banyak yang memperbolehkan anaknya memainkan gadget seperti teman untuk bermain. Sehingga anak dapat bermain lebih mudah tanpa harus mencari orang yang hanya tinggal dirumah. Penggunaan gadget tersebut akan menyebabkan kurangnya berhubungan antar anak dengan orang lain, yang dapat menyebabkan akan berkurang memperhatikan orang yang ada disekitar. Pada saat anak menemui temannya, mereka tidak akan terbiasa bermain dengan

bebas, sebab, mereka akan berpikir dengan adanya permainan yang lebih menarik di gadgetnya (Novitasari et al., 2016).

Salah satu faktor yang menyebabkan anak belajar tentang gadget ialah orang tuanya, sebab anak tidak akan mengetahui teknologi gadget bila anak tidak memandang aktivitas orang tuanya sepanjang di rumah. Kegiatan orang tua atau orang berusia menggunakan alat teknologi gadget ialah untuk meringankan pekerjaan, tidak sama dengan anak yang diberikan kepada orang tua ataupun pengasuhan. Maka orang tua bila tidak membagikan keterangan ataupun memiliki pemahaman yang benar tentang gadget, itu bisa menjadikan anak penasaran dengan alat teknologi ternama gadget. Kesibukan orang tua dalam berkarir akan menyebabkan kurangnya perhatian pada keluarga, atau bahkan tidak memperdulikan kondisi anak (Alviani et al., 2020).

Pada anak usia dini pemakaian gadget tergantung dari pengasuhan orang tua pada anaknya. Kalau orang tua pada anaknya mempunyai pola asuh otoriter atau kerap kita kenal dengan orang tua yang mengikuti peraturan serta nilai-nilai yang berlaku akan cenderung tidak menyerahkan gadget pada anaknya. Pendapat (Agustika, 2020) menunjukkan ketika anak-anak menggunakan gadget, mereka harus membantu dalam menggunakan gadget untuk bermain, agar orang tua bisa memilah-milah fungsi yang dilakukan pada anak, hal ini diterapkan pada pola asuh otoriter. Sementara pada orang tua yang memiliki pola asuh demokratis akan memungkinkan anak-anak untuk mulai bermain sejak usia dini karena mereka berasumsi

bahwa gadget memudahkan anak untuk bermain, orang tua juga akan diberikan kemudahan dalam melakukan kegiatan, tetapi pada penggunaan pola asuh demokratis tersebut biasanya dibatasi terhadap pemakaian gadget, anak dilarang menggunakan gadget sampai melebihi batas. Tidak hanya itu bila mempunyai pelaksanaan pola asuh permisif lebih luas untuk melepaskan dalam penggunaan gadget pada anak dengan tidak adanya penjagaan dan control pemakaian kepada anak yang bagi orang tua akan memudahkan serta membagikan keleluasaan orang tuanya dalam melakukan kegiatan (Chusna, 2017). Macam-macam dari pola asuh sangat berpengaruh pada ciri dan pertumbuhan anak terhadap pemakaian media gadget. Selain itu, anggapan dari orang tua kepada anak adalah untuk memperluas minat dan inspirasi belajar, untuk itu ketika anak memiliki minat dan inspirasi tinggi, materi ajar akan lebih mudah dipahami (Aulina, 2018).

Data hasil penelitian, dikatakan bahwa kurang lebih semua anak (96%) pernah mempergunakan gadget. Anak-anak telah terpapar akan perangkat seluler dibawah 1 tahun dan mempunyai perangkat seluler atau ponsel dari umur 4 tahun. Alasannya mengapa orang tua memberi anak gadget ke anak pada saat orang tua sedang melakukan kegiatan rumah 70% sebagai penahan anak agar tetap tenang adalah 65%, serta pada saat sebelum tidur adalah 25% (Kabali et al., 2015). Hasil dari riset lain menunjukkan indonesia adalah memiliki penggunaan media sosial sangat aktif di Asia. Di tahun 2011 sekitar 38% anak usia 5 tahun menggunakan gadget, jadi menambah menjadi 72% pada tahun 2013 dan 2015 naik kembali ke 80%. Gadget di mainkan

anak guna untuk sarana bermain, 23% orang tua mengakui bahwa anaknya suka mengoprasikan gadget, 82% orang tua mengatakan bahwa anak mereka online di sosial media paling sedikit adalah sekali dalam satu minggu (Sujianti, 2018).

Dari riset yang dilaksanakan oleh (Yustina & Setyowati, 2021) mengatakan bahwa untuk orang tua yang mempunyai anak dengan jenis usia 4 sampai 6 tahun dan memainkan gadget masa pandemic covid-19. Didapatkan hasil dengan jumlah 55,6% orang tua sangat sepakat bahwa anak bermalas-malasan untuk belajar online karena pemakaian gadget dan kurang disiplin. Tetapi, bagi orang tua pada anak bisa mengirim pekerjaan berdasarkan perbandingannya adalah 44,4% orang tua setuju. Pemahaman orang 55,6% sangat setuju dengan alat teknologi tidak bisa menghindari. Total 55,6% mengatakan setuju untuk memberi gadget kepada anak-anak, dan seberapa mungkin 55,6% orang tua setuju untuk menyediakan akses internet dengan menggunakan gadget pada anak-anak. Orang tua 44,4% setuju untuk menyediakan gadget untuk pembelajaran online.

Hasil studi lapangan yang telah dilakukan pada 26 Juli 2021 di RA Masyithah Wedarijaksa Pati, didapatkan hasil bahwa 8 dari 10 orang tua anak mengungkapkan anak sering menggunakan gadget, 6 orang lainnya mengatakan anaknya memberontak jika tidak diberikan gadget saat itu juga dan 7 orang mengatakan pola asuh orang tua sangat berpengaruh terhadap kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Di RA. Masyithah Wedarijaksa Pati”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah dalam latar belakang diatas, peneliti menyimpulkan untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui Hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak usia prasekolah
- b. Mengidentifikasi pola asuh orang tua pada anak usia prasekolah
- c. Mengidentifikasi kecanduan gadget pada anak usia prasekolah
- d. Menganalisis tingkat keeratan hubungan pola asuh orangtua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah

D. Manfaat penelitian

1. Pelayanan Keperawatan

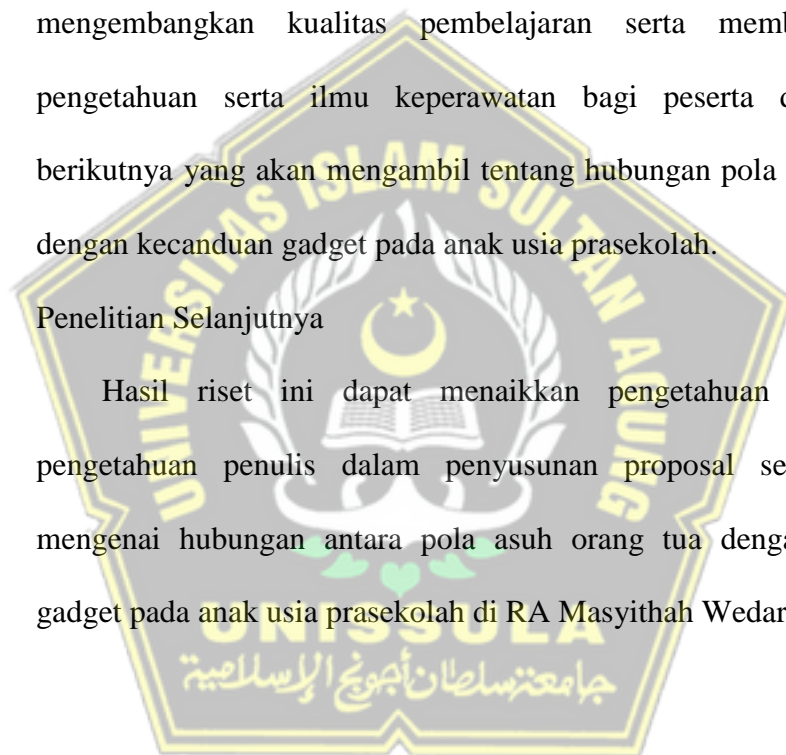
Penelitian ini bisa berguna pada sumber informasi ilmiah dan untuk menaikkan ilmu pengetahuan dalam mengurus permasalahan tentang hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

2. Pendidikan Keperawatan

Data riset penelitian ini diharapkan bisa dipergunakan dalam mengembangkan kualitas pembelajaran serta membangun ilmu pengetahuan serta ilmu keperawatan bagi peserta didik peneliti berikutnya yang akan mengambil tentang hubungan pola asuh orangtua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

3. Penelitian Selanjutnya

Hasil riset ini dapat menaikkan pengetahuan ilmiah serta pengetahuan penulis dalam penyusunan proposal serta khususnya mengenai hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah di RA Masyithah Wedarijaksa Pati.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Pola Asuh Orang Tua

a. Pengertian

Pola asuh orang tua didalam keluarga menurut (Syaiful 2014:50) adalah ungkapan yang membentuk empat komponen penting yang berarti pola, pengasuhan, orangtua, keluarga. Kamus Besar Bahasa Indonesia pola adalah contoh, model, kerangka, cara kerja, struktur yang layak, yang mengandung pengertian bahwa bila contoh atau bentuk tersebut diberikan sebagai tahanan lama, hal ini akan menjadi suatu kecenderungan. Pengasuhan adalah kerjasama diantara orangtua dan anak, dimana orangtua berarti membangunkan anak-anaknya melalui perubahan mentalitas dan informasi tentang sifat-sifat yang ditunjukkan oleh orangtua pada umumnya, dengan tujuan agar anak-anak dapat tumbuh dan menjadi sehat (Hidayati, 2014).

Pengasuhan adalah hubungan antara orangtua dan anak-anak selama proses pengasuhan pada anak-anak, khususnya selama sistem pengasuhan orangtua memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak, mengarahkan, mengajar, serta mengendalikan serta menjaga anak-anak pada tingkat kedewasaan pada standar yang ada di arena publik. Dalam mengasuh anak,

umumnya orangtua akan menggunakan pola pengasuhan tertentu (Masni, 2016).

b. Macam – macam Pola Asuh Orang Tua

Macam pola asuh menurut teori Baumrind (Lestari & Andrian, 2019) yaitu :

1) Pola Asuh Otoriter

Pengasuhan otoriter ialah gaya pengasuhan yang terbatas serta menolak anak-anak karena mengikuti perintah orang tua mereka. Orangtua biasanya lebih suka menyiksa ketika anak-anak mereka melakukan kesalahan. Orangtua membatasi kontrol yang ketat pada anak-anak dan melakukan komunikasi verbal, bersikap memperintah anak buat melaksanakan sesuatu tanpa terdapat kesepakatan bersama anak dan menentang komentar anak, hal ini mengakibatkan tingkah laku anak jadi individu yang senantiasa patuh tetapi menjadikan anak mudah tersinggung, murung dan penakut. Akan mudah terpengaruh, tidak memiliki jati diri yang jelas dan gampang bermusuhan.

2) Pola Asuh Permisif

Pola asuh permisif dimana orang tua mempunyai sikap menerima komentar tinggi, tetapi mempunyai kendali yang rendah. Orang tua cenderung memanjakan anaknya dan membiarkan anaknya untuk melakukan apa yang diinginkannya. Hal ini akan menyebabkan anak menjadi

impulsif serta kasar, kurang percaya diri, tidak sanggup mengatur diri dan anak selalu berharap untuk mendapatkan semua keinginannya.

3) Pola Asuh Demokratif

Orang tua pada pola asuh demokratif mempunyai perilaku berpendapat yang tinggi dan mempunyai sikap mengendalikan setiap kegiatan anak. Orang tua berhak menjawab tiap kebutuhan anak dan menggiatkan anak mengatakan pendapat atau persoalan. Dalam pengasuhan ini orang tua memberi keterangan pada anak terkait tindakannya, menghargai anak serta berupaya membangun agar anak bisa mandiri. Pola asuh ini menjadikan anak bersikap ramah terhadap semua orang, kuat dalam pendirian, pandai mengatur diri, bertingkah laku dengan sopan, bisa membantu orang sekitar, mempunyai tingginya rasa keingin tahaun, mempunyai jati diri yang cerah serta bersemangat dalam meraih prestasi.

4) Pola Asuh Orang Tua dalam Perspektif Islam

Membesarkan dan mengasuh anak adalah pertimbangan utama yang harus diperhatikan dalam islam, anak adalah generasi penerus perjuangan di masa depan. apabila seorang anak belajar dengan pendidikan yang benar maka dapat membawa harapan yang terang dan luar biasa. Jika seorang

anak diabaikan dan tidak di didik dengan baik, hal ini akan menjadi masa depan yang suram. (Adnan, 2018)

Menurut islam, mengasuh anak itu sejenis sikap serta pelayanan orang tua pada anak yang masih kecil dalam pengasuhan, pendidikan, membangun, menyesuaikan diri pada anak secara yang paling baik berdasarkan Al – Quran dan Sunnah Rasulullah SAW. Bagi keluarga islam, patokan nilai pokok adalah bentuk sikap dan perilaku anak ialah Al – Quran dan Hadist. Hal ini berarti membahas pola asuh menurut islam dan para ahli memiliki pandangan yang bermacam psikologis yang cenderung menjelaskan pola asuh hanya sebatas model kepemimpinan orang tua untuk anak. Melalui pola asuh yang digunakan orang tua mempersiapkan anak – anaknya bukan hanya diterima di masyarakat tetapi juga menjadi hamba Allah SWT yang taat pada aturan sehingga bisa selamat hidup di dunia dan di akhirat.

c. Faktor – faktor yang mempengaruhi pola asuh

Menurut Maccoby & Mcloby (dalam Sari et al., 2018) faktor yang mempengaruhi pola asuh yaitu :

1) Lingkungan tempat tinggal keluarga

Pada keluarga yang hidup di area yang otoritas penduduknya rendah serta tingkatan kesopan santunan yang rendah, hingga anak menjadi mudah terpengaruh.

2) Model parenting yang diperoleh

Model pengasuhan yang diperoleh pada orang tua umumnya dilanjutkan pada anaknya sebab memperhatikan kesuksesan dari pola asuh tersebut.

3) Orang tua yang area kerjanya padat dengan kerjaan mempunyai kecenderungan untuk menyerahkan pekerjaan mengurus anak pada orang terdekat atau mengizinkan untuk diberi ke pengasuhan anak.

4) Ekonomi

Orang tua yang perekonomiannya dalam kategori mampu atau menengah ke atas dibanding yang perekonomiannya rendah, sebab orang tua dari golongan ekonomi rendah untuk itu memperlihatkan kekuatan mereka, oleh karena itu kerap menyiksa anak.

5) Pendidikan

Latar balik pembelajaran orang tua membagikan ilmu pengetahuan dalam pertumbuhan anak.

6) Nilai agama yang dianut oleh orang tua

Pada negara barat posisi anak seperti halnya dengan posisi orang tua, Adapun di negara timur menghormati anak yang tunduk pada orang tua.

7) Kepribadian

Pada karakter orang tua yang tertutup cenderung lebih menunjukkan sikap otoriter.

d. Ciri - ciri Pola Asuh Orang Tua

Menurut (Tridhonanto dan Beranda et al., 2014) terdapat macam ciri – ciri pola asuh orang tua yaitu

1) Ciri – ciri pola asuh otoriter

- a) Anak seharusnya patuh dan bersikap tunduk atas kemauan orang tua
- b) Orang tua mempunyai kekuasaan yang begitu keras atas sikap anak – anak mereka
- c) Hampir tidak pernah mendapatkan sanjungan dari orang tuanya
- d) Orang tua tak mengenal diskusi

2) Ciri – ciri pola asuh permisif

- a) Orang tua tidak memarahi ataupun memberikan peringatan pada anak serta sedikit tuntunan yang diberi orang tua
- b) Orang tua membagikan keleluasaan pada anaknya buat mengekspresikan pemberian semangat ataupun kemauannya
- c) Orang tua tidak sempat memarahi atau tidak tegas menegur tingkah laku anak, walaupun anak itu berbuat kesalahan

3) Ciri – ciri pola asuh demokratis

- a) Orang tua menganggap anak mereka sesuai dengan kenyataan dan tidak meminta hal yang melebihi kemampuan anak
 - b) Orang tua memberikan keleluasaan kepada anaknya guna menjalankan apa yang mereka sukai
 - c) Memperlihatkan reaksi terhadap bakat yang sudah didapatkan
 - d) Mengajak anak untuk mengajukan komentar atau pertanyaan
 - e) Memberikan pemahaman tentang perkara yang baik dan buruk
 - f) Menghormati kemenangan yang sudah didapatkan anak
- e. Dimensi Pola Asuh Orang Tua

Menurut (Baumrind et al., 2018) pola asuh terbagi menjadi dua dimensi, yaitu :

a. Parental Responsiveness

Orang tua yang mempunyai ramah serta memberi kasih sayang serta perhatian pada anak. Orang tua dan anak terbawa secara emosi dalam menghabiskan waktu secara bersama-sama dengan anak.

b. Parental Demanding

Orang tua memberi kontrol pada anak mereka. Orang tua memberikan sanksi dalam mendidik anak yang bertujuan

mengontrol anak mereka. Orang tua besikap menyuruh dan memaksa anak, orang tua akan memberi peraturan pada anak pada saat anak tidak mematuhi permintaan dari orang tua.

2. Kecanduan gadget

a. Pengertian

Menurut Efendi dalam Nanang et al., (2019) sebutan gadget dalam bahasa Inggris merupakan perlengkapan elektronik kecil yang mempunyai kegunaan tertentu. Tidak hanya itu, gadget yakni suatu perlengkapan yang berbentuk fitur elektronik kecil yang mempunyai maksud serta penggunaan khusus untuk mengakses suatu keterangan informasi baru dengan memanfaatkan teknologi ataupun fitur – fitur terkini, sehingga menjadi berguna bagi hidup manusia (Setianingsih, 2018).

Kecanduan gadget ataupun smartphone *addiction* merupakan sesuatu wujud universal dari kecanduan alat teknologi. Hampir serupa seperti kendala obsesif kompulsif serta kecanduan yang lain, kendala fungsional kecanduan gadget mencakup distress (stressor dari luar), menghabiskan waktu dengan cuma-cuma dan menghadapi terdapatnya perubahan yang signifikan pada kebiasaan seseorang, yaitu, pergantian prestasi, kegiatan sosial ataupun sesuatu ikatan dengan orang lain (Lin, 2017).

Alat teknologi berupa gadget menjadi perkembangan yang begitu berarti pada era globalisasi pada waktu ini dan bukan jadi

barang asing buat orang – orang yang bertempat tinggal di kota maupun di desa. Gadget memiliki banyak tipe antara lain yaitu berbentuk pc atau laptop, tablet, video game serta pula telepon seluler atau smartphone. Gadget pada awal mulanya cuma selaku perlengkapan komunikasi akan tetapi bersamaan berjalannya waktu serta berkembangnya era, gadget jadi teknologi yang terus menjadi canggih dengan layar sentuh serta mempunyai beberapa jenis aplikasi yaitu permainan maupun youtube. Timbulnya dari kedua fungsi di atas menjadi anak tertarik buat memainkan gadget, sehingga membuat anak dapat bahagia untuk memainkan gadget secara panjang. (Novitasari et al., 2016). Yang terdapat di dalam gadget dan aplikasi memberi kemudahan pada anak untuk mempergunakan gadget baik secara online atau offline, yang berbentuk game ataupun website yang sudah menjadikan anak leluasa untuk mencari informasi baru yang sepatutnya belum tepat pada umurnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, kecanduan gadget bisa disimpulkan sebagai sesuatu sikap yang tidak terkendali dalam memakai gadget yang bisa menyebabkan adanya pergantian sikap secara signifikan dalam diri seseorang pada aktivitas sehari-hari.

b. Fungsi dan manfaat gadget

Gadget mempunyai fungsi dan manfaat yang saling terhubung berdasarkan kegunaannya.

Menurut (Chusna, 2017) secara umum fungsi dan manfaat gadget yaitu :

a. Komunikasi

Pada saat ini komunikasi bisa dijangkau dengan cepat, mudah, praktis dan lebih efisien memakai handphone. Dibandingkan pada saat masa lalu cuma berkomunikasi melewati batin, setelah itu berkembang melalui tulisan tangan yang dikirim melewati surat.

b. Sosial

Gadget mempunyai banyak fungsi dan aplikasi yang sesuai, supaya pemakai bisa saling berbagi berita, kabar dan cerita. Oleh karena itu, melalui pengguna ini bisa mengenal teman baru, menjalin kerabat yang jauh, tidak perlu menghabiskan waktu yang lama untuk berbagi kabar.

c. Pendidikan

Mencari ilmu bukan hanya berfokus pada buku, tetapi juga melewati gadget kita bisa memperoleh segala macam ilmu pengetahuan yang orang butuhkan, seperti ilmu politik, pendidikan dan ilmu pengetahuan secara umum ataupun agama tidak perlu pergi ke perpustakaan yang sulit ditempuh.

c. Faktor – faktor yang mempengaruhi gadget

Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi pemakaian terhadap kecanduan gadget pada anak menurut (Fadilah, 2015) yaitu :

a. Tampilan fitur pada gadget

Fitur – fitur yang terdapat dalam gadget dapat menarik anak – anak, kemudian akan menjadikan anak ingin tahu dan ingin menggunakan gadget. Fungsi yang ada pada gadget yaitu aplikasi permainan dan youtube, tempat anak – anak bisa mengakses bermacam tontonan animasinya.

b. Kecanggihan dari gadget

Kecanggihan gadget ini adalah bisa memenuhi segala keperluan. Kebutuhan anak dapat dipenuhi dengan memainkan permainan dan mencermati musik.

c. Keterjangkauan harga gadget

Banyaknya kompetisi dalam alat teknologi ini telah menimbulkan peningkatan harga gadget lebih murah dan mudah untuk didapatkan.

d. Lingkungan

Lingkungan menciptakan terdapatnya tekanan dari teman sejawat dan lingkungan sekitar. Hal ini sudah menjadikan semua orang yang mengoperasikan gadget, dan kemudian sebagian orang lain keberatan untuk melepaskan gadget.

e. Faktor sosial

Faktor sosial misalkan kelompok, keluarga dan status sosialnya. Tugas keluarga sangatlah berarti pada faktor sosial, sebab keluarga berfungsi sebagai petunjuk dari sikap anak.

d. Penyebab kecanduan gadget

Penyebab anak kecanduan gadget merupakan gadget sudah sediakan perihal - perihal yang menarik, keadaan keluarga serta area dekat ikut merangsang anak ke gadget. Pada anak merasa sendiri, kurangnya kasih sayang atau perhatian dari kesibukan orang tuanya, anak yang tidak dihiraukan temannya, anak yang menemukan penghambat dalam berteman sebab kondisi raga, ekonomi dan lainnya. Anak yang mengalami kebosanan atas tugas-tugas sekolah, dengan seketika mendapatkan pelarian yang menggairahkan melalui gadget.

Gadget bisa jadi sahabat, teman ataupun keluarga untuk anak. Tidak seluruh orang tua mengontrol anaknya dikala mengoperasikan gadget, sehingga banyak anak yang menggunakan gadget di kamar tidur dan tidak dapat dideteksi apa yang telah di akses sama anak serta mayoritas mengakses game kekejaman atau pornografi (Wijanarko&Setiawati, 2016).

e. Dampak kecanduan pada penggunaan gadget

Menurut (Iswidharmanjaya & Agency, 2014) penggunaan gadget mempunyai dampak yang positif dan negatif yaitu :

a. Dampak positif penggunaan gadget, antara lain :

1) Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi

Pada anak-anak yang sering menggunakan gadget pasti akan menuruti kemajuan teknologinya misal produk gadget apabila ada yang bagus dan lebih praktis pasti anak mudah tertarik untuk mendapatkannya. Hal tersebut akan bergantung pada perekonomian keluarga. Keluarga yang termasuk ke atas atau secara ekonomi mampu pasti bisa membelikan anaknya gadget dibanding dari keluarga yang serba kurang.

2) Mendukung aspek akademis

Seseorang anak bisa melaksanakan searching dengan menggunakan gadget untuk memeriksa informasi tentang pengetahuan yang didapatkan saat sekolah. Dari itu sulit untuk mencari buku atau novel di perpustakaan untuk mencari tahu informasi data yang berhubungan dengan pengetahuan.

3) Meningkatkan kemampuan berbahasa

Hampir setiap game dan aplikasi yang lagi tren sekarang pun memakai panduan bahasa inggris, kemudian para pengguna dituntut untuk membacanya dari aplikasi, supaya bisa memainkan dengan baik.

4) Meningkatkan ketrampilan mengetik

Pada pengguna gadget, keahlian mengetik adalah hal yang sudah biasa. Tidak hanya berkirim pesan aja tetapi anak pengguna gadget pula bisa mengetik dengan kilat khususnya saat mengetik pesan atau cuma mengupdate status pada media sosial.

5) Mengurangi tingkat stress

Sebagian anak mengatakan kalau sekolah merupakan persoalan yang menegangkan sebab memerlukan konsentrasi besar serta serius. Dapat mengakibatkan anak menggunakan gadget untuk bermain game, atau mendownload lagu untuk mengurasi stress.

b. Dampak negatif pengguna gadget, antara lain :

1) Menjadi pribadi tertutup

Pada saat anak kecanduan gadget tentu akan memandang alat teknologi itu ialah bagian dari hidupnya. Mereka pasti merasakan gelisah apabila gadget dihindarkan, sebab waktunya dapat dimanfaatkan untuk menggunakan gadget. Hal ini dapat menghalangi kedekatan anak dengan orang tua, teman sejawat, maupun lingkungan sekitar. Apabila dibebaskan maka akan menjadikan anak lebih introvert.

2) Kesehatan otak terganggu

Pada waktu anak melihat informasi yang kurang paantas contoh tentang pornografi atau kekejaman, lalu informasinya tesimpan pada memori anak serta susah dihilangkan dari pemikiran pada waktu yang lama. Apabila tidak langsung ditanganinya anak akan kecanduan sebab ada hormone dopamin yang didapat pada saat memeriksa informasi kekerasan yang menjadikannya terbiasa.

3) Kesehatan mata terganggu

Dari suatu riset mengatakan sesungguhnya ketika seorang melihat pesan atau search di internet melewati gadget ataupun tablet maka cenderung menggemgam gadgetnya yang sangat dekat dengan mata, oleh karena itu otot pada mata akan bekerja sangat keras. Pengaruh dari jarak baca yang sangat dekat pada anak yang berkacamata minus akan meningkat. Kerja mata saat memakai gadget ialah fokus pada tulisan pada handphone atau tablet hal ini bila dibebaskan akan mengakibatkan sakit kepala serta tegang disekitar kelopak mata.

4) Kesehatan tangan terganggu

Pada saat anak menggunakan gadget misal video atau game dengan pengulangan besar akan menyebabkan keletihan pada tangan paling utama pada jari. Penyakit ini diartikan oleh pakar ahli kesehatan dengan nama “sindrom

vibrasi". Oleh itu, disebabkan pada anak menggunakan gadget memakai controller melebihi tujuh jam.

5) Gangguan tidur

Pada anak yang candu memakai gadget tanpa adanya control atau pengawasan dari orang tuanya, maka anak akan terus memakai gadget tanpa batasan waktu dapat mengganggu pola tidurnya.

6) Suka menyendiri

Ketika anak telah asik menggunakan gadget pasti anak akan merasakan semua itu ialah segalanya bagi hidupnya. Anak bahkan tidak peduli akan hal yang ada disekitarnya karena yang dibutuhkan hanyalah bermain gadget itupun digunakan sendiri tanpa orang lain. Pada saat anak bertemu dengan teman sebayanya pasti anak enggan berinteraksi atau berkomunikasi secara baik dan sehat.

7) Pudarnya kreativitas

Dengan munculnya alat teknologi berupa gadget, anak cenderung kurang aktif, hal itu karena anak diberikan tugas dari sekolah mereka tinggal browsing dari internet untuk menyelesaikan tugas dari sekolah. Gadget memberikan kemudahan bagi seorang anak untuk belajar dan ada sisi lain kreativitasnya akan menurun bila anak sudah kecanduan gadget.

8) Terpapar radiasi

Sebuah alat teknologi berupa gadget, misal laptop sesungguhnya akan memancarkan radiasi akan tetapi radiasi ini berfrekuensi rendah. Pengaruh yang dihasilkan pada saat memainkan laptop sangat lama akan menyebabkan mata perih dan berair karena kelelahan pada mata.

3. Anak Prasekolah

a. Pengertian

Tahap anak prasekolah adalah masa periode anak-anak berumur 3-6 tahun. Tahap ini adalah waktu untuk bertumbuh dan berkembang yang berkelanjutan pada anak. Perkembangan psikologi, kognitif dan bahasa sangat penting untuk anak. Dan juga perkembangan fisik pada anak makin melambat dibandingkan usia sebelumnya (Susan, 2015).

Pada tahap prasekolah, anak mulai merasakan berubahnya sikap ataupun tingkah laku terhadap perkembangan kognitif, disisi lain anak juga membutuhkan orang tua, tetapi, anak mulai memupuk perilaku dan sikapnya dapat dilihat bahwa arah perkembangan anak telah berubah dari sikap mandiri menjadi sikap aktif dan berkembang sosial secara optimal. Hal ini biasanya ditandai dengan munculnya dan dimulainya keinginan baru untuk

mengikuti keinginannya sendiri. Pada masa anak-anak bisa mempunyai kesempatan untuk berekspresi tanpa diatur ataupun dihalangi (Viandari & Susilawati, 2019).

Periode lima tahun pertama atau masa keemasan di kehidupan seorang anak disebut sebagai jendela peluang atau periode kritis, didefinisikan sebagai masa perkembangan emas anak yang terjadi hanya sekali seumur hidup. Pada saat ini, otak berkembang sangat cepat, beberapa diantaranya jaringan besar sel otak akan berfungsi sebagai pengontrol semua orang sedang beraktivitas dan kualitas manusianya. Anak akan bereaksi serta belajar dengan cepat tentang hal baru dengan menjelajahi lingkungan sekitar (Setianingsih, Ardani, A. wahyuni, & Khayati, 2017).

b. Perkembangan Anak Prasekolah

Tahap prasekolah dimulai ketika anak berumur 3-6 tahun, dalam tahapan ini adalah ketika usia anak-anak mulai mencontoh, berkreasi dan masa Bahagia untuk menjelajah (Hendyca Dony Setiawan, 2014). Hal ini meliputi perkembangan yaitu, psikologi sosial, intelektual, psikologi seksual, olahraga, serta perkembangan emosional pada anak. Adapun berbagai tugas perkembangannya yang ada pada anak prasekolah ialah:

1. Perkembangan psikososial (*fase initiative vs guilt/* rasa bersalah)

Hal ini bisa diketahui pada tiap anak dalam tahap ini ialah banyak berinisiatif, anak mempunyai rasa ke ingin tahun yang tinggi, anak akan kerap menanyakan akan perihal yang mereka tidak pahami tadinya, anak mulai luas dalam berbicara, anak bermain dengan aktif didalam rumah maupun diluar rumah.

2. Perkembangan psikointelektual (fase preoperasional)

Dalam tahap ini perkembangan terbagi menjadi 2 masa, yaitu masa *pre conceptual* pada anak yang berumur 2 sampai 4 tahun seta masa berfikir *intuitive* pada anak berumur 4 sampai 7 tahun.

3. Perkembangan psikoseksual

Pada tahap ini anak mulai atensi pada perbandingan antara pria serta wanita. Pada anak pria pertumbuhan yang dirasakan adalah keadaan ketika terdapatnya ketertarikan anak pria terhadap ibunya (*oedipus complect*) akan tetapi terhalang adanya seorang ayah, setelah itu akan merasa khawatir pada ayah, anak akan merasa khawatir pada ayah sebab anak berfikir hendak dikastrasi (*castration anxiety*). Bila dalam fase ini terhambat anak hendak merasakan homoseksualitas. Hal ini akan berbeda pada perkembangan anak laki-laki, perkembangan pada wanita akan lebih susah buat diterangkan. Anak perempuan akan cinta pada seorang ayah tapi terhalang oleh ibu dan merasakan khawatir pada ibu. Sehingga anak

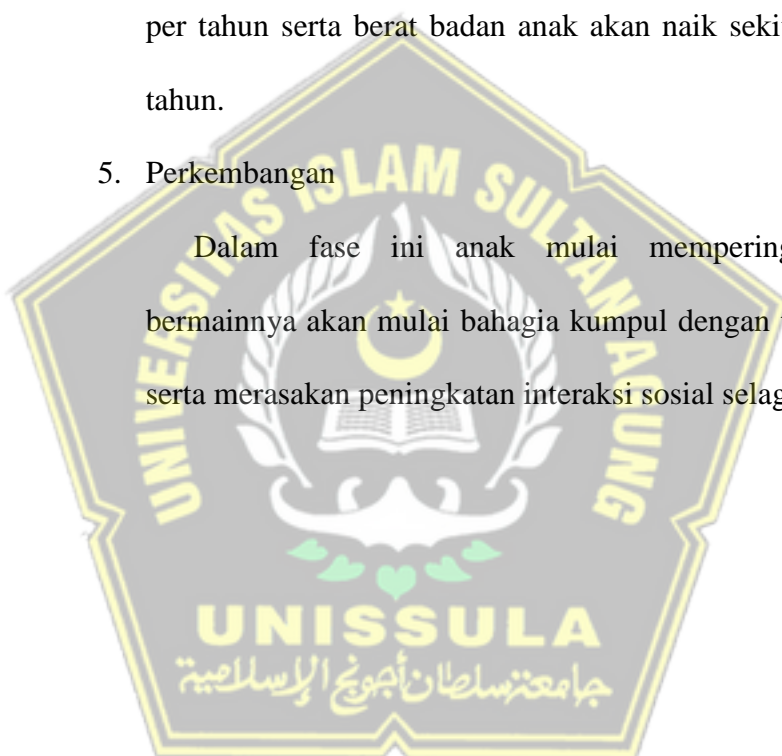
merasa iri hati pada anak laki-laki untuk mengenali dengan tokoh seorang ibu. Bila masa ini timbul kendala akan menimbulkan watak lesbian.

4. Perkembangan motorik

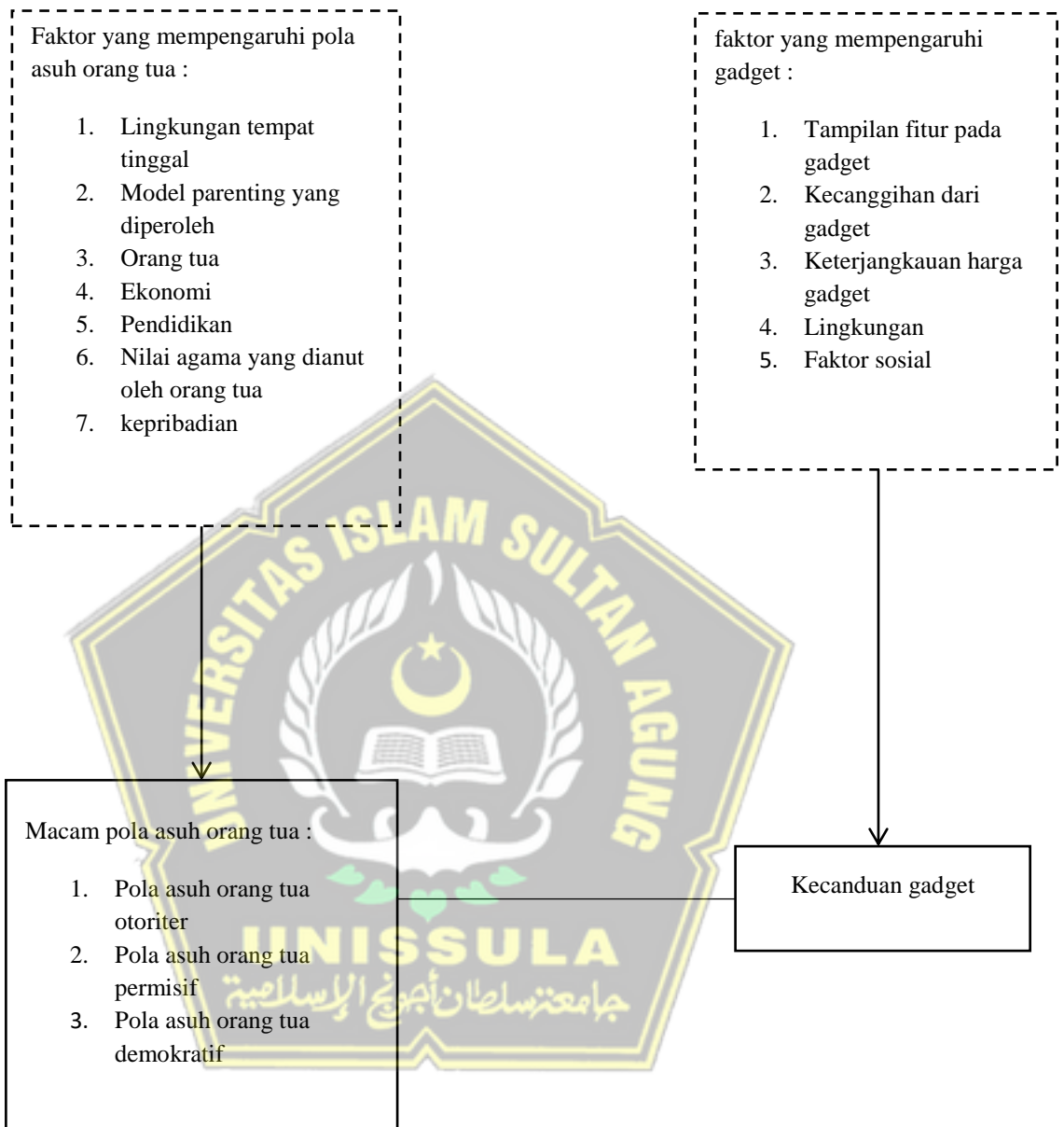
Dalam perkembangan ini anak berusia 4 tahun mempunyai ciri pada pertumbuhan fisiknya: tinggi badan naik 6,7-7,5 cm per tahun serta berat badan anak akan naik sekitar 2,3 kg per tahun.

5. Perkembangan

Dalam fase ini anak mulai memperingan aktivitas bermainnya akan mulai bahagia kumpul dengan teman sebaya, serta merasakan peningkatan interaksi sosial selagi bermain.



B. Kerangka Teori



Skema 2.1. Kerangka teori

Keterangan :

= yang di teliti

= yang tidak di teliti

C. Hipotesis

Ha : ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah

Ho : tidak ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep



Skema 3.1. Kerangka Konsep

B. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas (variabel independent)

Variabel bebas ialah variabel yang menjadi sebab terjadinya perubahan munculnya variabel terikat (Donsu, 2016). Variabel bebas yaitu pola asuh orang tua.

2. Variabel terikat (variabel dependen)

Variabel terikat ialah variabel yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Donsu, 2016). Variabel terikat yaitu kecanduan gadget.

C. Jenis dan Desain Penelitian

Desain penelitian ini yaitu deskriptif korelasi, guna mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Jenis riset termasuk penelitian kuantitatif. Penelitian ini memakai pendekatan korelasional dengan metodologi *cross sectional*, penelitian yang menegaskan saat

observasi serta pengukuran data pada variabel terikat dan bebas. Dalam riset yang ingin diketahui adalah hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah kumpulan dari objek penelitian yang dapat diamati, populasi mempunyai arti sebagai generalisasi wilayah yang tersusun dari subjek ataupun objeknya yang terdapat kualitas maupun dan karakteristiknya yang diangkat peneliti untuk dipelajarinya serta menarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Populasi dari riset yaitu anak usia prasekolah dari RA Masyithah Wedarijaksa Pati yang berjumlah sebanyak 101 responden.

2. Sampel

Sampel adalah total yang diperoleh dalam populasi yang telah ditentukan. Sampel penelitian ilmu keperawatan dapat ditentukan dengan dua cara yaitu, kriteria inklusi dan kriteria eksklusi (Donsu, 2016).

Metode dalam pengambilan sampel dengan *probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel untuk memberi kesempatan serupa untuk tiap anggota populasinya guna memilih anggota sampel (Sugiyono, 2014). Sampel diambil secara *simple random sampling* karena diharapkan dalam penelitian ini ialah untuk menghilangkan

kesalahan - kesalahan, dalam mengambil simple random sampling disebut teknik pengambilan sampel secara sederhana atau sampel acak. Selain itu, anggota populasi berada pada satu sekolahan yang sama.

Besar sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus slovin :

$$\text{Rumus : } n = \frac{N}{1 + N(d^2)}$$

Keterangan :

n = Besar sampel yang dibutuhkan

N = Ukuran populasi

d = Derajat presisi yang diinginkan yaitu 5% (0.05)

Sehingga diperoleh : جامعنا سلطان أبجوع

$$n = \frac{127}{1 + 127(0,05^2)}$$

$$1 + 127(0,05^2)$$

$$n = \frac{127}{1 + 127(0,0025)}$$

$$1 + 127(0,0025)$$

$$n = \frac{127}{1,3175}$$

1,3175

$$n = 96,39 \text{ atau } 96$$

Untukantisipasi drop out maka ditambahkan 10% dari sampel hingga jumlah sampel 105 responden menjadi 101 responden karena yang 4 responden tidak memenuhi kriteria inklusi.

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi ialah penentu subjek penelitian dan menunjukkan sampel penelitian yang kriteria sampelnya telah terpenuhi (Donsu, 2016).

Dalam penelitian ini kriteria inklusinya adalah :

- 1) Orang tua yang mempunyai anak prasekolah umur 3-6 tahun
- 2) Orang tua yang anaknya memakai gadget
- 3) Orang tua yang tinggal bersama anaknya atau mengasuh
- 4) Responden yang bisa menulis serta membaca
- 5) Bersedia dan siap jadi responden

a. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan kriteria yang tidak dapat memenuhi syarat sebagai penelitian untuk kriteria sebagai sampel dalam penelitian (Donsu, 2016).

Dalam penelitian ini kriteria eksklusinya :

- 1) Orang tua yang tidak tinggal bersama anak atau diluar kota

2) Tidak hadir dalam penelitian

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilakukan penelitian di RA Masyithah Wedarijaksa Pati

Pengumpulan dan proses penelitian dilaksanakan bulan Desember 2021.

F. Definisi Operasional

Tabel 3.1. Definisi Operasional

No	Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1.	Pola asuh orang tua	Pola asuh orang tua adalah perilaku atau interaksi antara orang tua (ayah dan ibu) terhadap anak dalam membimbing, mendidik dan mengarahkan untuk berperilaku dengan baik pada anak mereka.	Kuesioner PSDQ (<i>Parenting Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version</i>). Pengukuran menggunakan skala Likert yaitu: 1 : Tidak pernah 2 : Jarang 3 : Kadang-kadang 4 : Sering 5 : Selalu	Pola asuh orang tua dikelompokkan berdasarkan kriteria skor: - Demokratis skor : 15 - Otoriter skor : 12 - Permissif skor : 5	Ordinal
2.	Kecanduan gadget	Kecanduan gadget adalah perilaku yang tidak terkendali pada anak saat	Kuesioner <i>Smartphone e Addiction Test</i> . Kuesioner kecanduan gadget yang terdiri dari	Kecanduan gadget dikelompokkan berdasarkan kriteria skor: 1. 0-5: Tidak	Ordinal

		memainkan gadget dan tidak mengetahui batasan waktu dalam penggunaan gadget.	20 pertanyaan, masing-masing pertanyaan mempunyai skor yaitu : Skor 1 : Ya Skor 0 : Tidak	ketergantungan 2. 6-10: Ketergantungan ringan 3. 11-15: Ketergantungan sedang 4. 16-20: Ketergantungan atau kecanduan	
--	--	--	---	--	--

G. Instrument / Alat Pengumpulan Data

1. Instrument Penelitian

Dalam penelitian teknik pengumpulan datanya menggunakan kuesioner. Kuesioner ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi statment tertulis kepada respondennya untuk dijawab. Kuesioner juga bisa disebut dengan alat pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengenali dengan tepat pada variabel yang hendak di teliti dan mengerti apa yang bisa diharapkan oleh responden (Saryono & Mekar, 2013). Dalam riset menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner. Instrument yang di pakai dalam penelitian adalah :

a. Kesioner A

Kuesioner A data demografi digunakan sebagai pengkaji data demografi atau identitas orang tua anak yang sekolah di RA

Masyithah Wedarijaksa Pati. Terkait pekerjaan, pendidikan, penghasilan, usia anak.

b. Kuesioner B

Kuesioner B adalah kuesioner untuk menilai pola asuh orang tua yang menggunakan kuesioner *Styles and Dimensions Questionnaire-Short Version (PSDQ)* adalah alat untuk mengukur yang dimanfaatkan guna menilai pada pola asuh orang tua. Skala yang digunakan adalah skala likert, yang terbagi menjadi 3 macam yaitu, pola asuh orang tua otoriter, permisif serta demokratis. Instrument ini pernah dilakukan untuk mengukur penelitian sebelumnya oleh Riyani et all, di 2018 yang sudah ditranslate dalam bahasa indonesia. Pada penlitian telah di uji validitas dan rehabilitas dalam kuesioner dengan 3 macam pola asuh dengan 113 responden orang tua yang memiliki anak prasekolah.

Kuesioner yang mencakup 32 pertanyaan yaitu, pola asuh otoriter 13 pertanyaan, pola asuh permisif 5 pertanyaa dan pola asuh demokratis 15 pertanyaan. Pada masing-masing pola asuh memiliki skor 1-5 yaitu, 1= tidak pernah, 2= jarang, 3= kadang-kadang, 4= sering, 5= selalu.

c. Kuesioner C

Kuesioner C merupakan kuesioner kecanduan gadget memakai kuesioner *smartphone addiction test* yang di sebut dengan tes sederhana yang dibuat oleh *Pumpic Mobile Monitoring*

(Pumpic Mobile Monitoring, 2016) yang digunakan untuk mengenal anak yang kecanduan gadget dalam penggunaan smartphone. Kuesioner ini telah di modifikasi, kuesioner tersusun dari 20 pertanyaan yang sudah diartikan dalam bahasa Indonesia, alat ukur tersebut dibuat dengan berdasarkan skala Guttman yang tiap-tiap pertanyaan mempunyai skor yaitu, jika jawab YA maka jumlah skor 1 dan kalau jawab TIDAK maka jumlah skor 0. Kriteria penilaian total skor adalah skor 0-5 = tidak ketergantungan, 6-10 = ketergantungan ringan, 11-15 ketergantungan sedang, 16-20 kecanduan.

2. Uji Instrument Penelitian

a. Uji validitas

Uji validitas ialah metode guna menghitung tingkat validitas suatu instrument. Jika semua pertanyaan memiliki korelasi yang bermakna (validitas struktural) maka dapat diartikan sebagai konsep bahwa semua pertanyaan yang ada dapat diukur (Notoadmojo. S., 2012)

Kuesioner PSDQ telah dilakukan uji validitas menyatakan 32 item pertanyaan valid pada keseluruhan nilai $r > 0,422$ pada penelitian (Rizky Novitasar Suherman, 2019) sehingga kuesioner bisa dilakukan sebagai pengukuran pola asuh orang tua.

b. Uji reliabilitas

Uji reabilitas ialah indikator yang menandakan tingkat kepercayaan suatu alat ukur. Jika pengukuran dilakukan oleh orang yang berbeda, maka uji reabilitas dilakukan guna melihat apakah alat ukur yang dipakai serupa (Notoadmojo. S., 2012)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *kuesioner smartphone addiction* test untuk mengetahui seberapa besar kecanduan anak terhadap gadget. Hasil uji reabilitas pada *kuesioner kecanduan gadget* pada 20 pertanyaan diperoleh nilai *cronbach- α* 0,950 sehingga *kuesionernya* reliabel. Uji reabilitas *kuesioner pola asuh orang tua* pada 32 pertanyaan didapatkan nilai *cronbach- α* 0,912 sehingga *kuesionernya* reliabel. Hal tersebut menunjukkan bahwa *kuesioner kecanduan gadget dan pola asuh orang tua* adalah reliabel, sehingga bisa dimanfaatkan sebagai alat pengukur penelitiannya.

H. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yaitu sesuatu siklus pendekatan pada subjek atau pengumpulan karakteristik subyek yang digunakan pada penelitian (Nursalam, 2017).

Pengumpulan data pada riset ini dengan metode interview ialah sesuatu cara yang digunakan sebagai pengumpulan data dimana peneliti memperoleh penjelasan ataupun informasi secara langsung dari responden. Wawancara dilakukan dengan interview terpimpin (*structured*

interview) adalah wawancara sesuai petunjuk yang berbentuk kuesioner yang sebelumnya sudah di siapkan (Notoadmojo. S., 2012).

1. Data Primer

Data primer adalah ialah data yang secara langsung dihasilkan kepada responden misalnya : wawancara, memberikan isi kuesioner, mencari data dari observasi responden (Nursalam, 2017). Data penelitian yang diangkat yaitu data primer yang didapat dari siswa-siswi RA Masyithah.

2. Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang terkumpulkan untuk memecahkan permasalahan yang dialami. Sumber data sekunder adalah literatur, jurnal, dan web internet yang berhubungan dengan hal-hal yang akan diteliti. Dalam pengumpulan data harus sesuai dengan tahapan dibawah ini :

- a. Peneliti melakukan izin penelitian ke fakultas ilmu keperawatan unissula untuk meminta surat izin studi pendahuluan
- b. Peneliti mendapatkan surat izin studi pendahuluan, kemudian melakukan observasi dan wawancara studi pendahuluan
- c. Melakukan sidang proposal penelitian
- d. Meminta izin ke RA. Masyithah untuk dilakukan penelitian dan mengatur jadwal melakukan untuk mengisi kesioner terhadap responden

- e. Memberikan lembar persetujuan kepada responden supaya ikut serta dalam penelitian dan mendatangi lembar persetujuan (*Informed Consent*)
- f. Memberikan penjelasan kepada responden agar mengerti serta jelas tentang tata cara pengisian kuesioner yang telah diberikan pada responden
- g. Mengambil kuesioner yang telah diisi oleh orang tua anak yang bersekolah di RA Masyithah
- h. Mengolah data dan menganalisis hasil dari penelitian
- i. Melakukan sidang hasil penelitian

I. Rencana analisis/ pengolahan data

1. Pengolahan data

Pengumpulan data melalui kuesioner yang isinya terkait kuesioner pola asuh orang tua serta kuesioner mengenai kecanduan gadget. Adapun variabel informasi pada tata cara pengumpulan data berupa kuesioner yang sudah terkumpulkan setelah itu pengolahan data dengan tahapan :

a. Memeriksa data (*editing*)

Data yang dihasilkan dari kuesioner membutuhkan proses *editing*, yaitu, pemeriksaan kuesioner yang sudah responden isi. Pemeriksaan kuesioner mencakup keterangan, logis atau tidaknya

jawaban, dan konsistensi atas jawaban yang telah diisi responden.
(Dony Setiawan, 2015).

b. Memberi tanda (*coding*)

Hasil dari jawaban yang didapatkan akan digolongkan dalam jenis yang sudah ditetapkan dengan cara memberikan kode yang berupa angka atau bilangan pada tiap-tiap variabel.

c. Pengolahan data (*processing*)

Ada dua hal dalam mengolah data yaitu :

- 1) Entry data adalah proses input data ke dalam pengolahan data untuk dianalisis.
- 2) Melaksanakan proses editing ulang pada data yang sudah ditabulasi untuk menghindari terbentuknya kesalahan dalam mempersatukan data atau kesalahan penempatan pada kolom ataupun garis tabel (Dony Setiawan, 2015). Pengolahan data menggunakan SPSS. Data yang telah di coding setelah itu dimasukkan tepat pada format tabel SPSS.

d. Cleanning

Data akan diteliti ulang agar penerapan analisa data tidak terjadi kesalahan – kesalahan dalam pengkodean, hasil penelitian supaya menghasilkan hasil yang benar-benar akurat.

2. Jenis analisa data

a. Analisa univariat

Peneliti melaksanakan analisa univariat dengan deskriptif tentang distribusi frekuensi serta proporsi tiap-tiap variabel yang diteliti, dari variabel independent maupun variabel dependen. Dalam riset ini, analisis data yang akan dipaparkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi variabel bebas yaitu pola asuh orang tua dan variabel terikat yaitu kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

b. Analisa bivariat

Analisa bivariat dalam riset ini berencana menganalisa dua faktor yang saling berhubungan atau bersesuaian. Pemeriksaan ini dilakukan guna menguji hipotesis dan menjamin hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam tinjauan ini, informasi yang telah dikumpulkan dan dianalisis menggunakan uji *Spearman Rho* digunakan untuk menguji antara dua variabel pada skala data ordinal untuk mengetahui ada tidaknya hubungan dan seberapa besar hubungan tersebut. Pemahaman hasil uji *Spearman* digunakan pada derajat kepastian (*Confident interval 95%*) dengan tingkatan makna mengharapkan $\alpha = 0,05$ yang berarti bahwa jika $p = 0,05$ berarti H_a diterima, ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah di RA Masyithah Wedarijaksa Pati. Keeratan hubungan dapat dilihat berdasarkan pada koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Koefisien korelasi

Nilai	Tingkat keeratan
0,00 – 0,199	Sangat lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

J. Etika penelitian

Penelitian ini dilakukan sesudah memperoleh surat izin pendahuluan dan izin dari Fakultas Ilmu Keperawatan, izin dari Kepala RA. Masyithah Wedarijaksa Pati. Penelitian akan dimulai dengan melaksanakan berbagai tahapan penelitian terkait etika penelitian mencakup :

1. *Informed Consent* (lembar persetujuan)

Peneliti menyajikan lembar surat persetujuan responden terlebih dahulu, sebelum dilakukan penelitiannya. Responden siap untuk menandatangani lembar persetujuannya, jika respondennya menolak maka peneliti tidak memaksakan serta menghormati keputusan respondennya.

2. *Anonimity* (tanpa nama)

Dalam riset peneliti akan melindungi identitas atau bukti diri responden, pada lembar pengumpulan data peneliti tidak menuliskan nama responden yang telah diisi oleh responden. Lembar pengumpulan data tersebut akan diberikan kode atau tanda tertentu.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Kerahasiaan data yang sudah terkumpulkan oleh responden akan terjamin kerahasiaanya dan tidak menyebarkan data dari responden. Semua data yang sudah terkumpul pada peneliti akan diberi kode tertentu pada tiap-tiap responden, dan hanya peneliti yang mengetahuinya.

4. Beneficence (manfaat)

Harapan peneliti dapat berguna bagi orang semaksimal mungkin serta meminimalkan hal-hal dari dampak negatif pada responden. Dalam penelitian, penelitian diharapkan dapat menghasilkan manfaat dan pencapaian akan hubungan pola asuh terhadap kecanduan gadget.

5. Nonmaleficence (keamanan)

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada hal yang dapat merugikan dan berbahaya pada responden. Penelitian ini tidak menggunakan peralatan dan bahan berbahaya dan lokasi riset aman. Pengumpulan data hanya dengan mengisi kuesioner tidak ada eksperimen yang berbahaya bagi responden.

6. Veracity (kejujuran)

Penelitian ini bersifat jujur, tidak memiliki rahasia, dan mengenal informasi pada penelitian. Jadi ini adalah hak responden untuk mengetahui informasi yang ada. Penelitian ini menceritakan tentang manfaat mengisi kuesioner dan penelitian dengan jujur.

7. Justice (keadilan)

Peneliti memperlakukan responden sama dan tidak membedakan. Seperti halnya, sama-sama diberikan bolpoin dan kuesioner sama dan diperlakukan dengan sopan dan baik tanpa membedakan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pengantar Bab

Pada Bab ini berisi penjelasan hasil penelitian yang sudah didapatkan dari 101 responden pada anak RA Masyithah pada bulan Oktober 2021. Penelitian ini dilakukan guna melihat hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah di RA Masyithah Wedarijaksa Pati. Hasil penelitian ini mencakup dari analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat memaparkan hasil data demografi. Adapun hasil bivariat adalah menguji hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah di RA Masyithah.

B. Analisa Univariat

1. Karakteristik responden

a. Pekerjaan ayah

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ayah pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah

Pekerjaan ayah	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Swasta	71	70.3%
PNS	1	1.0%
TNI/POLRI	1	1.0%
Tidak bekerja	3	2.9%
Lain-lain	25	24.8%
Total	101	100%

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 101 anak prasekolah dengan pekerjaan ayah adalah sebanyak 71 orang (70.3%), ayah sebagai PNS sebanyak 1 orang (1.0%), ayah sebagai

TNI/POLRI sebanyak 1 orang (1.0%), ayah yang tidak bekerja sebanyak 3 orang (2.9%), dan lain-lain sebanyak 25 orang (24.8%).

b. Pekerjaan ibu

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ibu pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah

Pekerjaan ibu	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Swasta	26	25.7%
Ibu rumah tangga	64	63.4%
Lain-lain	11	10.9%
Total	101	100%

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 101 anak prasekolah yang memiliki ibu dengan pekerjaan sebagai swasta sebanyak 26 orang (25.7%), ibu rumah tangga sebanyak 64 orang (63.4%), dan lain-lain sebanyak 11 orang (10.9%).

c. Pendidikan terakhir ayah

Tabel 4.3 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan Pendidikan terakhir ayah pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah

Pendidikan terakhir ayah	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Sekolah Dasar	17	16.8%
Sekolah Menengah Pertama	23	22.8%
Sekolah Menengah Atas	54	53.5%
Perguruan tinggi	7	6.9%
Total	101	100%

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 101 anak prasekolah yang memiliki ayah dengan Pendidikan terakhir sekolah dasar sebanyak 17 orang (16.8%), ayah dengan pendidikan terakhir sekolah menengah pertama sebanyak 23 orang (22.8%), ayah dengan pendidikan terakhir sekolah menengah atas sebanyak 54 orang (53.5%), dan ayah dengan pendidikan terakhir perguruan tinggi sebanyak 7 orang (6.9%).

d. Pendidikan terakhir ibu

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan Pendidikan terakhir ibu pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah

Pendidikan terakhir ibu	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Sekolah Dasar	17	16.8%
Sekolah Menengah Pertama	26	25.7%
Sekolah Menengah Atas	48	47.5%
Perguruan tinggi	10	9.9%
Total	101	100%

Berdasarkan tabel 4.4 menyatakan dari 101 anak prasekolah mempunyai ibu dengan pendidikan terakhir sekolah dasar ada 17 orang (16.8), pendidikan terakhir sekolah menengah pertama ada 26 orang (25.7%), pendidikan terakhir sekolah menengah atas ada 48 orang (47.5%), serta perguruan tinggi ada 10 orang (9.9%).

e. Pendapatan orang tua

Tabel 4.5 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan pendapatan orang tua pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah

Pendapatan orang tua	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Dibawah UMR	25	24.8%
UMR	52	51.5%
Diatas UMR	24	23.8%
Total	101	100%

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa 101 anak prasekolah yang memiliki orang tua dengan pendapatan dibawah UMR sebanyak 25 orang (24.8%), dengan pendapatan sesuai UMR sebanyak 52 orang (51.5%), dengan pendapatan diatas UMR sebanyak 24 orang (23.8%).

f. Usia anak

Tabel 4.6 Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia anak di RA Masyithah

Usia anak	Frekuensi (F)	Presentase (%)
4 tahun	17	16.8%
5 tahun	49	48.5%

6 tahun	35	34.7%
Total	101	100%

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa dari 101 anak prasekolah yang memiliki usia 4 tahun sebanyak 17 orang (16.8%), anak berusia 5 tahun sebanyak 49 orang (48.5%), anak berusia 6 tahun sebanyak 35 orang (34.7%).

g. Pola asuh orang tua

Tabel 4.7 Distribusi frekuensi berdasarkan pola asuh orang tua pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah

Macam pola asuh orang tua	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Permisif	9	8.9%
Otoriter	4	4.0%
Demokratis	88	87.1%
Total	101	100%

Berdasarkan tabel 4.7 menyatakan bahwa distribusi responden berdasarkan macam-macam pola asuh yang diterapkan orang tuanya dari 101 anak prasekolah menandakan macam-macam pola asuh permisif sebanyak 9 orang (8.9%), pola asuh otoriter 4 orang (4.0%), pola asuh demokratis 88 orang (87.1%).

h. Kecanduan gadget

Tabel 4.8 Distribusi frekuensi berdasarkan kecanduan gadget pada 101 anak prasekolah di RA Masyithah

Kecanduan gadget	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Tidak ketergantungan	68	67.3%
Ketergantungan ringan	15	14.9%
Ketergantungan sedang	15	14.9%
Ketergantungan atau kecanduan	3	3.0%
Total	101	100%

Berdasarkan tabel 4.8 menunjukkan bahwa distribusi responden berdasarkan kecanduan gadget dari 101 anak prasekolah dengan tidak ketergantungan gadget sebanyak 68 orang (67.3%), anak

prasekolah dengan ketergantungan ringan sebanyak 15 orang (14.9%), anak prasekolah dengan ketergantungan sedang sebanyak 15 orang (14.9%), dan anak prasekolah dengan ketergantungan atau kecanduan sebanyak 3 orang (3.0%).

C. Analisa Bivariat

Analisa bivariat digunakan guna mengetahui hubungan dan distribusi frekuensi antara variabel independent (pola asuh orang tua) dengan variabel dependen (kecanduan gadget) pada anak usia prasekolah di RA Masyithah.

Tabel 4.9 Hasil uji spearman rho hubungan antara pola asuh orang tua terhadap kecanduan gadget pada anak usia prasekolah di RA Masyithah (N=101).

		Kecanduan Gadget			Total	<i>p</i> value	<i>r</i>	
		Tidak Ketergantungan	Ketergantungan Ringan	Ketergantungan Sedang				
Pola Asuh Orang Tua	Demokratis	65	14	8	1	88	0,000	-0,443
	Otoriter	2	1	1	0	4		
	Permisif	1	0	6	2	9		
Total		68	15	15	3	101		

Tabel 4.9 Berdasarkan hasil uji statistik Spearman Rho dihasilkan nilai *p* value = 0,000 lebih kecil dari nilai α yaitu 0,05 ($p < 0,05$). Hasil hipotesis menunjukkan bahwa taraf signifikan kurang dari α maka H_0 ditolak dan H_a dinyatakan diterima, artinya ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah. Nilai korelasi Spearman sebesar -0,443 menunjukkan bahwa arah korelasi negatif dengan kekuatan sedang, sehingga kedua variabel tersebut tidak

searah. Sehingga dapat diartikan semakin baik pola asuh orang tua maka akan semakin rendah kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengantar Bab

Bab ini ialah hasil pembahasan penelitian yang menerangkan karakteristik responden mencakup pekerjaan ayah, pekerjaan ibu, pendidikan terakhir ayah, pendidikan terakhir ibu, pendapatan orang tua, usia anak. Analisa variabel penelitian (Pola Asuh Orang Tua dan Kecanduan Gadget), Analisa bivariat (hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah).

B. Interpretasi dan Diskusi Hasil

1. Karakteristik Responden

a. Pekerjaan Orang Tua

Berdasarkan penelitiannya diperoleh hasil bahwa pekerjaan ayah responden terbesar pada pekerjaan swasta sebanyak 71 ayah responden (70.3%) dan yang paling sedikit PNS dan TNI/POLRI yaitu sebanyak 1 ayah responden (1.0%). Sedangkan untuk pekerjaan ibu responden terbesar pada pekerjaan Ibu rumah tangga sebanyak 64 ibu responden (63.4%) dan sedikitnya memilih lain-lain yaitu sebanyak 11 ibu responden (10.9%).

Menurut riset (J. Tan, A. Ismanto, 2013) bahwa pekerjaan wiraswasta yang lebih tinggi, pekerjaan adalah acuan guna memperoleh uang. Status sosial ekonomi keluarga pun bisa diketahui dari pekerjaan orang tua. Jadi riset menurut (Adiriani,

2020) paling banyak ayah yang menghabiskan waktu buat bekerja selama 7-13 jam dalam sehari. Jenis pekerjaan ayah paling banyak adalah sebagai pegawai swasta. Sedangkan jenis pekerjaan ibu paling banyak sebagai ibu rumah tangga. Hal ini menandakan bahwa waktu yang dilakukan bersama anak lebih banyak dengan ibu dibandingkan dengan ayah. Namun, ayah tidak hanya bertanggung jawab untuk menghidupi keluarga tetapi juga melindungi anak-anak, dan memperhatikan anak-anak mereka menghabiskan waktu makan dan bermain bersama, sebelum atau sesudah pulang kerja, dan menghabiskan waktu bersama anak-anak di akhir pekan. (Acemoglu, D., & Robinson, 2020).

b. Pendidikan Terakhir Orang Tua

Berdasarkan penelitiannya diperoleh hasil pendidikan terakhir ayah responden terbesar yaitu pada pendidikan terakhir sekolah menengah atas 54 ayah responden (53.5%) dan yang paling sedikitnya yaitu pada pendidikan terakhir perguruan tinggi yaitu ada 7 ayah responden (6.9%). Sementara untuk pendidikan terakhir ibu responden terbesar yaitu pada pendidikan terakhir sekolah menengah atas sebanyak 48 ibu responden (47.5%) dan yang paling sedikit yaitu pada pendidikan terakhir perguruan tinggi sebanyak 10 ibu responden (9.9%).

Menurut (Masrifatin, 2015) mengungkapkan bahwasannya latar belakang orangtua bisa mempengaruhi mentalitas dalam

mendidik anaknya. Sehingga, peneliti mengharapkan agar orangtua yang mempunyai latar belakang pendidikan tinggi mempunyai wawasan dan pemahaman yang baik tentang proses tumbuh kembang anak. Sehingga orangtua yang berlatar belakang sekolah menengah pada umumnya akan menerapkan pola asuh berbasis demokratis untuk anaknya.

Pendidikan dari orangtua pun bisa bisa mempengaruhi penggunaan pengasuhan otoriter pada anak-anak. Hal ini bisa diketahui dari hasil tabulasi silang bahwasannya dari 5 orangtua (4,8%) yang menetapkan pengasuhan otoriter menyatakan lebih dari 1 ibu (14,3%) mempunyai pendidikan dasar, lebih dari 2 ibu (16,7%) pendidikan terakhirnya adalah SMP, 1 ibu (3,6%) tamat sekolah menengah, dan 1 ibu (1,8%) tamatan perguruan tinggi. Sementara itu, 1 ayah (11,1%) akhirnya memenangkan pelajaran terakhir sekolah dasar, lebih dari 1 ayah (10%) mempunyai pendidikan terakhir SMP, 1 ayah (2,9%) pendidikan terakhir sekolah menengah dan perguruan tinggi dari 2 ayah (3,9%) menerapkan pengasuhan otoriter kepada anak-anak. Ini karena orangtua yang mempunyai dasar rendah akan sering mempunyai keterbatasan informasi yang terkait dengan kemajuan anak (Hurlock, 2014).

c. Pendapatan Orang Tua

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil pendapatan orang tua responden terbesar yaitu sesuai UMR sebanyak 52 orang tua responden (51.5%) dan yang paling sedikit yaitu dibawah UMR ada 25 orang tua responden (24.8%).

Pada penelitian (Handayani, 2013) mengatakan bahwa pendapatan orang tua yang tinggi sebagai faktor yang mempengaruhi pemanfaatan pengasuhan permisif. Hal ini dibuktikan dengan akibat dari persilangan 88 bahwa dari 11 orangtua (10,6%) yang menerapkan pola asuh permisif mempunyai ekonomi sosial yang layak yaitu > Rp. 3.500.000.00 setiap bulan. Orangtua dengan pola permisif sering mengizinkan anak-anak mereka untuk melakukan apa saja. Hal ini, jika secara bersamaan ditopang oleh status keuangan keluarga yang tinggi, akan menjadi salah satu elemen yang mengarah pada penggunaan pengasuhan permisif. Didukung oleh penelitian sebelumnya, dikatakan bahwa unsur-unsur yang dapat mempengaruhi pengasuhan sangat beragam, khususnya kondisi karakter orang tua, keadaan dan kondisi orangtua untuk situasi ini, keadaan keuangan keluarga dan lingkungan setempat. Peneliti berharap orangtua dengan penghasilan tingkat atas bisa memberikan layanan yang membantu setiap persyaratan yang diinginkan oleh mereka. Orangtua umumnya akan menerapkan pengasuhan dengan perlakuan tertentu

sehingga layak untuk menimbulkan sifat manja pada anak (Rizky Novitasar Suherman, 2019).

d. Usia Anak

Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa usia anak terbesar yaitu 5 tahun sebanyak 49 responden (48.5%) dan yang paling sedikit usi anak 4 tahun sebanyak 17 responden (16.8%).

Anak dengan umur 3-6 tahun, dimana tahap ini sebagai masa anak-anak mulai meniru, inovatif dan masa anak-anak senang menyelidiki. Hal ini sesuai dengan sebagian kemajuan yang mereka alami mengingat peningkatan dari segi psikososial, psikointelektual, psikoseksual, motorik, peningkatan semangat, emosional pada anak (Hendyca Dony Setiawan, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh (Al-Ayuby, 2017) sehubungan dengan efek penggunaan gadget pada usia dini menyadari bahwa efek penggunaan gadget bisa positif ataupun negatif sesuai dengan pengawasan dan sikap orang tua sebagai model asli untuk anak-anak di usia ini. Dalam ulasan lain dikatakan bahwa orangtua harus mengatur anak-anak dalam menggunakan gadget agar mereka tidak mencampuri sistem pembelajaran dan sosialisasi pada lingkungan. Orangtua perlu memberi berbagai pedoman kepada anak-anak mengenai pemakaian gadget agar bisa berguna (Mubashiroh., 2013).

2. Variabel Penelitian

a. Pola Asuh Orang Tua

Dari hasil penelitian yang sudah diselesaikan menyatakan hasil bahwasannya orang tua anak prasekolah di RA Masyithah menerapkan pola asuh permisif sebanyak 9 orang (8.9%). Sementara orang tua yang menerapkan pola asuh otoriter ada 4 orang (4.0%) dan orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis ada 88 orang (87.1%).

Menurut penelitian (Rizky Novitasar Suherman, 2019) mengatakan bahwa gaya pengasuhan demokratis mempunyai cara yang tepat untuk berurusan dengan anaknya. Orangtua mendisiplinkan anak-anak dalam suasana hangat dan antusias yang stabil. Peneliti menerima bahwa anak-anak yang mengalami masa kanak-kanak dalam keluarga pengasuhan yang adil bisa mendapatkan energi positif sehingga mereka mempunyai daya cipta dan rasa percaya diri yang tinggi. Sementara itu, dari hasil polling dari pertanyaan nomor 11 menyatakan "orangtua memberikan motivasi kepada anak-anak mengapa prinsip-prinsip dari orangtua harus dipatuhi". Tanggapan terhadap pertanyaan ini menunjukkan bahwa dari 104 responden, sebagian besar orangtua memilih jawaban yang berurutan hingga 27 orang (26%) serta lebih dari 67 orang (64,4%) memilih jawaban yang sesuai secara konsisten. Orangtua memberikan keputusan dalam keluarga yang

bisa diakui oleh semua kerabat. Juga, anak-anak akan mengakui perilaku apa yang baik dan buruk.

Hal ini sesuai penelitian (Rahmat, 2018) pada pengasuhan yang layak untuk mendidik anak-anak dalam masa digitalisasi. Dari hasil penelitian dikatakan bahwa pengasuhan yang paling baik dan menarik di masa digital adalah pengasuhan berdasarkan demokratis. Pengasuhan semacam ini tidak mendisinfeksi anak-anak dari dampak zaman digitalisasi tetapi mencoba mendorong anak-anak untuk bersikap kritis pada dampak positif dan negatif di masa digital. Sebagian besar jenis orangtua demokratis mempunyai anak-anak yang merasa senang secara batin, terampil di bidangnya, dan efektif karena mereka bisa menyesuaikan dan menjalin hubungan baik dengan orang lain. Di zaman yang sudah maju ini, orangtua harus mengubah cara mereka mendidik anak-anak mereka agar mereka lebih memuaskan pada anak-anak.

Sesuai dengan uraian di atas dapat maka kesimpulannya pola asuh orang tua pada anak usia prasekolah di RA Masyithah Wedarijaksa Pati di dapatkan data pola asuh orang tua yang paling banyak dalam kategori pola asuh orang tua demokratis sebanyak 88 orang (87.1%).

b. Kecanduan Gadget

Berdasarkan penelitian yang sudah diselakan menyatakan bahwa hasil kecanduan gadget pada anak prasekolah di RA

Masyithah yaitu tidak ketergantungan gadget ada 68 anak (67.3%). Sementara ketergantungan pada gadget berjenis ringan ada 15 anak (14.9%) dan ketergantungan sedang ada 15 anak (14.9%), pada 3 anak (3.0%) mengalami ketergantungan pada gadget.

Menurut penelitian (Novitasari et al., 2016) menyatakan penggunaan alat gadget sangat menyenangkan dari pada bermain dengan temannya. Elemen yang lebih inventif, mudah beradaptasi, dan imajinatif pada perangkat membuat perasaan tertarik dan terhibur saat anak-anak bermain dengan gadget. Ketika anak-anak bermain gadget, bisa mengakibatkan perasaan kegembiraan yang mendorong perkembangan dopamin kimia meningkat sehingga membuat anak-anak mengulanginya terus-menerus. Dengan asumsi bahwa orangtua membiarkan anak-anak mereka sering bermain gadgetnya tanpa memikirkan orang lain saat bermain gadget, anak-anak tanpa sadar telah menjadi tergantung pada gadget. Para ilmuwan berharap bahwa ketergantungan anak-anak pada perangkat dapat dipengaruhi oleh lamanya, pengulangan, dan contoh pengasuhan orangtua dalam menggunakan perangkat. Penggunaan gadget dengan frekuensi dan jangka waktu yang tinggi tanpa pengontrolan serta pembatasan dari orangtua mungkin akan meningkatkan derajat ketergantungan gadget pada anak (Sunita & Mayasari, 2018).

Menurut penelitian (Trinika, 2015) diklarifikasi bahwa penggunaan gadget bisa mempengaruhi dampak psikososial anak prasekolah. Anak-anak biasanya akan sulit diajak bicara, kurang peduli dengan keadaan mereka saat ini, tidak memperhatikan nasihat dari orang tua mereka dan sering merasa tidak enak badan. Anak-anak prasekolah yang telah mengalami kebiasaan akan percaya perangkat menjadi bagian dari hidup mereka.

Dalam penelitian (Iswidharmanjaya & Agency, 2014) ditandai dengan pertanyaan nomor 17 mengenai “anak-anak lebih suka bermain gadget daripada bermain dengan temannya” dari 16 orangtua yang mempunyai anak dengan ketergantungannya sedang ke atas dari 9 orang (56,2%) memilih jawaban yang sesuai “Ya ” dan 7 orang (43,7%) memilih jawaban yang sesuai "Tidak". Ini bisa membatasi sosialisasi anaknya serta mendorong anak untuk berketergantungan dengan gadgetnya. Dari riset ini, hal-hal yang bisa berpengaruh pada tingkat ketergantungan perangkat gadget adalah tingginya penggunaan gadget pada anak-anak prasekolah, khususnya >60 menit dalam sehari. Dari 14 anak dengan berketergantungan ringan, 8 anak (57,1%) memakai gadget jangka panjang, 4 (28,5%) dengan rentang sedang dan 2 (14,2%) dengan durasinya rendah. Sementara itu, untuk anak dengan tingkat ketergantungan sedang, 10 anak (62,5%) menggunakan gadget jangka panjang, 4 anak (2,5%) menggunakan gadget

berukuran sedang, dan 2 anak (12,5%) memakai gadget berukuran sedang (Asif & Rahmadi, 2017).

Sesuai dengan uraian di atas maka kesimpulannya bahwa kecanduan gadget pada anak usia prasekolah di RA Masyithah Wedarijaksa Pati di dapatkan data kecanduan gadget yang paling banyak dalam kategori tidak ketergantungan 68 orang (70.5%) dan ketergantungan ringan dan sedang 15 orang (14.9%).

c. Hubungan Pola asuh Orang tua dengan Kecanduan Gadget

Hasil uji statistik Spearman Rho dihasilkan nilai p value = 0,000 lebih kecil dari nilai α yaitu 0,05 ($p < 0,05$). Hasil hipotesis menunjukkan bahwa taraf signifikan kurang dari α maka H_0 ditolak dan H_a dinyatakan diterima, artinya ada hubungan antara hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah. Nilai korelasi Spearman sebesar -0,443 menunjukkan bahwa arah korelasi negatif dengan kekuatan sedang, sehingga kedua variabel tersebut tidak searah. Sehingga dapat diartikan semakin baik pola asuh orang tua maka akan semakin rendah kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

Berdasarkan hasil penelitian (Fetty, 2018) terkait hubungan tipe pola asuh orang tua dengan kebebasan penggunaan gadget pada anak di SD Negeri Burat Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo dengan hasil penelitiannya diketahui makin tingginya

pemakaian *gadget* maka pola asuh yang diterapkannya maka makin rendah pemakaian *gadgetnya* pada penerapan pola asuh orang tua yaitu pola asuh demokratis.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada 101 responden, didapatkan hasil bahwa yang menerapkan pola asuh demokratis dengan tidak ketergantungan *gadget* sebanyak 65 responden (64.4%). Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa semakin baik pola asuh orang tua maka akan semakin rendah kecanduan *gadget* pada anak usia prasekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh (Alia, T., 2018). Alasan mengapa anak prasekolah kecanduan *gadget* adalah karena orang tua, mereka sering melihat orangtuanya menggunakan *gadget* dan juga faktor dari lingkungan, metode pengasuhan yang tidak tepat dapat mempengaruhi kecanduan pada *gadget* karena orang tua adalah orang pertama yang memberitahukan *gadget* kepada anaknya, kesibukan orang tua menjadi sebab untuk meredakan anaknya dengan memberi *gadget*, sehingga pada anak akan berdampak positif dan negatif. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian (Wulandari Fetty Chandra, 2019) berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan didapatkan hasil bahwa pola asuh yang menonjol adalah tipe pola asuh permisif, yang membebaskan aktivitas serta kontrol yang rendah pada anak, dalam hal ini anak-anak akan bebas. Metode pengasuhan yang paling banyak

digunakan dalam penelitian ini adalah metode pola asuh permisif 22 orang (46,8%), dengan p value 0,000.

Hasil penelitian ini didukung oleh (Park & Park, 2014) yang menunjukkan bahwa anak dengan pola asuh permisif lebih cenderung mengalami kecanduan gadget. Selain itu, ketika orang tua mengambil sikap yang lebih positif terhadap penggunaan gadget dan mengizinkan anak menggunakan gadget dengan bebas, maka kecanduan mereka terhadap gadget juga akan meningkat. Jika orang tua sendiri adalah pengguna gadget yang aktif, atau bahkan ketergantungan pada alat berupa gadget, maka kemungkinan besar anaknya akan menjadi kecanduan gadget. Para peneliti percaya bahwa metode pengasuhan yang dapat menyebabkan anak kecanduan gadget adalah pola asuh permisif. Hal ini disebabkan anak yang biasanya dimanjakan atau diberi kebebasan oleh orang tuanya akan menyebabkan kontrol anak menurun sehingga menaikkan derajat kecanduan pada gadget. Dengan cara mengasuh anak ini, dimana orang tua memberi peluang pada anak agar menjalankan aktivitas tanpa penjagaan dari orang tua, apabila anak dalam bahaya tidak mendapat peringatan dan dapat menyebabkan anak jadi manja, tidak penurut, kemandirian yang rendah, ingin menang sendiri, tidak percaya akan dirinya sendiri, dan juga kurang akan kedisiplinan dari orang tua dapat membuat anak menjadi bebas menggunakan gadget.

Orang tua menjadi panutan bagi anak usia prasekolah, salah satunya adalah kearifan dalam menggunakan alat gadget. Orang tua kadang sering menggunakan gadget dihadapan anaknya, dan lebih memperhatikan penggunaan gadget dari pada berbicara-bincang dengan anaknya (Fathoni, 2017). Oleh sebab itu, tidak hanya penerapan pola asuh yang baik, orang tua juga menjadi cermin atau panutan bagi anak-anaknya. Mulai dari anak usia prasekolah yang mana orang tua harus memberikan batas dan penjagaan anak ketika bermain gadget jika tidak mempunyai kegunaan yang penting. Apabila sudah cukup umur, orang tua dapat mempercayakan anaknya untuk menggunakan gadget dibawah penjagaan orang tuanya pada waktu-waktu tertentu dan dalam keadaan tertentu. Selain itu, jika anak kecanduan gadget, orang tua dapat melakukan pendekatan dengan anak agar mengalihkan dari gadget, seperti lebih banyak menemani dan mengobrol dengan anak, berlibur bersama keluarga, berolahraga bersama, orang tua dapat memilih permainan hiburan yang dapat mendidik tetapi tidak membuat anak bosan (Feby, 2014).

Penelitian (Ariasti 2015) mengatakan adapun contoh pengasuhan orangtua dengan kemajuan psikologis anak dalam fase perkembangan dan peningkatan menyatakan hasil bahwa desain pengasuhan yang diterapkan adalah pengasuhan berbasis demokratis. Dimana hal tersebut dapat mempengaruhi peningkatan

psikologis remaja menjadi lebih baik yaitu 70,37%. Ada responden yang mengatakan bahwa dengan asumsi anak-anak diperbolehkan menggunakan alat-alat sedapat mungkin sesuai kesepakatan sebelumnya dengan anak-anak, misalnya anak-anak hanya diperbolehkan menggunakan perangkat pada waktu tidur siang. Hal ini ditandai dengan dampak tabulasi silang dari 88 orangtua yang menerapkan pengasuhan berbasis demokratis, 47 anak (53,4%) mempunyai frekuensi pemakaian gadget yang rendah, 9 anak (10,2%) mempunyai pengurangan pemakaian gadget yang sedang, dan ke atas dari 32 anak (36,4%) mempunyai pengurangan pemakaian perangkat yang tinggi. Para ahli berharap bahwa asumsi orangtua menetapkan pengasuhan yang baik untuk anak-anak, khususnya pengasuhan yang adil, dapat membatasi tingkat fiksasi perangkat pada anak-anak prasekolah.

Dalam penelitian lain menyatakan lebih dari 6 orangtua demokratis (6,8%) mempunyai anak-anak dengan kecanduan sedang. Ini bisa diakibatkan oleh periode pertumbuhan anak-anak prasekolah yang matang. Dimana di usia 2-4 tahun, anak-anak berada dalam masa awal umumnya akan bersifat egosentris. Sementara itu, pada usia 4-7 tahun, anak-anak berada dalam tahap penalaran alami yang merupakan masa perkembangan dari egosentris ke lingkungan, yang ditandai oleh anak-anak yang

sering keras kepala, emosi serta tidak bisa diatur. terkendala (Hendyca Dony Setiawan, 2014).

Berdasarkan uraian diatas dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan pada kategori pola asuh demokratis terdapat kecanduan gadget 1 responden. Dimana pola asuh demokratis merupakan pola asuh yang memungkinkan anak-anak untuk mulai bermain sejak usia dini, tetapi pada pemakaian gadget akan dibatasi oleh orangtua. Pada penelitian ini terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah dengan kekuatan sedang, hal ini dapat diartikan semakin baik pola asuh orang tua maka semakin rendah kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

C. Keterbatasan Penelitian

Proses pengumpulan data diselesaikan melalui kuesioner yang didapat kembali oleh anak untuk diselesaikan oleh kedua orangtua di rumah. Dalam hal ini, peneliti tidak bisa langsung menyaring pengisian polling. Jadi ini dapat mempengaruhi efek samping dari hasil kuisoner tersebut.

D. Implikasi Keperawatan

Implikasi untuk pengembangan ilmu keperawatan untuk dijadikan sumber wawasan atau bisa dijadikan data dasar khususnya pada penelitian hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pekerjaan ayah terbanyak yaitu swasta sebanyak 71 ayah responden (70.3%), Sedangkan untuk pekerjaan ibu responden terbesar pada pekerjaan Ibu rumah tangga sebanyak 64 ibu responden (63.4%). Pendidikan terakhir terbanyak yaitu sekolah menengah atas sebanyak 54 ayah responden (53.5%), Sedangkan untuk pendidikan terakhir ibu responden terbanyak yaitu pada pendidikan terakhir sekolah menengah atas sebanyak 48 ibu responden (47.5%). Pendapatan orang tua responden terbesar yaitu sesuai UMR sebanyak 52 orang tua responden (51.5%). Usia anak terbesar yaitu 5 tahun sebanyak 49 responden (48.5%).
2. Pola asuh orang tua yang paling banyak adalah pola asuh demokratis kepada anak yaitu sebanyak 88 orang (87.1%).
3. Kecanduan gadget yang paling banyak yaitu tidak ketergantungan gadget sebanyak 68 orang (67.3%).
4. Hasil uji statistik Spearman Rho dihasilkan nilai p value = 0,000 lebih kecil dari nilai α yaitu 0,05 ($p < 0,05$). Hasil hipotesis menunjukkan bahwa taraf signifikan kurang dari α maka H_0 ditolak dan H_a dinyatakan diterima, artinya ada hubungan antara hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah. Nilai korelasi Spearman sebesar -0,443 menunjukkan bahwa arah korelasi

negatif dengan kekuatan sedang, sehingga kedua variabel tersebut tidak searah. Sehingga dapat diartikan semakin baik pola asuh orang tua maka akan semakin rendah kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

B. Saran

1. Bagi profesi keperawatan

Penelitian ini bisa berguna sebagai sumber informasi ilmiah untuk menambah pengetahuan dalam penanganan masalah hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

2. Bagi institusi

Data riset ini diharapkan bisa sebagai awal mula mendapat informasi, menambah wawasan dan pengetahuan terkait hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah. Selain itu juga untuk Fakultas Ilmu Keperawatan bisa menjadikannya sebagai referensi untuk penelitian yang selanjutnya.

3. Penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmiah serta informasi untuk penelitian selanjutnya dengan metode yang sama ataupun beda tentang hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, M. (2018). Pola Asuh Orang Tua Dalam Pembentukan Akhlak Anak Dalam Pendidikan Islam. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 4(1). <https://doi.org/10.37348/cendekia.v4i1.57>
- Agustika, N. L. G. M. W. G. N. S. (2020). Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(June), 112–120.
- Alviani, D., Latiana, L., & Mulawarman. (2020). Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional*. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/643/561>
- Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.1>
- Ayun, Pebriana, Yakhich, D. (2017). Pola Asuh Orang Tua Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- DeLaune, S. C., & Ladner, P. K. (2011). *Nursing Fundamentals: Standards & Practice*. Cengage Learning.
- Donsu, J. D. (2016). *Metodologi Penelitian Keperawatan*.
- Dony Setiawan, H. P. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan untuk mahasiswa kesehatan*.
- Gustian, D., , E., & , E. (2018). Pola Asuh Anak Usia Dini Keluarga Muslim Dengan Ibu Pekerja Pabrik. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 21–34. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v7i1.3532>
- Hendyca Dony Setiawan, P. (2014). *Keperawatan Anak dan Tumbuh Kembang (Pengkajian dan Pengukuran)*.
- Hidayati, N. I. (2014). Pola Asuh Otoriter Orang Tua , Kecerdasan Emosi ,. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(01).
- Istiqomah, I. (2019). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung. *Skripsi*. http://repository.radenintan.ac.id/8609/1/SKRIPSI_FULLL.pdf
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor penyebab anak

kecanduan gadget. In *Bisakimia*.

Jayantika, O. R., Livana, & Indrayati, N. (2020). Pola Asuh Orangtua Berhubungan Dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ners Widya Husada*, 7(2), 41–48.

Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. (2015). Exposure and use of mobile media devices by young children. *Pediatrics*, 136(6), 1044–1050. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>

Ladika, K. N. (2018). . *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Pendidikan Dasar dalam Meningkatkan Interaksi Sosial (Studi Kasus di SDN 1 Karang Balong Ponorogo)*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Lestari, M., & Andrian, D. (2019). Intensitas Pola Asuh Authoritative Anak Usia Dini Yang Memiliki Ibu Tenaga Kerja Wanita Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Di Bajang Mlarak Ponorogo Propinsi Jawa Timur. *JURNAL SOSIAL : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(2), 176–181. <https://doi.org/10.33319/sos.v19i2.13>

Lin, Y. (2017). *Psychopatology of Everyday Life in the 21st Century: Smartphone Addiction*.

Mansur, A. R. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Pra Sekolah*. <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/37/33>

Manumpil, B., Ismanto, A., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan UNSRAT*, 3(2), 112721.

Markham, L. (2019). *Learn what your preschooler needs to thrive*. Retrieved September 25, 2019, from <https://www.ahaparenting.com/Ages-stages/preschoolers/wonder-years>.

Masni, H. (2016). Peran Pola Asuh Demokratis Orangtua Terhadap Pengembangan Potensi Diri Dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 6(1), 58–74. <https://media.neliti.com/media/publications/81838-ID-peran-pola-asuh-demokratis-orangtua-terh.pdf>

Meiliawaty, T., Okatviana, E., Guru, P., & Dasar, S. (2020). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV*. 67–73.

Merita, M. (2019). Tumbuh Kembang Anak Usia 0-5 Tahun. In *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.36565/jak.v1i2.29>

Notoadmojo. S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*.

Novitasari, W., PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri

- Surabaya, E. wahyuyunov@gmail. co., Khotimah, N., & PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, E. nurul_art77@yahoo. co. (2016). *DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN*. c, 2–6.
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*.
- Pumpic Mobile Monitoring. (2016). *Quiz For Parent : Are your Kids Smartphone Addicted*, <https://pumpic.com/security/child-smartphone-dependency>.
- Rachmatullah, R. (2017). *Peranan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak di Desa Cikatomas Kecamatan Cilograng Kabupaten Lebak Provinsi Banten*. 9–29.
- Rizky Novitasar Suherman. (2019). HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH Oleh. *Skripsi*, 8(5), 175.
- Saryono & Mekar, A. D. (2013). *HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET PADA ANAK PRA SEKOLAH*.
- Setianingsih, Ardani, A. wahyuni, & Khayati, F. noor. (2017). *No Title Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas*. 191–205.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>
- Sugiyono. (2014). *metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*.
- Sujianti, S. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54. <https://doi.org/10.31983/jkb.v8i1.3735>
- Susan, K. T. & C. (2015). *buku ajar keperawatan pediatri*.
- Viandari, K. D., & Susilawati, K. P. A. (2019). Peran pola asuh orangtua dan penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak prasekolah. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 76. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p08>
- Vitrianingsih, Khadijah, S., & Ceria, I. (2018). Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Correlation of Parent ' S Role and Duration of Gadget Use. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) KesMas Respat*, 3(2), 1–9. <https://jurnal.poltekkeshjogja.ac.id/index.php/jkkh/article/download/261/163&ved>.
- Wijanarko&Setiawati, 2016. (2016). *Ayah Ibu Baik, Parenting Era Digital, pengaruh Gadget Pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua*

Bijak di Era Digital, _ Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

Yustina, A., & Setyowati, S. (2021). KONTRIBUSI POLA ASUH ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL 2 Jurnal PAUD Teratai Volume 10 Nomor 1 Tahun 2021. *Jurnal PAUD*, 10(1), 1-7.

