

**PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI MELALUI VIDEO ANIMASI TERHADAP
TINGKAT PENGETAHUAN ORANG TUA TERHADAP POLA ASUH ANAK
DI DESA SEWORAN KABUPATEN MAGELANG**

KARYA TULIS ILMIAH

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Kebidanan
Program Pendidikan Profesi Kebidanan



Disusun Oleh :

RATNA FADILA PUTRI

NIM. 32102000071

**PROGRAM STUDI KEBIDANAN PROGRAM SARJANA DAN PENDIDIKAN
PROFESI BIDAN FAKULTAS FARMASI**

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG

2024

**KARYA TULIS ILMIAH PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI MELALUI VIDEO
ANIMASI TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN ORANG TUA TERHADAP
POLA ASUH ANAK
HALAMAN PENGESAHAN
DI DESA SEWORAN KABUPATEN MAGELANG**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING KARYA TULIS ILMIAH
PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI MELALUI VIDEO ANIMASI TERHADAP
TINGKAT PENGETAHUAN ORANG TUA TERHADAP POLA ASUH ANAK
DI DESA SEWORAN KABUPATEN MAGELANG**

Disusun oleh :

RATNA FADILA PUTRI

NIM. 32102000071

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal :

31 Mei 2024



Menyetujui,

Pembimbing utama,

Is Susiloningtyas, S.SiT.,M.Keb

NIDN 0608018702

Pembimbing Pendamping,

Machfudloh, S.SiT.,MH.Kes.,M.Keb

NIDN 0608018702

HALAMAN PENGESAHAN
KARYA TULIS ILMIAH PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI MELALUI VIDEO
ANIMASI TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN ORANG TUA TERHADAP
POLA ASUH ANAK
DI DESA SEWORAN KABUPATEN MAGELANG

Disusun Oleh

RATNA FADILA PUTRI
NIM. 32102000071

Telah dipertahankan dalam seminar di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 05 Juni 2024

SUSUNAN TIM PENGUJI

Ketua,

Emi Sutrisminah, S.SiT.,M.Keb.

NIDN 0612117202

Anggota,

Is Susiloningtyas, S.SiT.,M.Keb

NIDN 0624107001

Anggota,

Machfudloh, S.SiT.,MH.Kes.,M.Keb

NIDN 0608018702

Mengetahui

Dekan Fakultas Farmasi
UNISSULA Semarang,

Ka. Prodi Sarjana Kebidanan
FF UNISSULA Semarang,

Dr. Apt. Rina Wijayanti, M. Sc
NIDN. 0618018201

Rr. Catur Leny Wulandari, S.SiT.,M.Keb
NIDN. 0626067801

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis Ilmiah ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik dari Universitas Islam Sultan Agung semarang maupun perguruan tinggi lain.
2. Karya Tulis Ilmiah ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam Karya Tulis Ilmiah ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan naskah pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 05-Juni-2024

Pembuat Pernyataan



METERAI
TEMPEL
3000
E5ALX189101079

Ratna Fadila Putri

NIM. 32102000071

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga pembuatan Karya Tulis Ilmiah yang berjudul “Pengaruh Pemberian Edukasi Melalui Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Orang tua Terhadap Pola asuh Anak di Desa Seworan Kabupaten Magelang” ini dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Karya Tulis Ilmiah ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Kebidanan (S. Keb.) dari Prodi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan FF Unissula Semarang.

Penulis menyadari bahwa selesainya pembuatan Karya Tulis Ilmiah ini adalah berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Gunarto, SH., SE., Akt., M. Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Apt. Rina Wijayanti, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Farmasi Unissula Semarang.
3. Rr. Catur Leny Wulandari, S.SiT, M. Keb., selaku Ketua Program Studi Sarjana Kebidanan dan Profesi Bidan FF Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Jopi Tirta Kusuma, selaku Kepala Desa Seworan Kabupaten Magelang yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di tempat praktik tersebut.
5. Is Susiloningtyas S.SiT.,M.Keb., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan hingga penyusunan proposal Karya Tulis Ilmiah ini selesai.
6. Machfudloh,S.SiT.MH.Kes.,M.Keb., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan hingga penyusunan proposal Karya Tulis Ilmiah ini selesai.
7. Emi Sutrisminah, S.SiT,M.Keb.,selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan hingga penyusunan proposal Karya Tulis Ilmiah ini selesai.

8. Kedua orang tua penulis, bapak Handy Wida dan ibu Apri Familasih yang selalu mendidik, memberikan dukungan moril dan materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Jodoh penulis yang belum tahu dimana dan siapa, yang senantiasa menjadi semangat penulis untuk segera menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
10. Semua pihak yang terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini

Dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini, penulis menyadari bahwa hasil Karya Tulis Ilmiah ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca guna perbaikan dan penyempurnaan Karya Tulis Ilmiah ini.

Semarang, 05 Juni 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DI DESA SEWORAN KABUPATEN MAGELANG	ii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN KARYA TULIS ILMIAH	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Keaslian Penelitian.....	8
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Kerangka Teori.....	53
C. Kerangka Konsep.....	54
D. Hipotesis	54
BAB III.....	55
METODE PENELITIAN	55
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	55
B. Subjek Penelitian	56
C. Waktu dan Tempat penelitian.....	57
D. Variabel Penelitian	57
E. Definisi Operasional Penelitian.....	58
F. Prosedur Penelitian.....	59
G. Metode Pengumpulan Data.....	64
H. Metode Pengolahan Data.....	71
I. Analisa Data.....	72
J. Etika Penelitian	73

BAB IV	75
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Gambaran Penelitian	75
B. Hasil Penelitian	77
C. Pembahasan.....	79
D. Keterbatasan Penelitian	83
BAB V	84
KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	89
<i>Lampiran 1. Jadwal Penelitian</i>	<i>78</i>
<i>Lampiran 1. Jadwal Penelitian</i>	<i>79</i>
<i>Lampiran 2. Surat Permohonan Penelitian.....</i>	<i>80</i>
<i>Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian</i>	<i>81</i>
<i>Lampiran 4. Surat Kesanggupan Pembimbing.....</i>	<i>82</i>
<i>Lampiran 5. Informed Consent.....</i>	<i>84</i>
<i>Lampiran 6. Form Identitas Responden dan kuesioner.....</i>	<i>86</i>
<i>Lampiran 7. Lembar Konsultasi</i>	<i>92</i>
<i>Lampiran 8. Lembar Validitas dan realibilitas.....</i>	<i>105</i>
<i>Lampiran 9. Analisa data SPSS.....</i>	<i>125</i>
<i>Lampiran 10. Ethical Clereance dan dokumentasi.....</i>	<i>149</i>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Teori.....	54
Gambar 1. 2 Kerangka Konsep.....	54
Gambar 2. 1 Rancangan Penelitian	55
Gambar 2. 2 Prosedur Penelitian	63



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 3. 1 Tabulasi Silang Menurut Gregory.....	65
Tabel 3. 2 Kategori Interpretasi Validasi Isi.....	66
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Tingkat Pengetahuan Pola Asuh Orang Tua.....	67
Tabel 4. 1 Dsitribusi Frekuensi Responden berdasarkan Karakteristik orang tua di Desa Seworan.....	77
Tabel 4. 2 Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Melalui Media Video Animasi.....	78
Tabel 4. 3 Pengaruh Media Video Animasi Animasi.....	78



DAFTAR LAMPIRAN KARYA TULIS ILMIAH

- Lampiran 1. Jadwal Penelitian
- Lampiran 2. Surat Permohonan Penelitian
- Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Kesanggupan Pembimbing
- Lampiran 5. Informed Consent
- Lampiran 6. Form Identitas Responden dan Kuesioner
- Lampiran 7. Lembar Konsultasi
- Lampiran 8. Lembar Validitas dan realibilitas
- Lampiran 9. Analisa data SPSS
- Lampiran 10. Ethical Clereance dan Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa kanak-kanak disebut sebagai masa tahun-tahun prasekolah. Masa awal kanak-kanak yaitu periode perkembangan yang berawal dari akhir masa bayi hingga usia 5 atau 6 tahun. Masa kanak-kanak pertengahan dan akhir merupakan periode di mana perkembangan berlangsung antara usia 6 hingga 11 tahun. Anak merupakan individu yang unik dan mengalami perkembangan yang pesat pada setiap aspek perkembangan yang akan membawanya pada perubahan dalam aspek-aspek perkembangan (Santrock, 2011), (A. R. T. Dewi et al., 2020).

Perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan, yang berlanjut sepanjang rentang hidup dan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks yang bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali. Tumbuh kembang anak yang optimal pada masa anak-anak ditandai dengan sudah mampu belajar mandiri dan merawat dirinya sendiri, mengembangkan keterampilan kesiapan sekolahnya. Pada periode perkembangan masa anak-anak, anak-anak sudah mampu menguasai keterampilan-keterampilan dasar belajar seperti membaca, menulis, dan aritmatika (Santrock, 2011).

Perkembangan sosial yang sudah mampu dikuasai pada masa anak-anak diantaranya sudah mulai berinteraksi dengan orang di lingkungannya dari usia 6 bulan sampai ketika anak sudah mampu mengenal lingkungannya, selain itu anak-anak sudah mampu meniru, persaingan, kerjasama, simpati, empati, dukungan sosial, membagi, negativisme, agresif, perilaku berkuasa,

memikirkan diri sendiri, dan merusak (Hurlock, 1997). Perkembangan sosial yang sehat sangat penting untuk anak karena jika tidak maka akan berdampak pada anak seperti anak tidak mampu bekerja sama, bermain dengan orang disekitarnya dan tidak mampu memberi perhatian ke orang dewasa atau guru. Anak yang berperilaku sosial yang rendah akan menghadapi suatu masalah seperti penolakan, masalah perilaku (A. R. T. Dewi et al., 2020) , (Khoiruddin, 2018).

Perkembangan emosional juga dialami pada masa anak-anak prasekolah selain dari perkembangan sosial, perkembangan emosional masa anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka, sehingga emosi dapat mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya. Perkembangan emosional masa anak meliputi rasa takut, malu, khawatir, cemas, marah, cemburu, duka cita, rasa ingin tahu, dan gembira. Perkembangan emosional masa anak yang sehat sangat penting karena jika tidak berkembang secara optimal akan berdampak pada anak seperti anak sulit berinteraksi dengan teman, tidak memiliki kemandirian, kepercayaan diri yang tidak baik, menunjukkan emosi yang tidak wajar, dan tidak dapat bertanggung dalam perilakunya. Sehingga pada masa anak-anak membutuhkan pola asuh yang diterapkan orang tua pada anak yang tepat dan sesuai supaya perkembangan sosial emosional anak dapat berkembang baik (A. R. T. Dewi et al., 2020).

Pola asuh atau gaya pengasuhan adalah suatu tindakan yang digunakan orang tua untuk berinteraksi dengan anak-anak ataupun suatu bentuk interaksi antara sesama anggota keluarga yang dimana akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan seseorang sejak dari masa janin

sampai ia lahir dan tumbuh dewasa. Pola asuh memiliki beberapa tipe yaitu pola asuh demokratis, otoriter dan permisif yang mana setiap jenis pola asuh tersebut memiliki kelebihan kekurangannya masing masing (Putri, 2021). Pola asuh memiliki dampak negatif jika pola penerapannya salah yaitu tidak stabil emosinya, cenderung tidak aktif, tidak mandiri, penuh dengan masalah, pribadi agresif, dan impulsif (Yusria et al., 2020), (Andhriana & Tanjung, 2021), (Zakiyah et al., 2021).

Penerapan pola asuh orang tua yang salah seperti membiarkan anak bermain gadget tanpa memperhitungkan waktu dan dampaknya. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Putri, 2021) dengan judul Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini menyatakan bahwa dampak negatif dari anak yang kecanduan gadget diantaranya anak menirukan adegan video yang mereka tonton, kurangnya interaksi, menjadi kecanduan game sehingga lupa mengerjakan hal yang lain. Dampak negatif lain yang ditimbulkan adalah kesehatannya akan terganggu, mengganggu perkembangan anak, mempengaruhi perilaku anak dan konsentrasi belajar anak akan turun (Anggraeni & Hendrizal, 2018). Adapun dampak positif yang ditimbulkan diantaranya mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak, dapat membantu anak dalam mencari berbagai persoalan dengan mudah, dan dapat menambah informasi pengetahuan yang didapat melalui gadget. Untuk itu supaya anak tidak kecanduan gadget sehingga menimbulkan dampak negatif maka anak perlu dibatasi dalam rentang waktu penggunaan gadget yaitu anak yang dibawah 2 tahun tidak dibiarkan bermain gadget sendirian, anak usia 2 sampai 4 tahun bermain gadget kurang dari 1 jam sehari, untuk anak berusia 5 tahun keatas

sebaiknya tidak lebih dari 2 jam sehari untuk penggunaan rekreasional (Putri, 2021).

Penerapan pola asuh yang tepat sangat penting karena jika dalam masa anak usia dini anak kurang mendapat perhatian dalam hal pendidikan, perawatan, pengasuhan maka akan berdampak pada tumbuh kembang anak yang tidak optimal. Anak yang berusia 0-6 tahun merupakan periode perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut *the golden age* atau masa keemasan sehingga memerlukan pola asuh yang baik dari orang tua nya (Wibowo, 2012), (Putri, 2021). Pola asuh yang tepat yang dapat diterapkan yaitu pola asuh demokratis karena pola asuh demokratis memiliki kelebihan yaitu anak menjadi pribadi yang hangat, merasa dihargai, percaya diri, lalu orang tua membimbing, mengutamakan musyawarah. Kemudian anak dalam menggunakan gadget dengan waktu yang cukup tidak melampaui batas dan pendampingan (Yusria et al., 2020), (Murniyati & Supardi, 2021).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 7 terkait standar tingkat pencapaian perkembangan anak, menyatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak akan optimal jika orang tua ikut terlibat aktif dalam pola pengasuhan yang baik pada pendidikan anak baik di rumah maupun sekolah (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014). Hal ini dikarenakan akan berdampak baik pada perilaku anak terutama perilaku sosial dan emosionalnya (Yusria et al., 2020). Adapun kewenangan bidan pada Keputusan Menteri Kesehatan Nomor 900/Menkes/SK/VII/2002 Bab V tentang Praktik Bidan pada pasal 16 terkait pelayanan

kebidanan yaitu salah satunya memberikan penyuluhan dan konseling pada ibu contohnya penyuluhan terkait pola asuh (Rahmawati et al., 2022).

Bidan dapat memberikan penyuluhan dan edukasi kepada orang tua terkait pola asuh melalui video animasi yang dimana video animasi adalah suatu media belajar yang memiliki unsur gambar dan suara seperti sebuah video atau film atau media video animasi yaitu media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi (Susilo & Widiya, 2021). Dengan video animasi orang tua dapat belajar dan memperoleh wawasan terkait bagaimana cara pengasuhan yang baik dan tepat pada anak agar perkembangan dan perilakunya optimal dan supaya tidak kecanduan gadget yang berdampak pada perkembangan, kesehatan mental, dan perilakunya (Sutarti & Astuti, 2021), (Susanti, 2021).

Video animasi dapat menjadi media edukasi, karena video animasi memiliki unsur audio dan gambar, dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi sehingga dapat memudahkan pendengar dalam menerima informasi (Susilo & Widiya, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan bulan Juni 2023 kepada 5 anak di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang Povinsi Jawa Tengah terdapat beberapa anak yang berusia 6 tahun mengalami gangguan perkembangan perilaku yaitu tantrum dan apatis yang kurang terkontrol karena kecanduan gadget dengan jumlah anak yang berusia 6 tahun terdapat 46 anak. Pentingnya dukungan petugas kesehatan terhadap

perubahan pola asuh orang tua terhadap anak yang mengalami kecanduan gadget bahwa peran bidan desa, peran kader kesehatan, peran pendidik PAUD, peran petugas PLKB, dan proses promosi kesehatan melalui edukasi pola asuh berpengaruh signifikan baik langsung maupun tidak langsung terhadap pola asuh orang tua secara holistic (Tri Sunarsih, 2015).

Orang tua di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang dalam menerapkan pengasuhan kepada anak-anak masih kurang tepat dibuktikan orang tua di Desa Seworan memberikan anak bermain gadget melebihi batas waktu penggunaannya sehingga berdampak kepada anak menjadi seorang anak yang tantrum dan apatis dengan jumlah anak usia 6 tahun 46 anak (Susanti, 2021).

Oleh karena itu, sangat dibutuhkan pemberian edukasi secara tidak langsung melalui media salah satunya video animasi, karena dengan adanya video animasi ini orang tua dapat memperoleh informasi terkait pola asuh. Video animasi dapat menjadi daya tarik dan mudah diterima karena video animasi memiliki audio dan gambar yang bergerak (Susilo & Widiya, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis memiliki ketertarikan untuk mengangkat judul penelitian yaitu pengaruh pemberian edukasi melalui video animasi terhadap tingkat pengetahuan orang tua terhadap pola asuh anak di Desa Seworan Kabupaten Magelang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengaruh Pemberian Edukasi Melalui Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Orang Tua Terhadap Pola Asuh Anak di Desa Seworan Kabupaten Magelang ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi melalui video animasi terhadap tingkat pengetahuan orang tua terhadap pola asuh anak di Desa Seworan Kabupaten Magelang.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik orang tua berdasarkan usia, pendidikan, dan pekerjaan di Desa Seworan Kabupaten Magelang
- b. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan orang tua sebelum dan setelah di berikan edukasi pola asuh anak di Desa Seworan Kabupaten Magelang
- c. Untuk menganalisis pengaruh pemberian edukasi melalui video animasi terhadap tingkat pengetahuan orang tua terhadap pola asuh anak di Desa Seworan Kabupaten Magelang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah teori ilmu pengetahuan yang ada sehingga dapat digunakan dengan semestinya.

b. Implementasi penelitian

Dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi Universitas Islam Sultan Agung Semarang untuk bahan referensi mahasiswa dalam proses pendidikan.

b. Bagi Desa Seworan Kabupaten Magelang

Dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat untuk Desa Seworan sebagai petunjuk bagi orang terkait pola pengasuhan yang baik dan tepat untuk anak.

c. Bagi Masyarakat Desa Seworan Kabupaten Magelang

Dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat untuk masyarakat agar dapat menambah wawasan dan dapat mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapat

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Judul	Peneliti & Tahun	Metode Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh media video pembelajaran terhadap peningkatan pengetahuan pengasuhan orang tua	Achmad Saptiadi (2021)	Desain penelitian One Group Pestest Posttest Design atau Desain Pratest	penggunaan media video pembelajaran memiliki pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan	Desain penelitian One Group Pestest Posttest Design, teknik analisis	Tempat penelitian, dan variabel terikat, variabel bebas.

	siswa sekolah dasar		Pascates Satu Kelompok. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.	pengasuhan dengan kategori sedang pada orang tua siswa sekolah dasar	deskriptif kuantitatif.	
2	Efektivitas laman sahabat keluarga terhadap tingkat pengetahuan ibu mengenai pengasuhan anak usia 13-24 bulan	Vania Zulfah (2021)	pre-experimental dengan alternatif the one group pretest-posttest design. Teknik Sampel pada penelitian ini dipilih menggunakan metode purposive sampling. Teknik analisis data dilakukan uji normalitas, pada pengujian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas dengan menggunakan lavene's test.	bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pengetahuan ibu tentang pengasuhan anak usia 13-24 bulan sebelum dan sesudah menggunakan Laman Sahabat Keluarga	pre-experimental dengan alternatif the one group pretest-posttest design.	Tempat penelitian, Variabel bebas dan variabel terikat, teknik sampling

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pola Asuh

a. Pengertian

Gaya pengasuhan memiliki arti suatu tindakan yang digunakan orang tua untuk berinteraksi dengan anak-anak (Andhriana & Tanjung, 2021). Ataupun segala bentuk interaksi yang dilakukan orang tua pada anaknya yang berpengaruh pada kepribadian anaknya (Zulfa et al., 2021). Suatu bentuk interaksi antara sesama anggota keluarga yang dimana akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan seseorang sejak dari masa janin sampai ia lahir dan tumbuh dewasa. Gaya pengasuhan juga mempunyai arti cara mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan serta melindungi anak yang dilakukan orang tua dalam menjalani kehidupannya serta membentuk pribadi yang berkarakter (Zakiyah et al., 2021).

Menurut (Murniyati & Supardi, 2021) adalah pola asuh terdiri dari dua kata yaitu pola dan asuh. Dimana corak, model, sistem, cara kerja, bentuk (struktur) yang tetap pengertian dari pola. Sedangkan asuh adalah mengasuh, satu bentuk kata kerja yang bermakna menjaga (merawat dan mendidik) anak kecil, membimbing (membantu, melatih, dan sebagainya) supaya dapat berdiri sendiri, memimpin (mengepalai, menyelenggarakan) suatu badan kelembagaan. Pola asuh sering juga disebut dengan

pengasuhan, ini dapat diartikan juga sebagai kegiatan interaksi yang dilakukan oleh orang tua dengan anak dalam mendukung perkembangan fisik, emosi, sosial, intelektual, dan spiritual sejak anak masih janin sampai dia lahir. Selanjutnya definisi dari bahwa pola asuh adalah bentuk tindakan orang tua dalam membina dan membimbing serta memelihara anak agar dapat mandiri. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh pola asuh yang orang tua berikan dapat mempengaruhi perkembangan anak sampai anak dewasa (Syahrul & Nurhafizah, 2021).

b. Macam – macam pola asuh

1) Pola asuh demokratis

Pola asuh ini dimana ayah dan ibu membimbing, mendorong anak-anaknya, dan membuat keputusan bersama-sama, orang tua juga mementingkan kepentingan anak, dan setiap perilaku yang diberikan pada anak didasarkan pada pemikiran yang bijaksana, dimana memberikan dorongan dan motivasi bagi harapan dan kelangsungan hidup anak, adapun kekurangan dari pola asuh ini yaitu lemahnya demokrasi dan kontrol atas aturan yang dibuat. Orang tua memberikan kesempatan pada anak-anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar, namun penuh dengan pemantauan dan pengawasan orang tua. Dan dalam penggunaan gadget pola ini mereka akan memberikan gadget dari mereka usia dini karena bagi mereka anak akan lebih mudah dalam bermain dan orang tua lebih leluasa dalam beraktifitas namun orang

tua juga tetap membatasi jika dalam bermain gadget melampaui batas (Murniyati & Supardi, 2021).

2) Pola asuh otoriter

Dimana pola asuh ini menggunakan pola komunikasi satu arah, segala aturannya harus ditaati oleh anak, orang tua pun menjadi pengendali semua kegiatan anak, aturan yang dibuat harus dipatuhi sepenuhnya oleh anak. Pada pola pengasuhan ini pada anak yang bermain gadget akan tidak diberikan kebebasan, sehingga ketika anak menggunakan gadget perlu pendampingan dan anak hanya dapat bermain hp dengan fitur fitur yang telah dipilih oleh orang tua mereka (Syahrul & Nurhafizah, 2021).

3) Pola asuh permisif

Gaya pengasuhan permisif adalah komunikasi nya satu arah, segala keputusan yang anak miliki diputuskan sendiri baik orang tua setuju ataupun tidak atau anak diberikan kebebasan penuh oleh orang tua nya untuk bergerak, tetapi dengan adanya kebebasan tersebut tidak adanya sebuah control serta aturan (Andhriana & Tanjung, 2021) dan pada pola asuh ini ada penerapan gadget akan lebih membebaskan anak dalam bermain karena mereka beranggapan bahwa ini akan memudahkan orang tua dalam melakukan aktiiftas (Hasanah & Musayyadah, n.d.).

c. Dampak positif dan negatif pola asuh

1) Pola asuh demokratis

Dampak positif yang didapatkan anak di masa depan dengan pola asuh ini yaitu anak menjadi pribadi yang hangat, merasa dihargai, percaya diri, memiliki kematangan emosi dan sosial yang baik adapun dampak negatifnya dari pola asuh demokratis adalah sebagian besar tidak ada karena pola ini menerapkan gaya pengasuhan yang baik. Pada pola asuh ini dampak yang didapat pada anak yang berhubungan dengan gadget adalah anak diberikan kesempatan, fasilitas oleh orang tuanya dan orang tua menyadari kebutuhan anak namun tetap dengan strategi yang diterapkan orang tua dapat mencegah risiko yang ditimbulkan dari gadget (Sunariyadi & Andari, 2021).

2) Pola asuh otoriter

Dampak negatif yang ditimbulkan dari pola ini yaitu anak tidak stabil emosinya, cenderung tidak aktif, tidak mandiri, penuh dengan masalah, kurang percaya diri, dipenuhi rasa khawatir jika tidak sesuai dengan kehendak orang tua, sehingga kurang mengeksplorasi diri dan menghindari tugas-tugas menantang. Namun adapun dampak positif yang ditimbulkan dari penerapan pola asuh ini yaitu anak menjadi disiplin dan mengikuti peraturan yang dibuat oleh orang tuanya karena anak sendiri sudah terbiasa dengan ketegasan yang orang tua berikan dan lebih mudah saat diberikan arahan

dan yang terakhir adalah anak akan menjadi pribadi yang rajin beribadah, sopan dan taat pada ayah ibunya. Pada pola asuh ini dalam penggunaan gadget dampak negatifnya anak merasa dikekang dan tidak bebas dalam melakukan apapun dan anak akan kesulitan dalam menyesuaikan dengan teman mereka yang dimana teman temannya sudah lihai dalam menggunakan gadget (Yusria et al., 2020).

3) Pola asuh permissive

Dan yang terakhir dari pola asuh permissive dampak negative nya adalah anak cenderung menjadi pribadi agresif dan impulsive karena memiliki kebebasan berlebihan, anak menjadi pencemas, karena bingung apa yang harus dilakukan dan apakah dia sudah melakukan sesuatu yang benar. Namun adapun dampak positif yang ada pada pola pengasuhan ini yaitu anak bisa menentukan apa yang mereka inginkan. Lalu jika ayah dan ibu ingin mengembangkan kecerdasan di bidang seni dan imajinasi pada anak maka gaya asuh model ini sangat baik, karena mereka tidak terlalu membatasi maka imajinasi anak akan berkembang dengan baik, dan membuat anak menjadi lebih kreatif (Sunariyadi & Andari, 2021), (P. A. S. C. Dewi & Khotimah, 2020). Selanjutnya dampak negatif dari pola pengasuhan ini pada anak yang bermain gadget adalah anak akan merasa kecanduan terhadap gadget (Hasanah & Musayyadah, n.d.).

d. Kesalahan – kesalahan dalam penerapan pola asuh

- 1) Memberi banyak pilihan.

Hal ini akan membuat anak kewalahan

- 2) Memanjakan anak.

Hal ini akan membuat anak selalu merasa kurang puas dan suka memaksa.

- 3) Membuat anak sibuk.

Anak yang terlalu sibuk akan membuat anak kelelahan selain itu juga membuat anak sering dibully.

- 4) Kepintaran dianggap paling penting.

Sering menganggap anak pintar membuat anak menjadi arogan dan merasa bahwa teman yang lain bodoh, maka ini akan membuat sang anak diajuhi oleh teman temannya

- 5) Menyembunyikan topik sensitif seperti seks.

Hal ini sering dihindari oleh orang tua dari anak-anak mereka, karena dengan ini mereka yakin bahwa anak mereka akan menghindari dari perbuatan seks. Padahal memberikan pemahaman tentang seks itu penting dari sejak dini sesuai dengan pemahaman anak.

- 6) Terlalu sering mengkritik.

Hal ini akan membuat anak yang kurang percaya diri atau menuntut kesempurnaan dalam segala hal. Saat ia melakukan kesalahan, mereka merasa tidak berguna dan marah. (P. A. S. C. Dewi & Khotimah, 2020)

7) Membebaskan anak nonton tv atau main gadget.

Membatasi waktu diri kita sebagai orang tua dalam layar elektronik, entah itu televisi, ponsel, atau gadget lain. Dan seharusnya anak tidak diperkenalkan dengan gadget sebelum mereka berusia di atas dua tahun.

8) Terlalu melindungi anak.

Naluri orang tua adalah melindungi anak, tetapi bukan berarti anak harus “dipagari” dari kesusahan. Pola asuh seperti ini dapat membuat anak kurang bersyukur dan menghargai sesuatu. Terkadang anak juga perlu belajar menghadapi kehilangan atau masalah (Wida et al., 2022).

e. Faktor yang dapat mempengaruhi jenis pola pengasuhan orang tua

1) Budaya

Orang tua cenderung mempertahankan konsep tradisional mengenai peran orang tua. Orang tua sering kali merasa bahwa orang tua mereka dahulu sudah menerapkan pola asuh yang baik dan benar pada mereka, sehingga mereka sering kali menerapkan pola asuh yang sama pula untuk anak mereka (Langi & Talibandang, 2021).

2) Pendidikan Orang Tua

Ayah dan ibu yang memiliki pengetahuan yang baik tentang pengasuhan maka akan lebih mengerti terkait kebutuhan anak dan mengetahui bagaimana cara memenuhi

kebutuhannya secara fisik dan psikis (Langi & Talibandang, 2021).

3) Status Sosial Ekonomi

Orang tua dari kelas menengah dikatakan cenderung lebih keras atau lebih permisif dalam mengasuh anak. Mereka beralasan bahwa faktor kebutuhan dan faktor ekonomi yang membuat orang tua bersikap keras dalam mendidik anak (Langi & Talibandang, 2021).

4) Pengalaman Setiap orang tua memiliki pengalaman atau latar belakang yang berbeda beda.

Orang tua yang memiliki trauma masa kecil akan melakukan hal yang buruk juga kepada anak mereka. Namun jika para orang tua diberikan suatu penanganan yang tepat maka mereka tidak akan melakukan hal yang serupa juga (Wida et al., 2022).

5) Jenis Kelamin

Anak laki laki pada umumnya akan diperlakukan lebih keras dibanding anak perempuan oleh orang tua mereka (D. Y. Sari, 2021).

6) Ketegangan Orang tua

Pola asuh seseorang bisa berubah ketika merasakan ketegangan ekstra. Orang tua yang biasanya menerapkan pola demokratis kadang juga akan bersikap keras atau lunak setelah melewati hari-hari yang melelahkan, mereka bisa selalu bersikap konsisten. Peristiwa sehari-hari dapat

mempengaruhi orangtua dengan berbagai cara (D. Y. Sari, 2021).

7) Pengaruh Cara Orang Tua Dibesarkan

Orang tua kadang menerapkan pola asuh yang sama kepada anak mereka seperti orang tua mereka dahulu menerapkan kepada ayah ibunya, namun kadang juga ada yang tidak mewariskan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua nya. Orang yang dibesarkan dari pola asuh otoriter dan permisif akan lebih sulit dalam mempelajari pola asuh demokratis. tetapi dengan latihan dan komitmen, para orang tua dapat mempelajari tugas-tugas yang secara canggung. Dengan komitmen dan latihan tugas-tugas berat dapat terselesaikan (P. A. S. C. Dewi & Khotimah, 2020).

8) Lingkungan tempat tinggal

Lingkungan tempat tinggal suatu keluarga akan mempengaruhi bagaimana pola asuh yang diterapkan oleh orang tua. Hal ini bisa dilihat dari mereka yang tinggal di perkotaan akan lebih merasa khawatir contohnya melarang anak untuk pergi kemana mana sendiri. Hal ini sangat jauh berbeda dengan orang tua yang tinggal di pedesaan mereka akan tidak begitu khawatir anaknya pergi sendirian (Langi & Talibandang, 2021).

9) Sub Kultur Budaya

Budaya disuatu lingkungan tempat keluarga menetap akan mempengaruhi pola asuh orang tua. Hal ini dapat

dilihat bahwa banyak orang tua di Amerika Serikat yang memperkenankan anak-anak mereka untuk mempertanyakan tindakan orang tua dan mengambil bagian dalam argumen tentang aturan dan standar moral (D. Y. Sari, 2021).

10) Status Sosial Ekonomi Keluarga

Status sosial ekonomi membuat orang tua menerapkan pola asuh yang berbeda. Orang tua yang berasal dari status ekonominya rendah akan memandang ketidaksopanan adalah hal yang salah dan mereka yang berasal dari status social ekonominya tinggi sebaliknya. Begitupun juga dengan orang tua dari kelas buruh lebih menghargai penyesuaian dengan standar eksternal, sementara orang tua dari kelas menengah lebih menekankan pada penyesuaian dengan standar perilaku yang sudah terinternalisasi (Langi & Talibandang, 2021).

Berdasarkan uraian singkat tersebut dapat diketahui bahwa pada suatu keadaan, pola asuh seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Jika dalam kehidupannya seseorang mengalami situasi yang menekan atau terjadi perubahan kondisi, namun bila anak memiliki kemampuan serta kesempatan untuk menghadapi dan mengontrol keadaan yang dialaminya maka orang tersebut dapat mempertahankan kondisi pola asuhnya pada arah yang lebih positif (D. Y. Sari, 2021).

11) Usia orang tua

Orang tua yang memiliki usia lebih muda cenderung lebih demokratis dibandingkan dengan orang tua yang lebih tua. Jarak usia orang tua dengan anak yang semakin kecil, maka semakin kecil pula perbedaan budaya antara orang tua dengan anak. sehingga akan membuat orang tua lebih memahami tentang anaknya. Semakin matang usia seseorang maka semakin berkembang daya tangkap, pola pikir, dan perilakunya dalam pengambilan keputusan dan berperan dalam kegiatan pembentukan kesehatan (Wida et al., 2022).

12) Pekerjaan Orang tua

Orang tua yang cenderung sibuk bekerja, akan kurang memperhatikan keadaan anaknya, sehingga biasanya orang tua akan menggantikan peran nya ke pembantu, sehingga pola pengasuhan akan mengikuti pola asuh yang diberikan oleh pembantu. Namun seseorang yang tidak bekerja akan memiliki wawasan pengetahuan dan berperilaku dalam pengambilan keputusan yang baik artinya orang yang tidak bekerja akan menerapkan pola asuh yang lebih baik untuk anaknya dibanding dengan mereka yang bekerja (Nisa R, 2023).

f. Ciri-ciri pola asuh

- 1) Ciri-ciri pola asuh otoriter
 - a) Kepatuhan secara mutlak tanpa musyawarah
 - b) Anak harus menjalankan
 - c) Membuat aturan tanpa alternatif lain
 - d) Bila anak berbuat salah, orangtua menghukumnya
 - e) Hubungan anak dan orang tua sangat jauh
 - f) Lebih memenangkan orangtua bahwa orangtua paling benar
 - g) Lebih mengendalikan kekuatan orangtua, dengan memberi hadiah, ancaman dan sanksi
 - h) Kurang memperhatikan perasaan anak, yang penting perilaku anak berubah (P. P. Sari et al., 2020a).

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pola asuh otoriter yaitu orang tua memaksakan kehendak pada anak, membatasi keinginan anak, mengontrol tingkah laku anak secara ketat, memberi hukuman fisik, dan kehendak anak banyak diatur orang tua.

- i) Kekuasaan orang tua amat dominan
- j) Anak tidak diakui sebagai pribadi
- k) Kontrol terhadap tingkah laku anak sangat ketat
- l) Orang tua akan sering menghukum jika anak tidak patuh

(Sunariyadi & Andari, 2021)

2) Ciri-ciri pola asuh Authoritative (Demokratis)

Adanya pengakuan kemampuan anak oleh orang tuanya, anak diberi kesempatan untuk tergantung dan mengembangkan kontrol internalnya, orang tua melibatkan partisipasi anak dalam mengatur kehidupan anak, menetapkan peraturan-peraturan, dan dalam mengambil keputusan.

Ciri-ciri pola asuh authoritatif:

- a) Menghargai pada minat dan keputusan anak
- b) Mencerahkan cinta dan kasih sayang setulusnya
- c) Tegas dalam menerapkan aturan dan menghargai perilaku baik
- d) Melibatkan anak dalam hal-hal tertentu (P. P. Sari et al., 2020b).

Dari pendapat para pakar di atas maka penulis simpulkan bahwa ciri-ciri pola asuh outhoritatif (demokratis) yaitu mendorong anak untuk mandiri tetapi tetap dalam batasan dan control, biasanya bersikap hangat, bisa menerima alasan dari semua tindakan anak,

Orang tua melibatkan partisipasi anak dalam mengatur kehidupan anak, menetapkan peraturan peraturan, dan dalam mengambil keputusan (Sunariyadi & Andari, 2021).

- a) Orang tua senantiasa mendorong anak untuk membicarakan apa yang menjadi cita cita, harapan dan kebutuhan mereka
- b) Orang tua dan anak ada kerjasama yang harmonis

- c) Anak diakui sebagai pribadi, sehingga segenap kelebihan dan potensi mendapat dukungan serta dipupuk dengan baik
- d) Orang tua akan membimbing dan mengarahkan anak - anak mereka
- e) Ada kontrol dari orang tua yang tidak kaku (Sunariyadi & Andari, 2021).

3) Ciri-ciri pola asuh permissive

- a) Anak diperbolehkan untuk mengatur tingkah laku yang mereka kehendaki dan membuat keputusan sendiri kapan saja oleh orang tua mereka
- b) Orang tua memiliki sedikit peraturan di rumah
- c) Pembatasan kapan saja dan sedikit menerapkan hukuman
- d) Orang tua sedikit menuntut kematangan tingkah laku, seperti menunjukkan tatakrama yang baik atau untuk menyelesaikan tugas-tugas
- e) Orang tua menghindari dari suatu control atau tua toleran, sikapnya menerima terhadap keinginan dan dorongan yang dikehendaki anak (P. P. Sari et al., 2020b).

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahawa ciri-ciri pola asuh permisif yaitu: Orang tua tidak banyak mengatur, tidak banyak mengontrol dan juga tidak banyak membimbing, cenderung serba membolehkan, mengiyakan, selalu

menyediakan dan melayani kebutuhan anak, terlalu peduli dan mudah menyediakan fasilitas kepada anak walaupun tidak sesuai kebutuhan, nyaris tak pernah ada hukuman (Sunariyadi & Andari, 2021).

- a) Orang tua memberikan kebebasan penuh pada anak untuk berbuat
- b) Dominasi pada anak
- c) Sikap longgar atau kebebasan dari orang tua
- d) Orang tua tidak memberikan bimbingan dan pengarahan untuk anak
- e) Anak tidak diberikan suatu kontrol dan perhatian dari orang tua (P. P. Sari et al., 2020a).

g. Pola asuh orang tua sesuai tahap perkembangan anak

Ada beberapa teknik pola asuh yang orang tua dapat berikan sesuai dengan tahap perkembangan anak :

1) Usia 2 – 3 tahun

orang tua selalu memberikan arahan kepada anaknya, tidak mengekang anak, tidak suka melarang - larang dan selalu percaya pada anaknya, akan menjadikan anak punya rasa percaya diri yang baik karena usia 2 -3 tahun anak sudah bisa memulai hal - hal baru dan cenderung sangat aktif dalam melakukannya. Berjalan, berdiri, atau memakai sesuatu seperti topi, sepatu, dan sandal tanpa mengandalkan orang lain. Keaktifan anak pada usia ini

suka melakukan sesuatu dengan sendiri tanpa bantuan orang lain (Rerung, 2023).

2) Usia 3 – 5 tahun

Pada usia 3 – 5 tahun seharusnya orang tua harus percaya penuh terhadap anak. Tanggung jawab harus diberikan kepada anak atas apa yang sedang mereka lakukan. Tetapi orang tua juga perlu mengingat, bahwa anak yang terlalu antusias dan inisiatif, akan berdampak pada mereka yang tidak mau mendengarkan orang tuanya. Itulah mengapa orang tua harus bisa menutup celah tersebut karena pada usia 3 – 5 tahun ini anak sudah pandai berbicara dan motorik yang sudah mulai terlihat, lalu anak sudah mampu bermain, berlari, dan melompat dalam setiap tindakannya (Sunariyadi & Andari, 2021).

3) Usia 6 – 13 tahun

Pada usia 6 – 13 tahun orang tua harus tetap konsisten tidak suka mengkritik anak dan tidak menjadikan hal - hal baru yang dilakukannya sebagai sebuah kenakalan karena usia 6 – 13 tahun semakin berinisiatif dalam membangun relasi dengan teman - temannya, guru - guru serta lingkungannya. Dengan kemampuan yang dimiliki, anak mulai percaya diri melakukan aktivitasnya (Rerung, 2023).

4) Usia 14 – 18 tahun

Pada saat usia anak 14 – 18 tahun orang tua diharuskan bersikap tidak mengakang selalu harus memberikan nasihat kepada anak dalam masa pencarian jati diri ini karena jika orang tua benar benar menerapkan pola asuh tersebut maka secara tidak sadar orang tua membangun rasa percaya diri anak usia 18 tahun. Pada masa usia 14 – 18 tahun anak akan banyak melakukan hal - hal baru sebagai upaya dalam mencari jati diri mereka seperti apa (Rerung, 2023).

h. Cara yang dapat dilakukan untuk lebih siap dalam menjalankan peran pengasuhan

1) Terlibat aktif dalam setiap pendidikan anak, mengamati segala sesuatu dengan berorientasi pada masalah anak.

2) Tingkat sosial ekonomi.

Orang tua akan lebih bersikap hangat dengan mereka yang memiliki status sosial menengah daripada yang tingkat sosial ekonominya rendah.

3) Kepribadian.

Kepribadian orang tua dapat mempengaruhi, pola asuh yang konservatif cenderung akan memperlakukan anaknya dengan otoriter

4) Lingkungan.

Lingkungan banyak mempengaruhi perkembangan anak, maka dari lingkungan ini banyak orang tua yang menerapkan

pola asuh yang berbeda beda dan bermacam macam. Orang tua yang tidak memiliki wawasan dalam pengasuhan maka akan mudah untuk meniru sesuai dengan lingkungannya.

5) Budaya.

Orang tua sering menirukan gaya pengasuhan sesuai dengan lingkungan sekitarnya atau di lingkungan masyarakat, karena dimana ini dianggap berhasil dalam mendidik anak. Sering kali orang tua mengikuti cara-cara dilakukan oleh masyarakat dalam mengasuh anak, kebiasaan-kebiasaan masyarakat disekitarnya dalam mengasuh anak. Orang tua mengharapkan kelak anaknya dapat diterima di masyarakat dengan baik, oleh karena itu kebiasaan masyarakat dalam mengasuh anak juga mempengaruhi setiap orang tua dalam memberikan pola asuh terhadap anaknya (P. P. Sari et al., 2020a).

2. Edukasi

a. Pengertian

Edukasi adalah suatu kegiatan memberikan sebuah pesan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih baik (Ardiansyah et al., 2021).

b. Tujuan edukasi

Ada beberapa tujuan dari pemberian suatu edukasi diantaranya :

- 1) Melalui edukasi, pengetahuan menjadi luas
- 2) Kepribadian menjadi membaik
- 3) Menanamkan nilai-nilai positif

- 4) Melatih diri dalam mengembangkan bakat atau talenta yang ada (Ardiansyah et al., 2021).

c. Sasaran edukasi

Sasaran edukasi ada beberapa macam diantaranya :

- 1) Edukasi individu

Yakni edukasi yang diberikan kepada individu

- 2) Edukasi pada kelompok

Yakni edukasi yang diberikan kepada suatu kelompok

- 3) Edukasi masyarakat

Yakni edukasi yang diberikan kepada masyarakat.

d. Faktor faktor yang mempengaruhi edukasi

Ada beberapa hal yang mempengaruhi edukasi diantaranya yaitu :

- 1) Faktor materi

Faktor materi ini yang dimaksudkan yaitu suatu hal yang dapat menentukan proses belajar dan hasil belajar, contohnya pengetahuan yang berubah akan menentukan perbedaan dalam proses belajar (Susilo & Widiya, 2021).

- 2) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dibedakan menjadi dua kategori, yaitu

- a) lingkungan fisik

Meliputi suhu, kelembaban dan kondisi daerah penelitian.

- b) lingkungan sosial

yaitu manusia dan segala interaksinya serta manifestasinya, seperti keramaian atau kebisingan

3) Faktor Instrumen

Dalam edukasi meliputi hardware, software, kurikulum dalam pendidikan formal, fasilitator, serta ketepatan metode pemberian edukasi.

4) Faktor individu masing-masing sebagai subjek belajar (Ardiansyah et al., 2021).

e. Metode edukasi

1) Berdasarkan teknik komunikasi

a) Metode penyuluhan langsung

Metode ini diberikan secara tatap muka atau langsung. Misalnya seperti: kunjungan rumah ke rumah, Focus Group Discussion, pertemuan di balai desa atau kelurahan, di puskesmas atau posyandu, dan lain-lain (Susilo & Widiya, 2021).

b) Metode penyuluhan tidak langsung

Metode ini tidak dilakukan secara langsung atau secara tatap muka, tapi tetap disampaikan pesan melalui perantara seperti media.

2) Berdasarkan pendekatan dari jumlah sasaran yang dicapai

a) Pendekatan perorangan

Pendekatan perorangan yaitu edukator kontak langsung atau tidak langsung terkait dengan sasaran individu. Diantaranya: melalui kunjungan rumah, melalui telepon dan sebagainya (Ardiansyah et al., 2021).

b) Pendekatan kelompok

Pendekatan kelompok yaitu edukator berinteraksi dengan kelompok sasaran. Metode konsultasi yang termasuk dalam kategori ini yaitu: diskusi kelompok, demonstrasi, serta pertemuan Focus Group Discussion.

c) Pendekatan masal

Edukator memberikan pesannya kepada banyak sasaran secara bersamaan. Contohnya : Pertunjukan seperti kesenian, pertemuan umum, pemutaran film, penyebaran media cetak, dan lain-lain (Ardiansyah et al., 2021).

3) Berdasarkan indera penerima

a) Metode pendengaran atau disebut audio.

Dalam metode ini, sasaran menerima pesan melalui panca indera pendengar, contohnya: penyuluhan melalui penyiaran radio, ceramah, pidato, dan lain lain (Susilo & Widiya, 2021).

b) Metode melihat atau memperhatikan (Visual)

Metode ini dalam memperoleh informasi yang diterima oleh sasaran secara visual, seperti: menempel poster, memasang foto atau gambar, memasang koran hingga pemutaran layar film (Ardiansyah et al., 2021).

c) Metode kombinasi suara dan gambar (Audiovisual)

Metode ini menggunakan unsur suara dan gambar. Setiap manusia belajar dengan panca indera. Maka dari itu,

dalam proses pembelajaran disarankan untuk menggunakan lebih dari satu indera tubuhnya yaitu pendengaran dan penglihatan (Susilo & Widiya, 2021).

Analisis Referensi

Maka dapat dianalisis berdasarkan telaah referensi mengenai kajian teori pola asuh dan teori edukasi bahwa untuk pola asuh adalah komunikasi yang terjadi antara satu anggota keluarga dengan anggota keluarga lainnya yang membentuk berbagai pertumbuhan dan perkembangan seseorang sejak dari janin hingga sampai berumur (Andhriana & Tanjung, 2021).

Pola asuh sangat penting diterapkan karena memiliki manfaat dan berdampak bagi pertumbuhan dan perkembangan anak bahkan dapat mempengaruhi perilaku, karakter dan kesehatan mental anak dari kecil hingga dewasa. Dimana manfaatnya jika kita menerapkan pola asuh yang tepat yaitu pola asuh demokratis adalah dampak yang didapatkan anak di masa depan, anak yang mendapatkan pengasuhan demokratis cenderung menjadi pribadi yang hangat, merasa dihargai, percaya diri, memiliki kematangan emosi dan sosial yang baik dan pola demokratis ini adalah orangtua membimbing, mendorong anak-anaknya, dan membuat keputusan bersama-sama, yang mementingkan kepentingan anak, dan tindakan terhadap anak-anak didasarkan pada pemikiran yang bijaksana atau hubungan antara orang tua dan anak, dimana memberikan dorongan dan motivasi bagi harapan dan kelangsungan hidup anak, namun pola asuh ini

lemahnya demokrasi dan kontrol atas aturan yang dibuat. Pola asuh yang menekankan pemberian kesempatan pada anak-anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar, tetapi penuh dengan pemantauan dan pengawasan orang tua. Namun disisi lain terdapat dampak negatif yang ditimbulkan dari pola asuh yaitu sebagian besar tidak ada karena pola ini menerapkan gaya pengasuhan yang baik (Sunariyadi & Andari, 2021)..

Dan ada cara yang dapat dilakukan agar dapat menerapkan peran pengasuhan yaitu terlibat aktif dalam setiap pendidikan anak, mengamati segala sesuatu dengan berorientasi pada masalah anak, jika dilihat dari tingkat sosial ekonomi, orang tua yang berasal dari tingkat sosial ekonomi menengah lebih bersikap hangat dibandingkan orang tua yang berasal dari sosil ekonomi yang rendah. kepribadian orang tua dapat mempengaruhi, pola asuh yang konservatif cenderung akan memperlakukan anaknya dengan otoriter, lalu lingkungan, lingkungan banyak mempengaruhi perkembangan anak, maka tidak mustahil jika lingkungan juga ikut serta mewarnai pola-pola pengasuhan yang diberikan orang tua terhadap anaknya (P. P. Sari et al., 2020a).

Orang lahir tidak dengan pengalaman mendidik anak, maka cara termudah adalah meniru dari lingkungan, kemudian budaya sering kali orang tua mengikuti cara-cara dilakukan oleh masyarakat dalam mengasuh anak, kebiasaan-kebiasaan masyarakat disekitarnya dalam mengasuh anak, karena pola-pola tersebut dianggap berhasil dalam mendidik anak kearah

kematangan. Orang tua mengharapkan kelak anaknya dapat diterima di masyarakat dengan baik, oleh karena itu kebudayaan atau kebiasaan masyarakat dalam mengasuh anak juga mempengaruhi setiap orang tua dalam memberikan pola asuh terhadap anaknya (P. P. Sari et al., 2020a).

Edukasi yaitu suatu kegiatan memberikan sebuah pesan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih baik. Tujuan dari edukasi ini adalah melalui edukasi pengetahuan menjadi luas, kepribadian menjadi membaik dan menanamkan nilai positif. Sasaran edukasi terdapat beberapa macam mulai dari individu, kelompok dan masyarakat. Terdapat juga beberapa faktor yang mempengaruhi edukasi yaitu faktor materi, lingkungan, instrument dan sebagainya. Metode edukasi dapat kita lakukan dengan berbagai cara yaitu teknik komunikasi, pendekatan kepada sasaran, dan panca indera. Salah satu edukasi yang dapat diberikan sesuai dengan penelitian penulis yaitu edukasi tentang pola asuh (Ardiansyah et al., 2021).

3. Video Animasi

a. Pengertian

Video animasi yaitu suatu media belajar yang memiliki unsur gambar dan suara seperti sebuah video atau film atau media video animasi yaitu media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi (Susilo & Widiya, 2021).

b. Karakteristik video animasi

Media video animasi memiliki karakteristik diantaranya

- 1) Video animasi mempunyai audio dan video yang tayang secara bersamaan.
- 2) Video animasi dapat ditayangkan berulang kali pada gadget, bantuan proyektor dan laptop
- 3) Isi dalam video sesuai dengan materi dan karakter siswa. Media video harus menarik agar meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Susilo & Widiya, 2021).

c. Kelebihan media video animasi

Media video animasi memiliki kelebihan diantaranya

- 1) Menarik perhatian peserta didik ketika belajar.
- 2) Guru dapat menghemat energi karena penjelasannya dituangkan pada tayangan video.
- 3) Video animasi memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran.
- 4) Terdapat dua media yaitu media video dan media audio. Video animasi dapat di tayangkan melalui HP (Susanti, 2021).

d. Kekurangan dari media video animasi

Kekurangan dari media video animasi yaitu :

- 1) Video animasi membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan suatu video
- 2) Belum semua guru bisa menggunakan media video animasi
- 3) Membutuhkan software dalam pembuatan video agar hasilnya bagus.

- 4) Pembuatan media video membutuhkan biaya yang mahal. Agar hasilnya bagus dan konsentrasi belajar siswa meningkat media video animasi membutuhkan bantuan media lain (Susilo & Widiya, 2021).

e. Cara pemanfaatan media video animasi

Ada beberapa cara dalam pemanfaatan video animasi

- 1) Siapkan media video yang akan ditonton siswa
- 2) Isi video yang ditayangkan harus yang berkaitan dengan tema atau topik pembelajaran.
- 3) Gambar-gambar yang ada di dalam video tidak memuat unsur pornografi, tindakan asusila, tindakan yang menistakan ras dan tindakan kekerasan. Durasi setiap video tidak terlalu panjang, disarankan 3-5 menit saja (Susilo & Widiya, 2021).

f. Proses pembuatan animasi

Ada beberapa proses dalam pembuatan animasi yaitu

- 1) Pra produksi
Yaitu tahapan perencanaan, perancangan, dan penelitian keseluruhan proyek 3D.
- 2) Tahapan produksi
Yaitu pembuatan semua unsur visual akhir dari sebuah proyek animasi tiga dimensi. Pada tahapan produksi, seniman 3D menciptakan produk atau asset (Susanti, 2021).

3) Tahapan pasca produksi

Yaitu tahap penyelesaian dan hasil akhir dari sebuah proyek animasi 3D. Tahap tersebut diproses dengan memberi efek visual dan koreksi warna (Susilo & Widiya, 2021).

g. Indikator pembelajaran video animasi

Ada beberapa indicator dalam pembelajaran video animasi yaitu

- 1) Video animasi memiliki manfaat bagi siswa
- 2) Tempat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta konsep, prinsip atau generalisasi
- 3) Keterampilan siswa menggunakan pembelajaran video animasi
- 4) Pembelajaran video animasi sebagai alat bantu
- 5) Pembelajaran video animasi sebagai alat meningkatkan minat belajar
- 6) Pembelajaran media video animasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memunculkan ide – ide gagasan (Susanti, 2021).

h. Langkah - langkah pembuatan video animasi

Langkah - langkah pembuatan video animasi yaitu :

- 1) Buka aplikasi kinemaster, lalu klik rasio
- 2) Setelah memilih rasio klik ikon “ lapisan ” lalu pilih media
- 3) Kemudian masukkan video dengan background animasi ruang kelas
- 4) selanjutnya tambahan teks untuk opening video animasi pembelajaran klik “ lapisan ” kemudian pilih teks

- 5) Kemudian ketikkan teks untuk opening video, untuk memilih jenis teks yang akan digunakan klik ikon font
- 6) Agar font yang digunakan mudah dan jelas untuk dibaca saat video pembelajaran diputar, maka teksnya diberi ikhtisar
- 7) Selanjutnya tambahkan video green screen animasi pada video pembelajaran, dengan cara klik “ lapisan ” kemudian pilih media. (Animasi dapat kalian peroleh dari youtube, zepeto atau supermii)
- 8) Setelah itu aktifkan “ kunci kroma ” video green screen animasi. Agar karakter animasi yang dimasukkan bisa menyatu dengan background
- 9) Selanjutnya atur posisi karakter animasi yang dimasukkan agar tidak menghalangi teks dengan cara menggeser letak karakter animasi tersebut
- 10) Setelah itu tambahkan audio dengan cara klik ikon audio (Susilo & Widiya, 2021).

4. Pengetahuan

a. Pengertian

Pengetahuan menurut kamus besar bahasa Indonesia berasal dari kata “tahu”. Kata “tahu” memiliki arti sesudah melihat atau menyaksikan, mengalami, dan sebagainya. Definisi lain dari pengetahuan adalah hasil dari keingintahuan seseorang tentang apapun melalui cara dan alat (Darsini et al., 2019).

b. Komponen pengetahuan

4 macam komponen pengetahuan :

- 1) Masalah(problem)

Ada 3 karakteristik masalah dikatakan scientific diantaranya masalah adalah sesuatu untuk dikomunikasikan, memiliki sikap ilmiah, harus dapat diuji.

2) Sikap(attitude)

Karakteristik yang harus dimiliki diantaranya adanya rasa ingin tahu tentang sesuatu, ilmuwan harus mempunyai usaha untuk mengatasi masalah, bersikap dan bertindak objektif, sabar dalam melakukan pengamatan (Darsini et al., 2019).

3) Metode(method)

Metode ini berhubungan dengan hipotesis yang kemudian diuji. Esensi science terletak pada metodenya. Science merupakan sesuatu yang selalu berubah. Lalu untuk metode adalah bukan sesuatu yang absolut atau mutlak.

4) Akitvitas(activity)

Science adalah suatu lahan yang dikerjakan oleh para scientific melalui scientific research, yang terdiri dari aspek individual dan social.

5) Kesimpulan (conclusion)

Science adalah a body of knowledge. Kesimpulan yang merupakan pemahaman yang dicapai sebagai hasil pemecahan masalah yaitu tujuan dari science, yang diakhiri dengan pembenaran dari sikap, metode, dan aktivitas (Tri Sunarsih, 2015).

6) Pengaruh (effects)

Sesuatu yang dihasilkan melalui science akan memberikan efek berupa pengaruh ilmu terhadap ekologi (applied science) dan pengaruh ilmu terhadap masyarakat dengan membudayakannya menjadi berbagai macam nilai.

c. Jenis Pengetahuan

1) Berdasarkan Obyek atau Object based

Pengetahuan manusia dapat dibedakan dalam berbagai jenis sesuai dengan metode dan pendekatan yang mau digunakan :

a) Pengetahuan Ilmiah

Hasil dari pemahaman manusia yang diperoleh secara metode ilmiah.

b) Pengetahuan Non Ilmiah

Pengetahuan ini didapatkan dengan cara yang tidak ada dalam kategori ilmiah (Darsini et al., 2019).

2) Berdasarkan isi atau content-based

Pengetahuan dibedakan dalam beberapa macam :

a) Tahu bahwa

Pengetahuan tentang informasi tertentu contohnya tahu bahwa sesuatu telah terjadi. Kita tahu bahwa fakta satu dan fakta dua itu sesungguhnya benar. Ini lah yang dinamakan sebagai pengetahuan teoritis ilmiah, walaupun tidak mendalam. Dasar pengetahuan ini ialah informasi tertentu yang akurat (Tri Sunarsih, 2015).

b) Tahu bagaimana

Maksud dari tahu bagaimana ini adalah bagaimana melakukan sesuatu atau know-how. Ini berkaitan dengan ketrampilan atau keahlian membuat sesuatu. Sering juga dikenal dengan nama pengetahuan praktis, sesuatu yang memerlukan pemecahan, penerapan dan tindakan (Darsini et al., 2019).

c) Tahu Akan

Pengetahuan ini bersifat langsung melalui pengenalan pribadi. Selain bersifat langsung, pengetahuan ini juga bersifat sangat spesifik berdasarkan pengenalan pribadi secara langsung akan obyek. Tingkatan obyektifitasnya tinggi menjadi karakteristik pengetahuan ini. Namun juga apa yang dikenal pada obyek ditentukan oleh subyek dan sebab itu obyek yang sama dapat dikenal oleh dua subyek berbeda (Tri Sunarsih, 2015).

d) Tahu Mengapa

Pengetahuan ini didasarkan pada refleksi, abstraksi dan penjelasan. Tahu mengapa ini jauh lebih mendalam dari pada tahu bahwa, karena tahu mengapa berkaitan dengan penjelasan (menerobos masuk di balik data yang ada secara kritis). Subyek berjalan lebih jauh dan kritis dengan mencari informasi yang lebih dalam dengan membuat refleksi lebih mendalam dan meniliti semua peristiwa yang berkaitan satu sama lain. Ini

adalah model pengetahuan yang paling tinggi dan ilmiah (Darsini et al., 2019).

d. Sumber pengetahuan

Hal penting sebagai alat untuk mengetahui terjadinya pengetahuan antara lain :

1) Pengalaman Inderawi (Sense – experience)

Pengalaman inderawi merupakan sarana paling vital dalam memperoleh pengetahuan. melalui indera - indera kita dapat berhubungan dengan berbagai objek di luar kita. Penekanan kuat pada kenyataan ini dikenal dengan nama realism atau hanya kenyataan atau sesuatu yang sudah menjadi faktum dapat diketahui.

2) Penalaran (Reasoning)

Karya akal yang menggabungkan dua pemikiran atau lebih untuk memperoleh pengetahuan merupakan definisi dari penalaran. Pengetahuan rasional atau rational knowledge adalah pengetahuan yang diperoleh dengan latihan rasio atau akal semata, tidak disertai dengan pengamatan terhadap peristiwa - peristiwa fakta. Contohnya adalah panas diukur dengan derajat panas, berat diukur dengan timbangan dan jauh diukur dengan materan (Tri Sunarsih, 2015).

3) Otoritas (Authority)

Otoritas memiliki definisi yaitu kewibawaan atau kekuasaan yang sah yang dimiliki seseorang dan diakui oleh

kelompoknya. Ia dilihat sebagai salah satu sumber pengetahuan karena kelompoknya memiliki pengetahuan melalui seseorang yang memiliki kewibawaan dalam pengetahuannya. Karena itu pengetahuan ini tidak perlu diuji lagi karena kewibawaan orang itu (Darsini et al., 2019).

4) Intuisi (Intution)

Intuisi merupakan kemampuan yang dimiliki manusia dalam proses kejiwaan untuk menangkap sesuatu atau membuat pernyataan berupa pengetahuan (Darsini et al., 2019).

5) Wahyu (Relation)

Wahyu merupakan pengetahuan yang diperoleh dari Allah SWT melalui para nabi dan utusan-Nya demi kepentingan umat-Nya. Dasar pengetahuan adalah kepercayaan akan sesuatu yang disampaikan oleh sumber wahyu itu sendiri. Dari kepercayaan ini muncullah apa yang disebut keyakinan (Tri Sunarsih, 2015).

6) Keyakinan (faith)

Adanya suatu kepercayaan akan menciptakan iman atau keyakinan. Keyakinan itu mendasarkan diri pada ajaran-ajaran agama yang diungkapkan lewat norma-norma dan aturan-aturan agama. Keyakinan juga dilihat sebagai kemampuan kejiwaan yang merupakan pematangan dari kepercayaan. Kepercayaan bersifat dinamis dan dapat

menyesuaikan diri dengan konteks, padahal keyakinan pada umumnya bersifat statis (Darsini et al., 2019).

e. Metode perolehan pengetahuan

Ada beberapa cara yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan :

1) Rasionalisme

Rasionalisme memiliki pemikiran bahwa pengetahuan yang benar mengandalkan akal dan ini menjadi dasar pengetahuan ilmiah. Mereka memandang rendah pengetahuan yang diperoleh melalui indera bukan dalam arti menolak nilai pengalaman dan melihat pengalaman sebagai perangsang bagi akal atau pikiran. Kebenaran dan kesesatan ada dalam pikiran kita dan bukannya pada barang yang dapat diserap oleh indera kita.

2) Empirisme

Pengalaman dan pengamatan inderawi merupakan sumber satu satunya pengetahuan berdasarkan filsuf empiris. Data dan fakta yang ditangkap oleh panca indera manusia adalah sumber pengetahuan. Semua ide yang benar datang dari fakta ini. Maka dari itu semua pengetahuan yang ada pada manusia sifatnya empiris (Tri Sunarsih, 2015).

3) Kritisisme

Tiga macam pengetahuan :

a) Pengetahuan analitis,

Dimana predikat sudah termuat dalam subyek atau predikat diketahui melalui dua analisis subyek. Misalnya, lingkaran itu bulat.

b) Pengetahuan sintesis a posteriori

Predikat dihubungkan dengan subyek berdasarkan pengalaman inderawi. Contohnya, hari ini sudah hujan, merupakan suatu hasil pengamatan inderawi. Dengan kata lain setelah membuat observasi saya mengatakan

$S = P$

c) Pengetahuan sintesis a priori

Menegaskan bahwa akal budi dan pengalaman inderawi dibutuhkan secara serempak. Ilmu pasti juga ilmu alam bersifat sintesis a priori (Tri Sunarsih, 2015).

d) Positivisme

Positivisme selalu berpangkal pada apa yang telah diketahui, yang faktual dan positif. Apapun yang diketahui secara positif merupakan semua gejala atau sesuatu yang tampak. Karena itu mereka menolak metafisika.

Yang paling penting adalah pengetahuan tentang kenyataan dan menyelidiki hubungan - hubungan antar kenyataan untuk bisa memprediksi apa yang akan terjadi di kemudian hari, dan bukannya mempelejarai hakikat atau makna dari semua kenyataan itu (Darsini et al., 2019).

f. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal(dalam individu) dan faktor eksternal(luar individu) :

1) Faktor internal

a) Usia

Usia adalah umur individu mulai dari dia lahir sampai dia ulang tahun. Semakin cukup umur seseorang maka semakin matang dan kuat dalam berfikir dan bekerja. Dalam pandangan masyarakat seseorang yang tingkat usianya lebih matang dan dewasa lebih mudah dipercaya daripada yang usia dibawahnya (Tri Sunarsih, 2015). Usia memberikan pengaruh dari setiap seseorang pada pola daya tangkap dan pola pikirnya. Semakin bertambahnya umur seseorang maka semakin berkembang pola daya tangkap dan pola pikir seseorang, sehingga memudahkan untuk menerima segala informasi (Darsini et al., 2019).

b) Jenis kelamin

Secara fisik otak laki laki dan perempuan sama tidak ada bedanya, namun ada perbedaan yang lain dari otak antara laki dan perempuan yaitu pada perempuan lebih sering menggunakan otak kanan mereka sehingga perempuan lebih mudah dalam melihat dari berbagai sudut pandang dan menarik kesimpulan selain itu perempuan jadi lebih mengandalkan perasaan mereka dan mampu menangkap

informasi 5 kali lebih cepat dibandingkan laki laki. Sedangkan pada laki laki yaitu memiliki kemampuan motorik lebih kuat disbanding perempuan. Kemampuan ini dapat digunakan pada kemampuan yang mengandalkan koordinasi yang baik antara tangan dan mata, sehingga laki laki lebih andal dalam bidang olahraga daripada perempuan (Darsini et al., 2019).

2) Faktor eksternal

a) Pendidikan

Pendidikan diperlukan untuk mendapatkan informasi semisal nya informasi terkait hal kesehatan. Pendidikan sangat penting dalam menunjang pembangunan dengan semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang semakin lebih mudah dalam menerima suatu informasi. Pendidikan dapat mempengaruhi perilaku dan pola hidup seseorang.

b) Pekerjaan

Suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan gaji atau memenuhi kebutuhannya. Lingkungan pekerjaan dapat mempengaruhi bagaimana seseorang tersebut mendapatkan informasi dan pengalaman (Tri Sunarsih, 2015).

c) Pengalaman

Pengalaman merupakan suatu pengetahuan untuk mendapatkan kebenaran dengan mengulang pengetahuan

di masa lalu untuk memecahkan masalah. Semakin banyak pengalaman seseorang maka tentunya semakin banyak pengetahuan yang didapat.

d) Sumber informasi

Salah satu faktor seseorang dapat dengan mudahnya mendapatkan informasi karena seseorang tersebut memiliki banyak sumber informasi atau mengetahui bagaimana caranya mendapatkan sumber informasi yang dapat diakses melalui media. Perkembangan teknologi sekarang ini dapat memudahkan seseorang untuk mendapatkan informasi (Darsini et al., 2019).

e) Minat

Minat akan menuntun seseorang untuk mendapatkan suatu hal yang baru, sehingga dapat pengetahuan yang lebih luas dari sebelumnya. Minat menjadikan seseorang untuk mencoba dan menekuni sehingga mendapatkan pengetahuan yang lebih banyak.

f) Lingkungan

Lingkungan adalah sesuatu yang berada dalam sekitar kita baik fisik, sosial. Lingkungan dapat mempengaruhi perilaku dan perkembangan seseorang tersebut. Lingkungan juga mempengaruhi bagaimana cara ilmu pengetahuan diperoleh (Tri Sunarsih, 2015).

g) Sosial Budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi. Seseorang yang berasal dari lingkungan yang tertutup seringkali sulit untuk menerima informasi baru yang akan disampaikan. Hal ini biasanya dapat ditemui pada beberapa komunitas masyarakat tertentu (Darsini et al., 2019).

g. Pengukuran pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menayakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden yang dapat disesuaikan dengan tingkat pengetahuan responden yang meliputi tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Adapun pertanyaan yang dapat dipergunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu pertanyaan subjektif, misalnya jenis pertanyaan essay dan pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda, (multiple choice), betul - salah dan pertanyaan menjodohkan. Cara mengukur pengetahuan dengan memberikan pertanyaan – pertanyaan, kemudian dilakukan penilaian 1 untuk jawaban benar dan nilai 0 untuk jawaban salah. Penilaian dilakukan dengan cara membandingkan jumlah skor yang diharapkan (tertinggi) kemudian dikalikan

100% dan hasilnya presentase kemudian digolongkan menjadi 3 kategori yaitu kategori baik (76 -100%), sedang atau cukup (56–75%) dan kurang (<55%) (Darsini et al., 2019).

Analisis referensi

Maka dapat dianalisis berdasarkan telaah referensi mengenai kajian teori video animasi dan pengetahuan, dimana untuk video animasi adalah suatu media belajar yang memiliki unsur gambar dan suara seperti sebuah video atau film atau media video animasi yaitu media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Video animasi dapat menjadi alat bantu peserta didik dalam memahami suatu materi sehingga mempermudah pemahaman mereka ketika pembelajaran. Youtube ini dapat di akses melalui handphone.

Media video animasi memiliki manfaat bagi penggunanya yaitu

- 1) Siapkan media video yang akan ditonton siswa
- 2) Isi video yang ditayangkan harus yang berkaitan dengan tema atau topik pembelajaran.
- 3) Gambar-gambar yang ada di dalam video tidak memuat unsur pornografi, tindakan asusila, tindakan yang menistakan ras dan tindakan kekerasan. Durasi setiap video tidak terlalu panjang, disarankan 3-5 menit saja (Susilo & Widiya, 2021).

Adapun cara yang dapat kita lakukan untuk pembuatan video animasi yaitu

- 1) Buka aplikasi kinemaster, lalu klik rasio
 - 2) Setelah memilih rasio klik ikon “ lapisan ” lalu pilih media
 - 3) Kemudian masukkan video dengan background animasi ruang kelas
 - 4) selanjutnya tambahkan teks untuk opening video animasi pembelajaran klik “ lapisan ” kemudian pilih teks
 - 5) Kemudian ketikkan teks untuk opening video, untuk memilih jenis teks yang akan digunakan klik ikon font
 - 6) Agar font yang digunakan mudah dan jelas untuk dibaca saat video pembelajaran diputar, maka teksnya diberi ikhtisar
 - 7) Selanjutnya tambahkan video green screen animasi pada video pembelajaran, dengan cara klik “ lapisan ” kemudian pilih media. (Animasi dapat kalian peroleh dari youtube, zepeto atau supermii)
 - 8) Setelah itu aktifkan “ kunci kroma ” video green screen animasi. Agar karakter animasi yang dimasukkan bisa menyatu dengan background
 - 9) Selanjutnya atur posisi karakter animasi yang dimasukkan agar tidak menghalangi teks dengan cara menggeser letak karakter animasi tersebut
 - 10) Setelah itu tambahkan audio dengan cara klik ikon audio
- (Susilo & Widiya, 2021), (Tri Sunarsih, 2015).

Pengetahuan adalah hasil dari keingintahuan seseorang tentang apapun melalui cara dan alat. Komponen pengetahuan diantaranya terdapat masalah atau problem, sikap, metode, aktivitas, kesimpulan, dan pengaruh. Pengetahuan sendiri memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu dapat dibedakan berdasarkan objeknya dan isinya. Kita bisa mendapatkan pengetahuan dari berbagai sumber yaitu inderawi, penalaran, otoritas, intuisi, dan sebagainya. Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi pengetahuan yaitu dari faktor internal adalah usia dan jenis kelamin. Untuk faktor eksternal yaitu pendidikan, pekerjaan, pengalaman, dan sebagainya (Darsini et al., 2019).

Analisis keterkaitan variabel 1 dan variabel 2

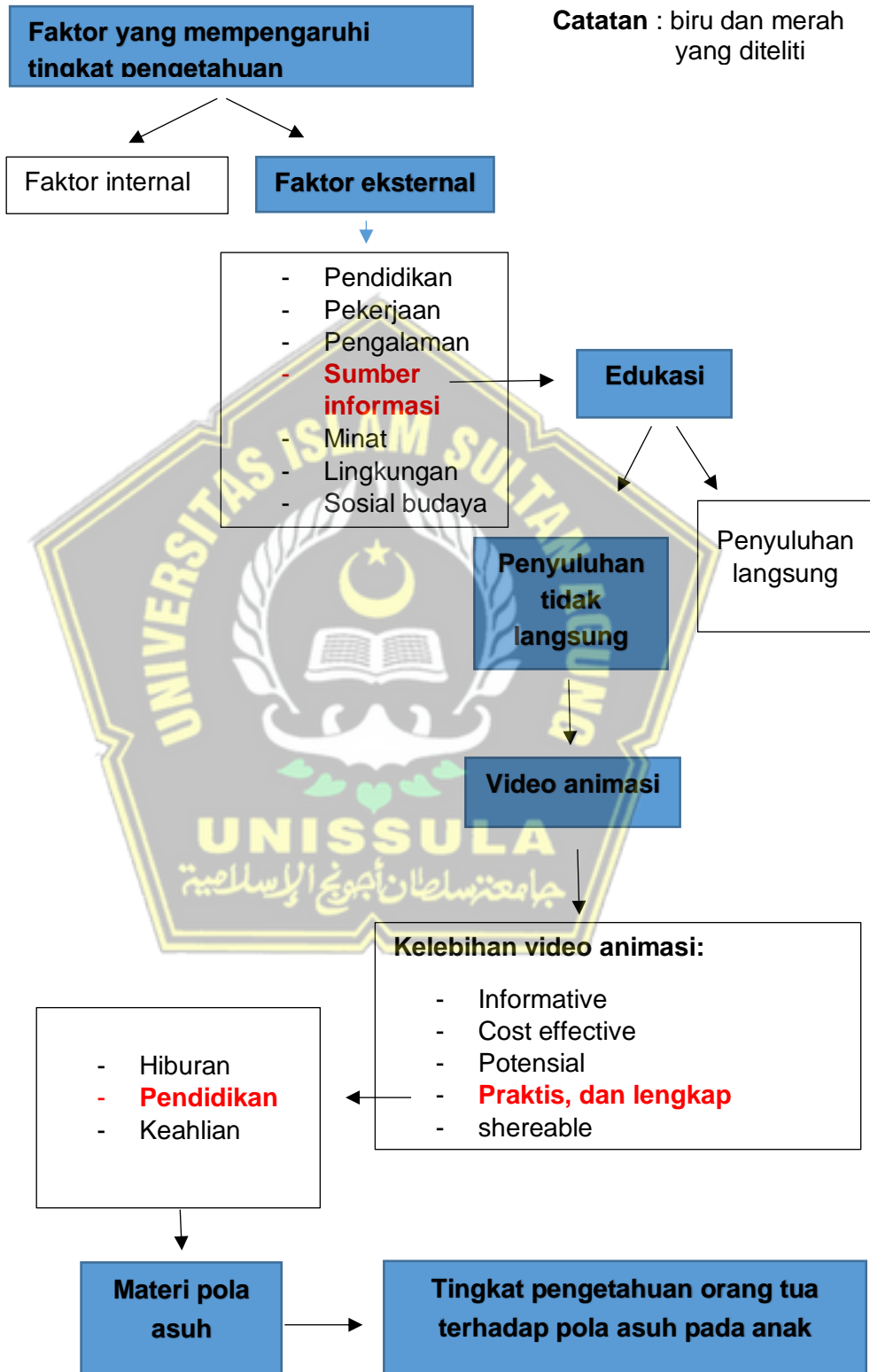
Keterkaitan antara variabel 1 dan variabel 2 adalah dimana variabel satu yaitu edukasi video animasi dan variabel 2 adalah tingkat pengetahuan pola asuh, untuk keterkaitannya sendiri adalah media video animasi adalah suatu media belajar yang memiliki unsur gambar dan suara seperti sebuah video atau film. Salah satu manfaatnya sendiri adalah menyampaikan berbagai informasi pembelajaran, tutorial, ilmu pengetahuan. Dari video animasi ini salah satunya memiliki suatu kelebihan yaitu menarik perhatian peserta didik ketika belajar, dan guru dapat menghemat energi karena penjelasannya dituangkan pada tayangan video (Sutarti & Astuti, 2021)..

Berbagai ketersediaan videonya pun yang diberikan oleh media video animasi yaitu mempunyai audio dan video yang

tayang secara bersamaan dan memudahkan peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran mempunyai audio dan video yang tayang secara bersamaan. Maka dari itu dengan kita ketahui berbagai hal mengenai media video animasi tersebut terdapat suatu keterkaitan dengan variabel pola asuh, dimana video animasi memberikan akses video terkait materi mengenai pola asuh atau gaya pengasuhan yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya. Sedangkan edukasi adalah suatu kegiatan memberikan sebuah pesan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih baik. Melalui video animasi yang tersedia untuk memberikan sebuah paparan materi berupa pola asuh yang dapat kita sampaikan kepada sasaran dengan edukasi (Ardiansyah et al., 2021).

Pola asuh adalah suatu interaksi atau komunikasi yang dapat dilakukan oleh orang tua kepada anaknya yang berpengaruh pada terbentuknya kepribadian dan mental sang anak (Zulfa et al., 2021). Dengan adanya video animasi tersebut siapapun dapat mengakses dengan mudah dan praktis berbagai genre video yang disediakan oleh media video animasi salah satunya memberikan manfaat berupa suatu edukasi dan informasi terkait pola asuh atau gaya pengasuhan orang tua kepada anaknya (Sutarti & Astuti, 2021). Seperti halnya video animasi dijadikan sebagai media pembelajaran sesuai dengan (Susilo & Widiya, 2021).

5. Kerangka Teori



(Rifai, 2011)

Gambar 1. 1 Kerangka Teori

6. Kerangka Konsep



Gambar 1. 2 Kerangka Konsep

7. Hipotesis

H_a : Ada pengaruh pemberian edukasi melalui video animasi terhadap tingkat pengetahuan orang tua terhadap pola asuh anak di Desa Seworan Kabupaten Magelang.

H_0 : Tidak ada pengaruh pemberian edukasi melalui video animasi terhadap tingkat pengetahuan orang tua terhadap pola asuh anak di Desa Seworan Kabupaten Magelang

BAB III

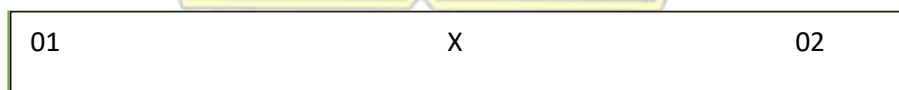
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif desain *pre eksperimental*. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*. Rancangan ini menggunakan kelompok subjek dan pengukuran dilakukan sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Penelitian pre eksperimental belum dikategorikan sebagai eksperimen sungguhan karena belum menggunakan sampel yang dipilih secara acak dan tidak dilakukan control.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari pemberian edukasi melalui video animasi terhadap tingkat pengetahuan orang tua terhadap pola asuh anak di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang. Penelitian ini sebelumnya akan dilakukan pretest lalu diberikan intervensi berupa video animasi dan selanjutnya dilakukan post-test.

Bentuk rancangan dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2. 1 Rancangan Penelitian

- Keterangan :
- Xtreatment (perlakuan) : edukasi melalui video animasi
- 01 nilai pretest : sebelum diberi perlakuan
- 02 nilai post-test : setelah diberi perlakuan

B. Subjek Penelitian

- 1) Populasi adalah seluruh jumlah orang dari suatu daerah tersebut. Atau berdasarkan "Sugiyono" yaitu keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan penulis (Roflin & Liberty, 2021). Populasi dalam penelitian ini yaitu :seluruh orang tua di Desa Seworan, sedangkan populasi target adalah orang tua yang mempunyai anak usia 2-11 tahun di Desa Seworan yang berjumlah 197 orang tua. Populasi terjangkau adalah seluruh orang tua yang mempunyai anak usia 6 tahun di Desa Seworan yang berjumlah 46 orang tua.
- 2) Sampel yaitu bagian dari populasi. Sampel pada penelitian ini digunakan teknik total sampling yaitu seluruh populasi yang ada dijadikan sampel dengan cara pengambilan sampel dilakukan dalam satu waktu dan dikumpulkan dalam satu tempat (Rifai, 2011). Sampel dari penelitian ini adalah orang tua anak usia 6 tahun di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang sebanyak 46 orang, yang diambil dari keempat dusun di Desa Seworan yaitu dusun gedeg sebanyak 12 orang, Dusun Nglengkong 18 orang, Dusun Jlopo 6 orang, dan Dusun Seworan 10 orang tua dengan diambil seluruh populasi dengan cara total sampling (Roflin & Liberty, 2021).

C. Waktu dan Tempat penelitian

1. Waktu Penelitian

Penyusunan proposal bab 1 – bab 3 dari bulan Maret 2023 - Desember 2023. Untuk pengambilan data yaitu pada bulan Mei 2024 di desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Balai Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan peneliti sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Variabel terdapat 2 jenis yaitu :

- 1) Variabel bebas adalah variabel independen atau variabel yang mempengaruhi

Variabel bebas pada penelitian ini adalah : Edukasi video animas

- 2) Variabel terikat adalah variabel dependen atau variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas
Variabel terikat pada penelitian ini adalah :Tingkat pengetahuan orang tua terhadap pola asuh (Ulfa, 2021).

E. Definisi Operasional Penelitian

Tabel 2. 1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat ukur	pengukur an	Hasil ukur
Variabel bebas					
1	Pemberian edukasi melalui video animasi	Usaha untuk menyampaikan informasi tentang pembelajaran pola asuh kepada orang tua berupa gambar dan suara yang disajikan secara online yang mempermudah responden memahami materi meliputi: pengertian pola asuh, macam-macam pola asuh, dampak positif dan negatif pola asuh, kesalahan dalam penerapan pola asuh, pola asuh sesuai tahap perkembangan anak, pola asuh yang tepat, ciri ciri pola asuh, faktor yang dapat mempengaruhi jenis pola pengasuhan, cara yang dapat dilakukan orang tua supaya siap dalam pengasuhan	Video animasi	Nominal	0 = sebelum diberikan video 1 = setelah diberikan video
Variabel terikat					
2	Pengetahuan Pola Asuh Orang tua	Pemahaman orang tua tentang pola asuh dari kemampuan orang tua menjawab pertanyaan tentang pengetahuan pola asuh yang meliputi : pengertian pola asuh, macam-macam pola asuh, dampak positif dan negatif pola asuh, kesalahan dalam penerapan pola asuh, pola asuh sesuai tahap perkembangan anak, pola asuh yang tepat, ciri ciri pola asuh, faktor yang dapat mempengaruhi jenis pola pengasuhan, cara yang dapat dilakukan orang tua supaya siap dalam pengasuhan	Kuesioner	Ordinal	Baik : 76%-100% Cukup : 56-75% Kurang : <56% (Darsini et al., 2019)

Karakteristik Responden					
1.	Umur ibu	Umur ibu saat ini yang dihitung berdasarkan tahun kelahiran yang tertulis dalam akta kelahiran sampai dengan penelitian dilakukan.	Ceklis	ordinal	1. 20-35 tahun 2. >35 tahun
2.	Pendidikan ibu	Pendidikan formal terakhir yang pernah ditempuh ibu yang tertuang dalam izasah terakhir yang diakui pemerintah.	Ceklis	ordinal	1. SD/MI 2. SMP/MTS 3. SMA/SMK/MA 4. Perguruan tinggi
3.	Pekerjaan ibu	Aktivitas yang dilakukan oleh ibu untuk mendapatkan penghasilan dalam rangka memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga.	Ceklis	nominal	1. Bekerja 2. Tidak bekerja

F. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan
 - a) Menentukan masalah yang ada
 - b) Melakukan studi pustaka untuk menentukan acuan penelitian
 - c) Mengajukan judul dan konsultasi dengan pembimbing
 - d) Tahap persiapan proposal yaitu penyusunan proposal dan bimbingan proposal dimulai dari bulan Maret 2023 sampai dengan Desember 2023. Acc untuk melakukan seminar proposal yang dilakukan pada bulan Desember 2023 kemudian dilakukan perbaikan proposal kepada penguji dan pembimbing. Melanjutkan penelitian yang disetujui oleh tim skripsi
 - e) Melakukan studi pendahuluan di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang pada tanggal 4 Juni 2023

- f) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian dari menyusun proposal sampai laporan hasil penelitian dilaksanakan dari bulan Maret 2023 sampai dengan Juni 2024 dengan melakukan studi pustaka dan laporan hasil peneltiian.
 - g) Mengurus surat uji etik di Universitas Islam Sultan Agung pengajuan permohonan surat pengantar permohonan surat lolos uji mendapatkan surat Ethical Clearence
 - h) Mengurus surat permohonan izin di Universitas Islam Sultan Agung
2. Pelaksanaan penelitian
- a) Dilakukan uji validitas dan reabilitas karena kuisioner yang digunakan peneliti menyusun sendiri
 - b) Menyerahkan surat izin penelitian ke Kepala Desa Seworan
 - c) Mendapatkan surat balasan dari Kepala Desa Seworan
 - d) Melakukan perjanjian penelitian di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang
 - e) Memberikan informasi dengan pihak orang setempat yang berkoordinasikan dengan peneliti untuk menentukan sampel dengan teknik total sampling sejumlah 46 orang di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang.
 - f) Menentukan sampel lalu setelah menentukan sampel peneliti mengumpulkan responden untuk melakukan pengisian inform consent dan pengisian pretest
 - g) Membagikan lembar inform consent kepada responden

- h) Menjelaskan lembar inform consent yaitu lembar persetujuan untuk menjaga kerahasiaan identitas dan tidak ada efek samping yang dirasakan responden
- i) Selanjutnya mengumpulkan inform consent dari responden ke peneliti
- j) Sebelum dilakukan edukasi melalui video animasi oleh peneliti melakukan pretest untuk mengukur hasil yang akurat karena setelah dilakukan edukasi dilakukan posttest untuk membandingkan hasil dari pretest dan post-test. Desain penelitian ini tidak membandingkan dua kelompok yaitu kelompok intervensi dan kelompok kontrol
- k) Membagikan lembar kuesioner kepada responden
- l) Menjelaskan cara pengisian kuesioner
- m) Menjelaskan maksud dan tujuan dilakukan penelitian kepada responden
- n) Peneliti membagikan kuesioner sebagai pretest sebelum dilakukan edukasi melalui video animasi kepada orang tua di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang
- o) Dilakukan edukasi video animasi terkait pola asuh dan post-test di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang pada bulan Mei 2024
- p) Mendapatkan sampel sebanyak 46 orang dan dilakukan penelitian di balai desa dengan penelitian dibantu oleh pihak pihak yang terlibat yaitu teman rumah peneliti

- q) Peneliti melakukan edukasi tentang pola asuh orang tua pada anak yang kecanduan gadget melalui video animasi yang telah disediakan di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang
- r) Memberikan kuesioner sebagai post-test setelah diberikan perlakuan edukasi terkait pola asuh melalui video animasi di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang
- s) Setelah dilakukan pretest dan posstest dan perlakuan selanjutnya melakukan sesi tanya jawab atau diskusi antara responden dan peneliti
- t) Pemberian kompensasi kepada seluruh responden karena sudah membantu jalannya penelitian si peneliti berupa snack
- u) Peneliti mengambil kuesioner yang telah terkumpul dan kemudian diperiksa kelengkapannya meliputi lembar persetujuan reponden, identitas dan jawaban kuesioner.
- v) Data yang didapatkan akan dilakukan pengkodean, di entri ke dalam computer, dibuat tabulasi sesuai dengan tujuan dilakukan perhitungan pengelolaan data kemudian melakukan analisis data.

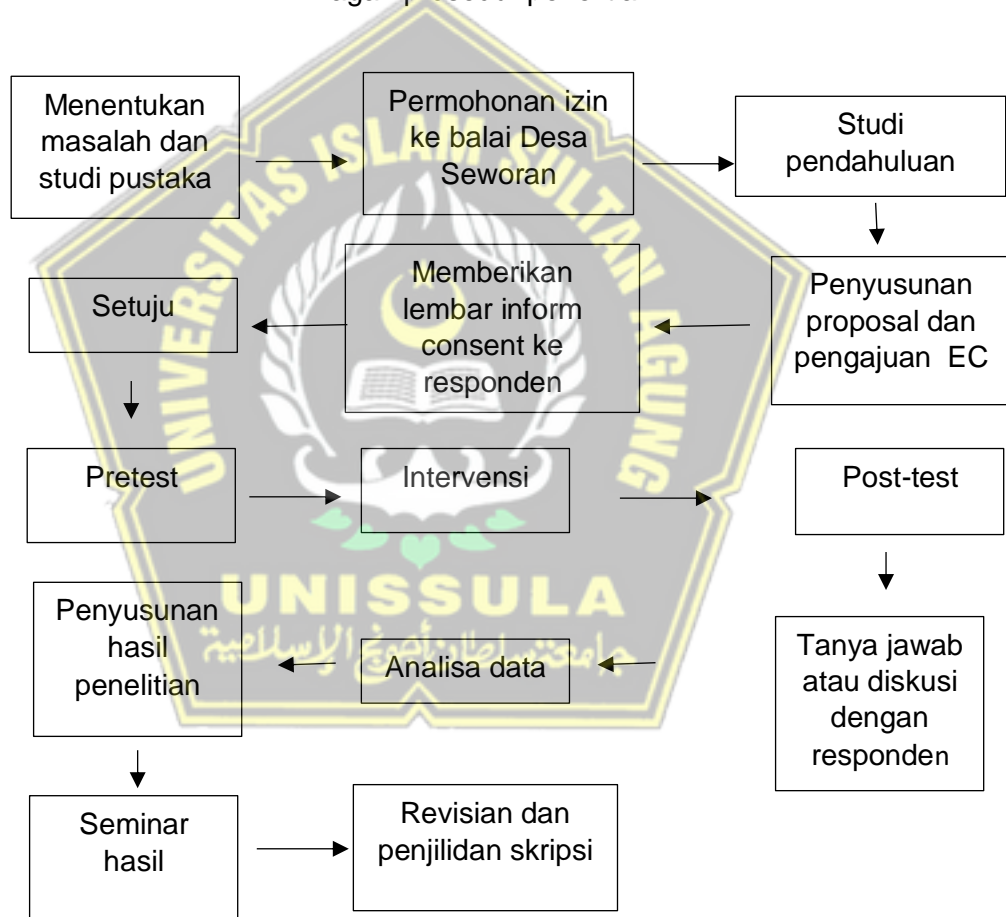
3. Tahap akhir

- a) Penyusunan hasil penelitian
- b) Melakukan seminar hasil
- c) Melakukan revisian dan penjilidan skripsi

- d) Mengumpulkan laporan hasil kepada pihak perpustakaan universitas islam sultan agung dalam bentuk skripsi yang telah disahkan oleh dekan fakultas farmasi

Penelitian dilakukan pada bulan Mei tahun 2024. Pada proses penelitian orang-orang yang ikut serta terlibat dengan peneliti yaitu kepala desa, kepala dusun, orang tua, dan teman peneliti.

Bagan prosedur penelitian :



Gambar 2. 2 Prosedur Penelitian

G. Metode Pengumpulan Data

1) Data penelitian :

Data primer yaitu diperoleh atau bersumber langsung dari responden. Data primer pada penelitian peneliti diperoleh langsung oleh orang tua anak usia 6 tahun dan data sekunder yaitu diperoleh dari sumber kedua atau data yang diperoleh secara tidak langsung dari responden, datanya didapatkan dari dokumen maupun orang lain. Data sekunder peneliti diperoleh dari kepala Desa Seworan.

2) Teknik pengumpulan data :

Pengumpulan data yaitu suatu langkah strategis dalam penelitian untuk mendapatkan data. Teknik yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan angket. Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dimana responden tinggal memberikan jawaban dengan benar atau salah pada saat pretest maupun post-test. Kuesioner penelitian dilakukan uji validitas dan reabilitas oleh peneliti. Peneliti sudah melakukan uji validitas dan reabilitas kuesioner didapatkan hasil pada uji validitas yaitu : valid dengan hasil di bawah nilai 0,05 dan reabilitas dengan hasil yaitu valid dengan nilai diatas 0,06.

3) Alat ukur/Instrumen :

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan yang tersusun dengan baik. Dimana responden tinggal memberikan jawaban berupa tanda pada kolom. Kuesioner ini dibuat oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian dan dilakukan uji validitas dan reabilitas. Kuesioner diberikan 20 pertanyaan tentang pola asuh.

Validitas video menggunakan rumus Gregory dalam (Arlini et al., 2017) dimana rumus ini menggunakan koefisiensi sebagai berikut :

Tabulasi silang 2x2

Tabel 3. 1 Tabulasi Silang Menurut Gregory

		Ahli I	
		Tidak relevan (skor 1-2)	Relevan (skor 3-4)
Ahli II	Tidak relevan (skor 1-2)	(A)	(B)
	Relevan (skor 3-4)	(C)	(D)

$$\text{Koefisiensi validasi} = \frac{D}{(A+B+C+D)}$$

Keterangan :

A : Kedua ahli menunjukkan item itu tidak relevan

B : Ahli I menunjukkan item pernyataan itu relevan, ahli II menunjukkan item itu tidak relevan

C : Ahli I menunjukkan item pernyataan itu tidak relevan, ahli II menunjukkan item pernyataan itu relevan

D : Kedua ahli menunjukkan item itu relevan

Dengan kategori interpretasi :

Tabel 3. 2 Kategori Interpretasi Validasi Isi

Interval	Kategori
>0.8	Tinggi
0,4 – 0,8	Sedang
<0,4	Rendah

Dari hasil perhitungan dengan rumus diatas didapatkan hasil :

1) Ahli materi

$$\text{Koefisiensi validasi} : \frac{10}{(A+B+C+10)} = 1$$

Dapat diinterpretasikan pada kategori tinggi

2) Ahli Bahasa

$$\text{Koefisiensi validasi} : \frac{10}{(A+B+C+10)} = 1$$

Dapat diinterpretasikan pada kategori tinggi

3) Ahli Media

$$\text{Koefisiensi validasi} : \frac{10}{(A+B+C+10)} = 1$$

Dapat diinterpretasikan pada kategori tinggi

4) Responden

$$\text{Koefisiensi validasi} : \frac{10}{(A+B+C+10)} = 1$$

Dapat diinterpretasikan pada kategori tinggi

Disimpulkan bahwa video tersebut dapat direkomendasikan.

Tabel 3. 3 Kisi Kisi Tingkat Pengetahuan Pola Asuh Orang Tua

No	Indikator	Deskripsi indikator	Item	Jumlah item
1	Pola asuh	Pengertian pola asuh	1. Pola asuh adalah suatu tindakan dan komunikasi yang digunakan orang tua untuk berinteraksi dengan anak-anak (F)	1
		Jenis jenis pola asuh	2. Pola asuh terdapat 3 macam diantaranya pola asuh demokratis, permissif dan otoriter (F)	1
		Pengertian pola asuh otoriter	1. Pola asuh otoriter adalah, pola komunikasi yang segala aturannya harus ditaati oleh anak (F)	1
		Ciri ciri pola asuh otoriter	2. Ciri ciri pola asuh otoriter adalah Kepatuhan secara mutlak tanpa musyawarah dan hubungan orang tua dengan anak sangat dekat (UF)	1
		Pengertian pola asuh demokratis	3. Pola asuh demokratis adalah pola pengasuhan yang dilakukan dengan cara setiap perilaku dan perkataan yang diberikan pada anak didasarkan	1

Ciri ciri pola asuh demokratis	<p>pada pemikiran yang bijaksana (F)</p> <p>4. Ciri ciri pola asuh demokratis salah satunya adalah menghargai pada minat dan keputusan anak (F)</p>	1
Pengertian pola asuh permisif	<p>5. Pola asuh permisif adalah pola asuh yang mana anak diberikan kebebasan penuh oleh orang tua nya untuk bergerak tanpa adanya kontrol serta aturan. (F)</p>	1
Ciri ciri pola asuh permisif	<p>6. Ciri ciri pola asuh permisif adalah orang tua memiliki sedikit peraturan di rumah (F)</p>	1
Dampak pola asuh demokratis	<p>1. Dampak positif pola asuh demokratis yaitu anak menjadi pribadi yang hangat, dan tidak percaya diri. (UF)</p> <p>2. Dampak negatif pola asuh demokratis Sebagian besar tidak ada tetapi akan menimbulkan masalah apabila orang tua kurang komunikasi. (F)</p> <p>3. Dampak positif Pola asuh permisif yaitu</p>	2
Dampak pola		

asuh permisif	Orang tua akan lebih mudah mengasuh anak karena kurangnya kontrol terhadap anak. (F)	2
	4. Dampak negatif pola asuh permisif adalah Anak cenderung menjadi pribadi agresif dan menjadi pribadi yang manja. (F)	
Dampak pola asuh otoriter	5. Dampak positif pola asuh otoriter adalah anak menjadi disiplin dan mengikuti peraturan yang dibuat oleh orang tuanya. (F)	2
	6. Dampak negatif pola asuh otoriter adalah anak merasa dikekang, dan tidak bebas dalam melakukan apapun (F)	
Kesalahan dalam penerapan pola asuh	1. Kesalahan dalam penerapan pola asuh diantaranya memanjakan anak (F)	1
Faktor yang dapat mempengaruhi jenis pola pengasuhan	2. Faktor yang dapat mempengaruhi pola asuh diantaranya usia orang tua (F)	2
	3. Salah satu faktor yang mempengaruhi pola	

			pengasuhan adalah tingkat pendidikan (F)	
Pola asuh orang tua sesuai tahap perkembangan anak		4.	Teknik pola asuh yang dapat diberikan sesuai tahap perkembangan anak salah satunya di usia 6 tahun adalah orang tua tidak terlalu sering mengkritik anak (F)	1
Cara yang dapat dilakukan untuk lebih siap dalam menjalankan peran pengasuhan		5.	Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk lebih siap dalam peran pengasuhan adalah orang tua mengikuti kelas atau kegiatan parenting (F)	1
Pola asuh yang tepat		1.	Salah satu pola asuh yang paling tepat diterapkan pada anak tantrum adalah	1
			pola asuh demokratis (F)	

H. Metode Pengolahan Data

1) Editing yaitu

Suatu kegiatan yang dilakukan setelah peneliti selesai menghimpun data atau

Memeriksa data, kelengkapan, kebenaran, pengisian, keragaman ukur, keterbacaan tulisan, dan konsistensi data berdasarkan tujuan penelitian. Peneliti melakukan proses editing apabila terdapat suatu kesalahan pengisian, kesalahan data, dan ketidaklengkapan data (Syukri et al., 2019).

2) Coding yaitu

Pemberian kode pada tiap tiap data peneliti untuk mengklasifikasikan dan memberikan kode terhadap jawaban yang telah diberikan oleh responden yang berguna untuk mempermudah peneliti saat menganalisis data dan mempercepat saat data dimasukkan dalam database komputerisasi (Hikmawati, 2020).

Coding variabel pengetahuan dengan kategori :

- a) Benar diberi 1
- b) Salah diberi 0

Coding variabel video animasi dengan kategori :

- a) 0 : sebelum intervensi
- b) 1 : setelah intervensi

Peneliti melakukan coding dengan cara memasukkan coding pada data yang sudah dibuat pada exel sesuai dengan pengcodiannya

agar memudahkan peneliti saat memasukkan ke dalam aplikasi SPSS.

3) Scoring yaitu

Pemberian score pada setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner. Ini juga perlu memperhatikan jenis data yang ada (Syukri et al., 2019).

Pada penelitian ini kriteria yang digunakan dalam melakukan scoring adalah sebagai berikut

- a) Responden yang menjawab baik diberi score 76%-100%
- b) Responden yang menjawab cukup diberi score 56-75%
- c) Responden yang menjawab kurang diberi score <56%

4) Tabulating

Memasukkan data kedalam tabel agar memudahkan pembaca membaca dan menganalisa dengan jelas. Langkah pertama dalam tabulasi data yaitu memasukkan data kedalam tabel kosong yang telah diolah sesuai kebutuhan analisa (Siswanto, 2019).

I. Analisa Data

1) Analisis univariate

Jenis analisis yang hanya melibatkan satu variabel dependen dan bertujuan untuk menjelaskan karakteristik setiap variabel penelitian yang meliputi usia, pendidikan dan pekerjaan. Hasil pengukurannya sebelum diberikan video animasi dan hasil pengukuran setelah diberikan video animasi (Lusiana & Mahmudi, 2020).

2) Analisa bivariate

Analisa yang digunakan oleh peneliti yaitu analisa bivariat untuk menguji hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat atau bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi melalui video animasi terhadap tingkat pengetahuan orang tua terhadap pola asuh anak di Desa Seworan Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang atau untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan. Sebelum dilakukan analisa bivariate tidak dilakukan uji normalitas data karena peneliti menggunakan data nominal dan ordinal yang masuk kedalam kategori non parametrik yang tidak dilakukan uji normalitas data karena uji normalitas dilakukan pada parametrik. Kemudian dilakukan analisa data menggunakan uji hipotesis yaitu Wilcoxon-test sebelum di masukkan ke dalam SPSS (Heryana & Unggul, 2018).

Untuk menganalisa Pengaruh Pemberian Edukasi Melalui video animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Pola asuh Orang tua Terhadap Anak menggunakan aplikasi SPSS.

J. Etika Penelitian

Kelayakan etik clearance atau lolos uji etik sudah didapatkan dari fakultas kedokteran Universitas Islam Sultan Agung dengan No.162 / V / 2024 / Komisi bioetik. Dengan memperhatikan prinsip etika sesuai dengan (Mappaware, n.d.) mengutarakan 3 prinsip etik yaitu

- a) Respect for persons (other) yaitu menghormati setiap apapun keputusan responden dalam proses penelitian
- b) Beneficence & Non Maleficence yaitu berbuat baik kepada responden, memberikan manfaat dengan pemberian materi pola asuh dan meminimalkan risiko dalam proses penelitian.
- c) Prinsip etika keadilan (Justice), prinsip ini menekankan setiap orang layak mendapatkan sesuatu secara adil dalam perlakuan penelitian, semua adil mendapatkan materi secara jelas dan kompensasi.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Seworan Kabupaten Magelang. Balai Desa Seworan adalah salah satu balai desa yang berada di Dusun Ngelengkong, Desa Seworan, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah Kode Pos 56196. Desa Seworan memiliki rata rata penduduk berdasarkan kategori usia yaitu diatas 35 tahun atau dengan kategori usia non produktif, sedangkan berdasarkan kategori pekerjaan yaitu tidak bekerja atau sebagai ibu rumah tangga (istri) dan bekerja sebagai petani atau pedagang(suami), lalu berdasarkan pendidikan yaitu SMA/K.

Kegiatan yang dapat dilaksanakan di balai Desa Seworan diantaranya kegiatan penyuluhan, posyandu dan sebagainya. Potensi yang ada di Desa Seworan terkait dengan kesehatan yaitu posyandu. Posyandu di Desa Seworan merupakan satu satunya kegiatan yang berada di Desa Seworan yang berkaitan dengan kesehatan. Posyandu di Desa Seworan terdapat 3 posyandu diantaranya berada di dusun nglengkong dengan 2 posyandu yaitu posyandu balita muji rahayu, dan lansia muji kamulyan lalu di dusun seworan yaitu posyandu balita muji lestari, yang kegiatan dan program nya berjalan baik, dengan jumlah anggota kader setiap masing masing posyandu yaitu 5-4 kader sehingga total kader keseluruhan adalah 19 kader. Posyandu di Desa Seworan memiliki

beberapa program diantaranya pemantauan kesehatan ibu hamil, anak, imunisasi, program KB, dan pemantauan status gizi, makanan tambahan, pencegahan stunting, tumbuh kembang balita, kesehatan lansia dan pemberian vitamin.

2. Proses Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 Mei 2024 di Balai Desa Seworan. Proses pengambilan data diambil melalui pengisian kuesioner dengan sampel penelitian sebanyak 46 responden. Peneliti melakukan *informed consent* untuk memperkenalkan diri, dilanjutkan penjelasan tentang tujuan, manfaat, prosedur penelitian dan cara pengisian kuesioner. Pada proses penelitian diawali dengan pengisian pretest dimana memberikan kuesioner kepada orang tua sebagai responden.

Lembar kuesioner diberikan untuk menilai skor pretest pengetahuan orang tua tentang pola asuh. Setelah pengisian kuesioner selesai, dilanjutkan edukasi melalui video animasi tentang pola asuh, setelah itu dilanjutkan dengan pengisian kuesioner posttest. Setelah pengisian kuesioner posttest selesai dilakukan lalu dikumpulkan lagi untuk dicek oleh peneliti, dan hasilnya lengkap. edukasi melalui media video animasi berisi tentang definisi pola asuh, jenis pola asuh, dampak pola asuh, ciri pola asuh, faktor yang dapat mempengaruhi pola pengasuhan, kesalahan yang dapat mempengaruhi pola pengasuhan, pola asuh orang tua sesuai tahap perkembangan anak, cara yang dapat dilakukan untuk lebih siap dalam menjalankan peran pengasuhan, dan pola asuh yang tepat

untuk anak tantrum. Setelah proses peneliti memberikan ucapan terimakasih kepada responden karena telah berpartisipasi dalam penelitian. Selanjutnya data akan diolah menggunakan aplikasi SPSS untuk mengetahui pengaruh edukasi melalui video aminasi terhadap tingkat pengetahuan orang tua tentang pola asuh

B. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Responden

Tabel 4.1 Dsitribusi Frekuensi Responden berdasarkan Karakteristik orang tua di Desa Seworan

Karakteristik	Kelompok intervensi	
	N	%
Usia		
20-35 tahun	18	39.1%
>35 tahun	28	60.9%
Total	46	100%
Pendidikan		
SD/MI	11	23.9%
SMP/MTS	12	26.1%
SMA/SMK/MK	19	41.3%
Perguruan Tinggi	4	8.7%
Total	46	100%
Pekerjaan		
Bekerja	19	41.3%
Tidak bekerja	27	58.7%
Total	46	100%

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan usia 20-35 tahun sebesar (39.1%), berusia >35 tahun sebesar (60,9%). Berdasarkan pendidikan menunjukkan sebesar 41.3% responden berada pada pendidikan tinggi SLTA, sebesar 26.1% berpendidikan SMP/MTS, sebesar 2.9% berpendidikan SD/MI dan sebesar 8.7% pada Perguruan tinggi. Sedangkan berdasarkan

pekerjaan sebesar (58.7%) responden tidak bekerja, dan sebesar 41.3% bekerja.

2. Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Melalui Media Video Animasi

Tabel 4.2 Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Melalui Media Video Animasi

Pengetahuan	Baik		Cukup		Kurang	
	N	%	N	%	N	%
<i>Pretest</i>	12	26.1%	19	41.3%	15	32.6%
<i>Posttest</i>	44	95.7%	1	2.2%	1	2,2%

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan hasil tingkat pengetahuan orang tua tentang pola asuh pada pretest sebagian besar cukup sejumlah 19 responden (41.3%) dan hasil post-test didapatkan hasil tingkat pengetahuan orang tua tentang pola asuh sebagian besar baik sebesar sejumlah 44 responden (95.7%).

3. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Orang tua tentang Pola Asuh

Tabel 4.3 Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Orang tua tentang Pola Asuh

Z	Sig. (2.tailed)	Posttest		
		Min	Max	Mean
-5.529 ^b	.000	10	20	18.41

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil pengaruh media video animasi terhadap tingkat pengetahuan orang tua tentang pola asuh dengan menggunakan uji wilcoxon menunjukkan bahwa Z hitung sebesar -5,529^b dan p = 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0.05$, dengan rata rata nilai posttest sebesar 18,41% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian edukasi melalui video animasi terhadap pengetahuan orang tua tentang pola asuh yang artinya H_0 ditolak.

C. Pembahasan

1. Karakteristik responden

Berdasarkan karakteristik usia sebagian besar orang tua responden berada pada usia >35 tahun (sebanyak 60.9%). Menurut hasil penelitian (Wida et al., 2022) berjudul “ pengaruh pola asuh orang tua terhadap kondisi mental anak “ menyatakan bahwa semakin matang usia seseorang maka semakin berkembang daya tangkap, pola pikir, dan perilakunya dalam pengambilan keputusan dan berperan dalam kegiatan pembentukan kesehatan. Hal ini diperkuat dengan teori dari (Kholilullah & Arsyad, 2019) menyatakan bahwa usia orang tua akan mempengaruhi bagaimana orang tua mengasuh anaknya, semakin kecil perbedaan umur antara orang tua dengan anak maka semakin kecil juga perbedaan budaya pengasuhan dahulu, sehingga orang tua lebih bisa memahami keadaan anaknya. Hal tersebut tidak sejalan dengan karakteristik responden peneliti yang mana sebagian besar responden berusia lebih dari 35 tahun.

Berdasarkan pendidikan orang tua responden sebagian besar berpendidikan SMA/SMK/MK (sebanyak 41.3%), hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Nisa R, 2023) yaitu semakin tinggi pendidikan seseorang semakin baik pengetahuannya, karena seseorang yang berpendidikan tinggi lebih mudah menerima suatu ide baru, lebih mudah menerima informasi dan terbukanya wawasan dibandingkan ibu yang berpendidikan rendah sehingga informasi lebih mudah dapat diterima dan dilaksanakan.

Hal ini sejalan dengan teori dari (Langi & Talibandang, 2021) menyatakan tingkat pendidikan akan berpengaruh terhadap bagaimana orang tua menerapkan pola asuh karena seseorang yang memiliki tingkat pendidikan yang tinggi maka akan memiliki pengetahuan yang baik tentang pengasuhan. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik responden pada peneliti dimana sebagian besar berpendidikan menengah keatas yaitu SMA.

Berdasarkan pekerjaan orang tua responden sebagian besar tidak bekerja (sebanyak 58.7%), menurut hasil penelitian (Nisa R, 2023) seseorang yang tidak bekerja akan memiliki wawasan pengetahuan dan berperilaku dalam pengambilan keputusan yang baik artinya orang yang tidak bekerja akan menerapkan pola asuh yang lebih baik untuk anaknya dibanding dengan mereka yang bekerja. Sejalan dengan hasil teori dari (D. Y. Sari, 2021) menyatakan seseorang yang sibuk bekerja maka akan kurangnya waktu untuk membimbing anak anaknya, sehingga pekerjaan mempengaruhi bagaimana pola pengasuhan orang tua. Hal tersebut tidak sesuai dengan karakteristik responden pada peneliti dimana sebagian besar tidak bekerja.

2. Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Melalui Media Video Animasi

Berdasarkan hasil analisis tabel 4.2 didapatkan hasil tingkat pengetahuan orang tua tentang pola asuh pada pretest sebagian besar cukup sejumlah 19 responden (41.3%) dan hasil post-test didapatkan sebagian besar tingkat pengetahuan orang tua tentang pola asuh baik sebesar sejumlah 44 responden (95.7%).

Berdasarkan (Zulfa et al., 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas laman sahabat keluarga terhadap tingkat pengetahuan ibu mengenai pengasuhan anak usia 13-24 bulan” yang menunjukkan bahwa hasil nilai pretest tingkat pengetahuan orang tua tentang pola asuh sebagian besar kurang sejumlah 41 orang (54.7%) dan hasil post-test tingkat pengetahuan orang tua tentang pola asuh sebagian besar cukup sejumlah 36 orang (48%) sejalan dengan hasil penelitian (Santrock, 2011) yang berjudul “Pengaruh media video pembelajaran terhadap peningkatan pengetahuan pengasuhan orang tua siswa sekolah dasar” yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan pengetahuan pengasuhan dengan kategori sedang pada orang tua siswa sekolah dasar dengan nilai pretest (pretest = 1,843) dan posttest (posttest = 3,002).

Pengetahuan adalah keingintahuan seseorang dan akan terjadi setelah melihat atau mengalami. Pegindraan terjadi melalui panca indra manusia yaitu penglihatan, penciuman, pendengaran, rasa dan raba. Sebagian besar informasi masyarakat diperoleh melalui mata dan telinga mereka (Darsini et al., 2019). Salah satu hal yang dapat meningkatkan

pengetahuan orang tua yaitu melalui pemberian informasi atau edukasi dari tenaga kesehatan.

Salah satu cara untuk membuat informasi dan pengetahuan mudah diterima dan dipahami oleh orang tua adalah dengan menggunakan media edukasi untuk menyampaikan informasi. Media dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik sehingga orang tua mudah menerima dan mempelajari informasi dan selanjutnya mereka dapat menyaring dan menerapkan informasi yang positif. Media yang menarik dan berkualitas tinggi juga dapat memberikan keyakinan, yang memungkinkan perubahan kognitif, afeksi, dan psikomotor yang cepat terjadi (Notoatmodjo, 2014).

3. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Orang tua Tentang Pola Asuh

Berdasarkan uji statistik didapatkan hasil tingkat pengetahuan orang tua tentang pola asuh melalui video animasi menggunakan *wilxocon Signed Ranks Test* didapatkan nilai $p = 0,000$ lebih kecil dari $\alpha = 0.05$ yang berarti terdapat pengaruh edukasi kesehatan dengan media video animasi terhadap pengetahuan orang tua tentang pola asuh. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Zulfa et al., 2021) yang berjudul "Efektivitas laman sahabat keluarga terhadap tingkat pengetahuan ibu mengenai pengasuhan anak usia 13-24 bulan" yang menunjukkan hasil tingkat pengetahuan ibu tentang pola asuh melalui video laman sahabat keluarga sebesar $p = 0,000 (< 0,05)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian edukasi melalui video terhadap pengetahuan orang tua tentang pola asuh.

Edukasi adalah suatu kegiatan memberikan sebuah pesan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih baik melalui berbagai media seperti media video (Ardiansyah et al., 2021). Dengan adanya edukasi melalui media video diharapkan adanya perubahan perilaku. Perubahan perilaku adalah keadaan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu dari apa yang di pelajari dari berbagai sumber seperti orang tua, masyarakat, dan media antara lain video (Widowati, 2014). Video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi (Susilo & Widiya, 2021). Dengan memberikan informasi melalui model gerak, peneliti dapat meningkatkan keinginan responden untuk memperhatikan informasi yang disajikan dalam video animasi. Dengan menjelaskan informasi yang disajikan dalam video, peneliti dapat meningkatkan pengetahuan responden (Notoatmodjo, 2014).

D. Keterbatasan Penelitian

1. Peneliti hanya menggunakan satu kelompok intervensi dan tidak menggunakan kelompok control sebagai pembanding.
2. Peneliti tidak menggunakan enumerator dalam penelitiannya karena kesulitan dalam mengatur waktu dengan enumerator.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Karakteristik responden berdasarkan umur sebagian besar (60.9%) berusia >35 tahun, berdasarkan pendidikan menunjukkan sebagian besar (41.3%) berada pada pendidikan SMA/SMK/MA, dan berdasarkan pekerjaan sebagian besar (58.7%) responden merupakan tidak bekerja.
2. Tingkat pengetahuan orang tua tentang pola asuh pada pretest sebagian besar cukup (41.3%) sedangkan pada posttest didapatkan hasil tingkat pengetahuan orang tua tentang pola asuh sebagian besar baik (95.7%).
3. Ada pengaruh edukasi melalui media video animasi terhadap pengetahuan orang tua tentang pola asuh di Desa Seworan dengan nilai $p = 0,000$ ($\text{sig} < 0,05$)

B. Saran

1. Bagi Desa Seworan Kabupaten Magelang

Diharapkan orang tua, bidan, dan masyarakat di Desa Seworan Kabupaten Magelang dapat mengimplementasikan pola asuh yang tepat sesuai kondisi anak.
2. Bagi Universitas Islam Sultan Agung

Dapat menambahkan media video animasi tentang pola asuh pada anak saat kegiatan yang dilakukan di masyarakat.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menyajikan video menjadi lebih inovatif dan mengembangkan variabel-variabel yang lain sehingga dapat menjadi sumber terbaru untuk penelitian selanjutnya dan meneliti dengan topik masalah yang berbeda seperti kecanduan gadget.



DAFTAR PUSTAKA

- Andhriana, L. T., & Tanjung, B. J. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *Almufi Jurnal Pendidikan*, 1(3), 133–137.
- Ardiansyah, L. O., Zoahira, W. O. A., & Nawawi, N. (2021). Pemberian Edukasi Kesehatan pada Nelayan Penyelam tentang Penyakit Dekompresi (decompression sickness) Di Desa Leppe Kecamatan Soropia. *Jurnal Pengabdian Saintek Mandala Waluya*, 1(2), 67–73. <https://doi.org/10.54883/jpsmw.v1i2.171>
- Arlini, H., Humairah, N., & Sartika, D. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share dengan teknik advance organizer. *Saintifik*, 3(2), 182–189.
- Darsini, D., Fahrurrozi, F., & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 13.
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190.
- Dewi, P. A. S. C., & Khotimah, H. (2020). Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 4(1), 2433–2441.
- Hasanah, N., & Musayyadah, M. (n.d.). Analisis Pola Asuh Orang Tua Dalam Pembatasan Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan Dan Status Ekonomi Orang Tua Di Desa Taddan Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang. *JURNAL BUNGA RAMPAI USIA EMAS*, 8(2), 83–98.
- Heryana, A., & Unggul, U. E. (2018). Informan dan pemilihan informan dalam penelitian kualitatif. *Universitas Esa Unggul*, 25, 15.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi penelitian*. Rajawali Press.
- Hurlock, E. B. (1997). Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan. *Jakarta: Erlangga*.
- Kementerian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76. https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN_KEMENDIKBUD_Nomor_137_Tahun_2014_STANDAR_NASIONAL_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI.pdf
- Khoiruddin, M. A. (2018). Perkembangan Anak Ditinjau dari Kemampuan Sosial Emosional. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 29(2), 425–438. <https://doi.org/10.33367/tribakti.v29i2.624>
- Kholilullah, & Arsyad, M. (2019). Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Pembentukan Perilaku Agama Dan Sosial. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 9(2), 66–88. <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/199>
- Langi, F. M., & Talibandang, F. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Kepribadian Anak. *Journal of Psychology" Humanlight"*, 2(1), 48–68.
- Lusiana, E. D., & Mahmudi, M. (2020). *Teori dan Praktik Analisis Data Univariat dengan PAST*. Universitas Brawijaya Press.
- Mappaware, N. A. (n.d.). *Etika penelitian*.

- Murniyati, M., & Supardi, S. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orangtua terhadap Kemandirian Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4249–4257.
- Nisa R, T. W. T. W. (2023). Tingkat Pendidikan, Usia, Pekerjaan Dengan Pengetahuan Ibu Tentang Imunisasi Dasar Pada Balita Di Wilayah Kerja Puskesmas Merakurak Kabupaten Tuban. *Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia*, 7(3), 251–261.
- Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58–66.
- Rahmawati, A., Nurul, H., Saleh, H., Ha, A., Khairun, L., Muzayyana, H., Mokodompit, N., & Tandiallo, D. (2022). *Konsep Dasar Kebidanan*.
- Rerung, A. E. (2023). Peran Orang Tua Dalam Menciptakan Kepercayaan Diri Anak Usia 18 Tahun Menggunakan Teori Psikososial Erik Erikson. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(1), 45–60. <https://doi.org/10.54170/harati.v3i1.123>
- Rifai, A. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran*. Penerbit NEM.
- Santrock, J. W. (2011). Life-span development 13th edition. New York: McGraw-Hill. Schunk, DH (2005). *Self-Regulated Learning: The Educational Legacy of Paul R. Pintrich. Educational Psychologist*, 40(2), 85–94.
- Sari, D. Y. (2021). Pola asuh orang tua dalam membentuk disiplin anak di masa pandemi. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 78–92.
- Sari, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020a). Pola asuh orang tua terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 157–170.
- Sari, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020b). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 157–170. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27206>
- Siswanto, B. (2019). Pengaruh motivasi kerja dan disiplin kerja terhadap kinerja karyawan. *Jims*, 7(2).
- Sunariyadi, N. S., & Andari, I. A. M. Y. (2021). Implikasi Pola Asuh Orang Tua Dalam Penumbuhkembangan Karakter Anak Usia Dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 49–60.
- Susanti, E. T. (2021). Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran matematika dimasa pandemi covid-19. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 6(2), 15–18.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *JURNAL EDUSCIENCE (JES)*, 8(1), 30–38.
- Sutarti, T., & Astuti, W. (2021). Dampak media youtube dalam proses pembelajaran dan pengembangan kreatifitas bagi kaum milenial. *Widya Aksara: Jurnal Agama Hindu*, 26(1), 89–101.
- Syahrul, S., & Nurhafizah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Corona Virus 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 683–696.
- Syukri, I. I. F., Rizal, S. S., & Al Hamdani, M. D. (2019). Pengaruh kegiatan keagamaan terhadap kualitas pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,[SL]*, 7(1), 17–34.

- Tri Sunarsih, T. S. (2015). Peran Bidan dalam Parenting Education Sebagai Upaya Peningkatan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *SEAJOM: The Southeast Asia Journal of Midwifery*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.36749/seajom.v1i1.55>
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Al-Fathonah*, 1(1), 342–351.
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan karakter usia dini: strategi membangun karakter di usia emas*. Pustaka Pelajar.
- Wida, E. K., Istiningih, S., & Nurwahidah, N. (2022). PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP KONDISI MENTAL ANAK. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(1), 72–77.
- Widowati, D. (2014). Perubahan perilaku sosial Masyarakat Baduy terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1).
- Yusria, I. F., Halilintar, D. P., Ilyas, M. P., & Kholisoh, N. Q. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Otoriter pada Usia Remaja. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(01), 67. <https://doi.org/10.24127/att.v4i01.1189>
- Zakiah, N., Nurhikma, N., & Asiyah, A. (2021). Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Pada Masa Pandemi COVID-19. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 127–138.
- Zulfa, V., Meivira, R. N. A., & Mashabi, N. A. (2021). Efektivitas Laman Sahabat Keluarga Terhadap Tingkat Pengetahuan Ibu Mengenai Pengasuhan Anak Usia 13-24 Bulan. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 8(01), 35–44. <https://doi.org/10.21009/jkkp.081.04>

