

**HUBUNGAN ANTARA PENGAWASAN ORANG TUA DENGAN
INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET SELAMA PANDEMI
COVID PADA ANAK USIA SEKOLAH KELAS 5
DI SDN TENGGARONG**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN INSTITUT
TEKNOLOGI KESEHATAN DAN SAINS
WIYATA HUSADA SAMARINDA**

2021

**HUBUNGAN ANTARA PENGAWASAN ORANG TUA DENGAN
INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET SELAMA PANDEMI
COVID PADA ANAK USIA SEKOLAH KELAS 5
DI SDN TENGGARONG**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
(S,Kep) Pada Program Studi Ilmu Keperawatan Institut Teknologi Kesehatan Dan
Sains Wiyata Husada Samarinda



Disusun oleh:

RISNAWATI

NIM: 17.056.056.01

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN INSTITUT
TEKNOLOGI KESEHATAN DAN SAINS
WIYATA HUSADA SAMARINDA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN ANTARA PENGAWASAN ORANGTUA DENGAN INTENSITAS
PENGUNAAN GADGET SELAMA PANDEMI PADA ANAK USIA
SEKOLAH KELAS 5 DI SDN TENGGARONG

SKRIPSI

Disusun Oleh:

Risnawati

1705605601

Telah dipertahankan didepan dewan penguji

Pada tanggal 18 juni 2021

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

1. Ns. Desy Ayu Wardani, S.Kep., M.Kep. Sp.Kep.Mat
NIDN. 1103129001
2. Ns. Sumiati Sinaga, S.Kep, M.Kep
NIDN. 1117078201
3. Ns. Aries Abivoga, S.Kep., M.Kep
NIDN. 812118602
4. Ns. Siti Kholifah, S.Kep., M.Kep
NIDN. 1106088901



Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
ITIKES Wiyata Husada Samarinda

Ns. Kiki Hardiansyah Safitri, M.Kep., Sp.Kep.M.B

NIDN. 1128058801

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

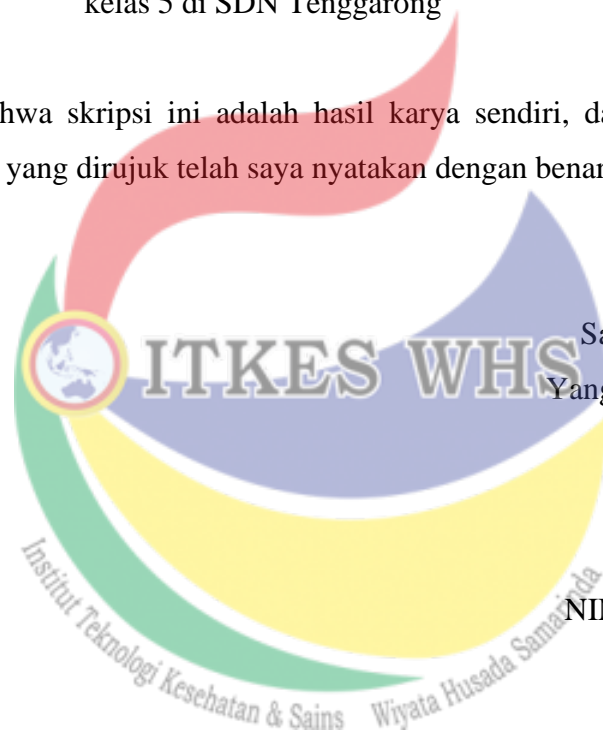
Nama : Risnawati

NIM : 17.056.056.01

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Judul tugas akhir : Hubungan antara pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dari sumber, baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.



Samarinda, 18 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,

Risnawati

NIM: 17.056.056.01

KATA PENGANTAR

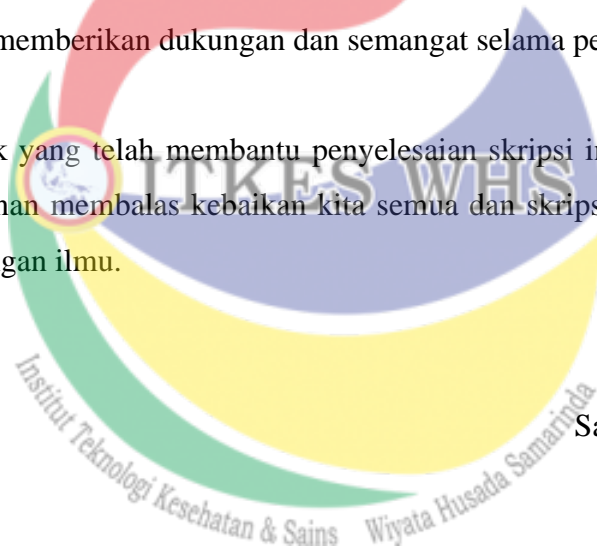
Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat ALLAH SWT, karena berkat rahmat dan bimbingan-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Hubungan Antara Pengawasan Orang Tua Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Selama Pandemi Covid Pada Anak Usia Sekolah Kelas 5 Di SDN Tenggarong”. Penulisan Skripsi dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan pada program studi keperawatan ITKes Wiyata Husada Samarinda.

Peneliti menyadari tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan semua proses tepat pada waktunya. Oleh karena itu, perkenankanlah saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dengan hati yang tulus kepada:

1. H. Mujito Hadi, S.Pd., M.M, selaku ketua yayasan Wiyata Husada Samarinda
2. Prof. Dr. Eka Ananth Sidaharta, SE., AK., CA., MM., CSRS, CSRA, CfrA., selaku rektor ITKes Wiyata Husada Samarinda
3. Ns. Kiki Hardiansyah Safitri, S.Kep.M.Kep, Sp K.MB, selaku ketua program studi ilmu keperawatan ITKes Wiyata Husada Samarinda.
4. Ns. Aries Abiyoga, S.Kep., M.Kep, selaku dosen pembimbing I yang penuh semangat dan sabar dalam membimbing dan mengarahkan serta memberi masukan-masukan yang sangat membantu serta dengan ketelitian beliau tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran unntuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ns. Siti Kholifah, S.Kep., M.Kep, selaku dosen pembimbing II yang penuh semangat dan sabar membiikkbingdan mengarahkan serta memberikan masukan - masukan yang sangat membantu serta ketelitian beliau tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ns. Rusdi., S.Kep., M.Kep dosen pembimbing akademik yang telah menyediakan waktu,tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tugas akhir.

7. Minir Sani. H, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 030 Tenggarong serta Ibu Suwarni, S. Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SDN 003 Loa Kulu
8. Ns. Desy Ayu Wardhani, S.Kep., M.Kep., Sp. Kep Mat, selaku dosen penguji I yang telah bersedia menyediakan waktu dan pikiran dalam seminar skripsi ini.
9. Ns. Sumiati Sinaga, S.Kep., M.Kep, selaku dosen penguji II yang telah bersedia menyediakan waktu dan pikiran dalam seminar skripsi ini.
10. Segenap dosen dan tenaga kependidikan program studi ilmu keperawatan ITKes Wiyata Husada Samarinda.
11. Terimakasih kedua orang tua saya bapak Rajuli dan Almarhum Ibu Lamiah tercinta yang telah mendoakan, memberi dukungan dan semangat serta kasih sayang yang mereka berikan selama ini.
12. Terimakasih untuk teman terdekat Nur Aulia Widiarti dan teman satu angkatan yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama penyusunan skripsi ini.

Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini, semoga tuhan yang maha esa berkenan membalas kebaikan kita semua dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu.



Samarinda, 18 Juni 2021

Risnawati

ABSTRAK

Hubungan Antara Pengawasan Orangtua Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Selama Pandemi Pada Anak Usia Sekolah Kelas 5 Di SDN Tenggarong

Risnawati¹, Aries Abiyoga², Siti Kholifah³
risnawati601@student.itkeswhs.ac.id

Latar belakang: Pengawasan orangtua sangat berperan bagi anak ketika menggunakan gadget agar dapat mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan gadget. Pengawasan orangtua merupakan usaha yang dilakukan orangtua dalam memperhatikan durasi dan frekuensi, mengamati dengan baik segala aktivitas anak dalam penggunaan gadget untuk mengembangkan aspek jasmaniah dan rohanian anak, sehingga anak memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan dirinya, keluarga dan lingkungan dalam rangka membentuk kepribadian anak, serta pertumbuhan dan perkembangan anak. **Tujuan:** Mengetahui hubungan antara pengawasan orangtua dan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5. **Metode:** Penelitian ini menggunakan rancangan *deskriptif analitik* dengan teknik pengambilan sampel *total sampling* jumlah responden 54. instrumen pengawasan orangtua dan intensitas penggunaan gadget yang sudah dilakukan uji valid. **Hasil:** Analisis *chi square* dengan *p-value* = 0,019 atau $p \leq \alpha$ (0,05) menunjukkan adanya hubungan antara pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget. **Kesimpulan:** Pengawasan orangtua yang ketat dalam penggunaan gadget dapat menurunkan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak. **Saran:** Diharapkan orangtua dapat memberikan pengawasan yang maksimal.

Kata Kunci: Pengawasan Orangtua, Intensitas Gadget, Anak usia Sekolah

¹⁻³program Studi Ilmu Keperawatan,ITKES Wiyata Husada Samarinda.

ABSTRACT

In 5th grade school age children at SDN Tenggara, the relationship between parental supervision and the intensity of gadget use during a pandemic was investigated.

Risnawati¹, Aries Abiyoga², Siti Kholifah³
risnawati601@student.itkeswhs.ac.id

Background: In order to reduce the harmful effects of gadgets, parental monitoring is critical for children when they use them. Parental supervision is an effort made by parents to pay attention to the duration and frequency of their children's activities in the use of gadgets in order to develop the child's physical and spiritual aspects, so that the child has the ability to adapt to himself, his family, and the environment in order to shape the child's personality, growth, and development. **Objection:** The goal of this study was to see if there was a link between parental supervision and the intensity of gadget use in 5th grade school-aged children during a pandemic. **Methods:** A *descriptive analytic* approach was used in this study, with a *total sample* technique of 54 respondents. The measure used to assess parental supervision and the degree of gadget use was shown to be reliable. **Results:** *Chi square* analysis with $p\text{-value} = 0.019$ or $p \leq \alpha (0,05)$ shows a relationship between parental supervision and the intensity of gadget use. **Conclusion:** Strict parental supervision of children's gadget use during the pandemic can lower the intensity of gadget use. **Suggestion:** It is believed that parents will be able to give the best possible supervision.

Keywords: Parental Supervision, Gadget Intensity, School Age Children

¹⁻³ Nursing Science Study Program, ITKES Wiyata Husada Samarinda.



BOSTON
English Language Center

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Risnawati
NIM : 17.056.056.01
Program studi : Ilmu Keperawatan

Dengan ini menyetujui dan memberikan hak kepada ITKES Wiyata Husada Samarinda atas karya ilmiah saya yang berjudul

Hubungan antara pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, ITKES Wiyata Husada Samarinda berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Samarinda, 18 Juni 2021

Yang menyatakan,


METERAI TEMPEL
3E0AJX449704238
Risnawati

Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSYARATAN KEASLIAN PENULISAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETJUAN PUBLIKASI.....	vi
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR SKEMA	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penelitian Terkait	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Telaah Pustaka	
1. Konsep Covid 19	10
2. Konsep intensitas Penggunaan Gadget	14
3. Konsep pengawasan Orang Tua	20
4. Anak Usia Sekolah	27
B. Konsep Dasar Keperawatan	28
C. Kerangka Teori	31
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Dan Rancangan Penelitian	33
B. Kerangka konsep penelitian	33
C. Populasi Dan Sampel	33
D. Variabel Penelitian	34
E. Definisi Operasional	35
F. Tempat dan waktu penelitian	36
G. Instrumen Penelitian	36
H. Prosedur Pengumpulan Data	37
I. Teknik Pengolahan Data	38
J. Uji instrument	39
K. Analisa Data	40
L. Etika Penelitian	41
M. Alur Penelitian	43

BAB IV PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian	50
B. Deskripsi lokasi penelitian	50
C. Karakteristik responden	50
D. Analisis univariat	51
E. Analisis bivariat	53
F. Pembahasan.....	54
G. Keterbatasan penelitian.....	63
BAB V	
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi operasional	35
Tabel 3.2 Kisi - kisi kuesioner pengawasan orangtua	36
Tabel 3.3 Kisi – kisi intensitas penggunaan gadget	37
Tabel 3.4 Analisis Univariat	40
Tabel 4.1 Distribusi data demografi	51
Tabel 4.2 distribusi frekuensi dan presentase pengawasan orangtua.....	51
Tabel 4.3 univariat pengawasan orangtua.....	52
Tabel 4.4 distribusi frekuensi dan presentase intensitas penggunaan gadget	53
Tabel 4.5 univariat intensitas penggunaan gadget	53
Tabel 4.6 analisis crosstab BPOT dan IPG.....	54



DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Konsep teori Keperawatan Menurut calista Roy	30
Skema 2.2 Kerangka teori penelitian	31



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Penjelasan Penelitian
- Lampiran 2 : Inform Consent
- Lampiran 3 : Instrument Penelitian
- Lampiran 4 : Permohonan uji Valid, studi Pendahuuan dan pengambilan data
- Lampiran 5 : jawaban permohonan uji valid, studi pendahuluan dan pengambilan data
- Lampiran 6 : Hasil Uji Valid
- Lampiran 7 : Master Data
- Lampiran 8 : Hasil SPSS
- Lampiran 9 : Time Line
- Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Corona virus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan sindrom pernapasan akut berat/*Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Corona virus jenis baru yang ditemukan pada manusia sejak kejadian luar biasa muncul di wuhan cina, pada desember 2019, kemudian diberi nama *severe acute respiratory syndrome coronavirus* (SARS-COV2) dan menyebabkan penyakit coronavirus disease 2019 (COVID-19) (Nahdi dkk, 2020; wax 7 christian 2020; nika cahyati & rita kusumah, 2020). Upaya yang dilakukan pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran virus dilakukan pembatasan sosial berskala besar dalam rangka penanganan Covid-19 yang berakibat pada aktivitas belajar dari rumah sesuai dengan edaran dari mendikbud tentang pembelajaran secara daring (*online*) dan bekerja di rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19. Kebijakan ini memaksa guru dan murid untuk tetap bekerja dan belajar dari rumah (Kemendikbud.go.id, 2020).

Kebijakan ini tidak hanya berdampak pada guru dan murid selama belajar dari rumah, namun pentingnya peran orang tua dalam pelaksanaan belajar dari rumah. Dampak yang dirasakan oleh orangtua dalam sistem pembelajaran jarak jauh melalui sekolah *online* juga cukup beragam. Pemberlakuan kebijakan belajar dari rumah atau secara *online* gadget menjadi alat satu-satunya yang dapat mengatasi masalah anak untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Orangtua harus menambah beban pengeluaran untuk memberikan fasilitas yang memadai bagi anak agar dapat mengikuti pembelajaran secara daring. Untuk melaksanakan sekolah *online* yang sampai saat ini belum dapat diketahui akan berlangsung sampai berapa bulan kedepan, tentunya mengharuskan orang tua untuk menyediakan setidaknya kuota internet yang cukup banyak ataupun dengan

berlangganan jaringan WiFi yang tidak murah semata-mata agar proses belajar secara *online* yang dilakukan oleh anak dapat berlangsung dengan lancar.

Dampak dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh melalui metode sekolah *online* ini yaitu berkaitan dengan waktu. Orang tua wajib menyediakan waktu luang yang cukup ekstra agar dapat mendampingi anak dalam melakukan sekolah *online*. karena belum tentu anak bisa mengakses atau menyerap materi serta tugas dari pembelajaran *online* ini sendiri, sehingga orangtua harus hadir dalam mengawasi dan memberi perhatian kepada anak baik pada saat sebelum pembelajaran dimulai, saat pembelajaran berlangsung, sampai dengan setelah pembelajaran selesai. Konsep pembelajaran jarak jauh melalui metode sekolah *online* juga memaksa orangtua untuk dapat menggunakan teknologi. Karena ia akan mengajarkan teknologi tersebut kepada anaknya. Orang tua harus kreatif dan inovatif dalam menyiapkan pelaksanaan sekolah *online* dan memberikan bimbingan atau tuntunan kepada anak agar dapat memanfaatkan akses teknologi modern dalam proses pembelajaran yang nantinya juga akan meningkatkan kualitas dari anak itu sendiri (Prasojo & Riyanto, 2011). orang tua dengan latar belakang pendidikan yang memadai serta didukung dengan fasilitas atau saran yang lengkap, mendampingi anak untuk belajar di rumah mungkin tidak akan terlalu berat, yang diperlukan adalah kesediaan dan kesabaran untuk tetap berada di samping anak-anaknya. Lain hal dengan orangtua yang tingkat pendidikan kurang memadai, menjadi guru bagi anak mereka bukanlah perkara mudah.

Peran orang tua dalam masa anak sangat penting terutama dalam perkembangan sosial, emosial anak. Sebagai orang tua boleh mengatur kesempatan anak untuk melakukan kontak sosial dengan teman sebaya, dan orang dewasa. Selain itu, aspek penting dari peran orang tua yaitu pemantauan efektif atau mengawasi pilihan anak tentang tempat sosial, aktivitas dan teman (Santrock, 2007). peran pengawasan yaitu salah satu untuk melindungi anggota keluarga (Ducan dkk, 2009). Pengawasan orang tua merupakan usaha yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan, mengamati dengan baik segala aktivitas anaknya dalam fungsi sebagai guru dalam rangka mengembangkan aspek jasmaniah dan

rohanian anaknya, sehingga anak memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan dirinya, keluarga dan lingkungannya dalam rangka membentuk kepribadian anak. Pengawasan orang tua sangat berperan bagi anak ketika menggunakan gadget agar dapat mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget.

Gadget merupakan salah bentuk perkembangan pesat teknologi komunikasi, gadget juga dapat digunakan sebagai sarana lain seperti bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai data, sarana hiburan, jejaring sosial, media yang digunakan oleh produsen gadget untuk mempromosikan produknya dan menjadi alat dokumentasi (Syahyudin, 2019). Gadget tidak bisa dipandang sebelah mata, sebab semua tergantung orangtua bagaimana membatasi penggunaan gadget kepada anak yang bermanfaat bagi pengetahuan anak dan jangan sampai ketahap kecanduan (Khairul, 2019). Selama situasi pandemi Covid anak sering menggunakan gadget untuk belajar, menonton video dan bermain *game*. Ini sudah menjadi hal yang lumrah bagi orang tua, akan tetapi yang perlu diingat oleh orang tua ialah penetapan durasi (intensitas) penggunaan gadget kepada anak harus dilakukan dengan tegas (Lubis, dkk 2020). Intensitas yaitu seberapa sering seseorang dalam melakukan suatu hal. Mengenai intensitas dapat dijelaskan sebagai tingkat frekuensi penggunaan atau pemanfaatan gadget (Rozalia, 2017). Faktor yang dapat menyebabkan tingginya intensitas mengakses gadget pada siswa adalah siswa bosan mengikuti pembelajaran yang terlalu lama sehingga mendorong siswa untuk mengakses sosial media, siswa membutuhkan hiburan untuk mengurangi stress yang dialami dengan mengakses sosial media selain itu siswa membutuhkan jaringan pertemanan yang lebih luas melalui gadget dan sosial media membantu menghubungkan jaringan pertemanan antara siswa (Noormiyanto, 2017).

Panduan dalam penggunaan gadget yang dikemukakan oleh Rowan, *The American Pediatrician And The Canadian Pediatric Association* menekankan bahwa anak yang berusia 0-2 tahun tidak boleh menggunakan gadget, anak umur 3-5 tahun boleh menggunakan gadget dengan batasan waktu sehari hanya 1 jam,

sedangkan anak usia 6-18 tahun hanya punya 2 jam/hari. Anak yang menggunakan gadget melebihi panduan maka dapat menimbulkan resiko kesehatan (Lubis, Dkk. 2020).

Dampak yang terjadi dalam penggunaan gadget mempunyai dampak positif dan negative bagi penggunaannya terutama pada anak usia sekolah yaitu dampak negative nya disini perhatian menurun selama pembelajaran, malas menulis dan membaca, keterampilan social menurun, ketergantungan, menyebabkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, hambatan berbahasa, dan dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (Rozalia, 2017). Dampak positif penggunaan gadget: pertama, berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambar nya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan); kedua, melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar); ketiga meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan); keempat, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa) (Rozalia, 2017).

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) diketahui pada tahun 2018 rata - rata pengguna internet melalui perangkat smartphone/handphone sekitar 93,9% dalam sehari dan meningkat pada survey APJII 2019 – 2020 diketahui rata - rata 95,4% dalam sehari terhubung internet melalui smartphone/handphone. Data diperkuat dengan penelitian sri sumarni et al. 2019 dengan judul perilaku anak usia dini (2-3) Tahun: studi kasus penggunaan gadget di lingkungan sosial didapatkan memang perkiraan penggunaan gadget akan melebihi angka 5 miliar. 2,5 miliar pada 2019 dan 2,8 miliar pada 2020, serta jumlah perbaruan dan terobosan akan terus meningkat. Selain orang dewasa, dari segi usia, anak – anak juga menggunakan

teknologi ini pada populasi dan telah memberikan kontribusi bagi perkembangan teknologi tersebut (Sumarni dkk. 2019).

Dari hasil studi pendahuuan yang telah dilakukan peneliti kepada responden yang memiliki anak usia sekolah dasar kelas 5, dilakukan wawancara *via online (vidoe call)* pada 8 responden. Hasil dari wawancara mengenai peran pengawasan orang tua didapatkan 2 responden mengatakan selalu mendampingi dan mengawasi anak saat menggunakan gadget, memberikan batasan waktu penggunaan gadget ≤ 2 jam/hari dengan orang tua yang juga tidak aktif di sosmed. 6 responden mengatakan tidak selalu mendampingi dan mengawasi anak saat menggunakan gadget, kemudian 5 responden menegur anak jika menggunakan gadget terlalu lama tidak ingat waktu istirahat dengan orang tua yang sering menggunakan gadget. 1 responden mengatakan saya termasuk orangtua yang acuh ketika anak terlalu lama menggunakan gadget karena untuk mengisi waktu luang agar tidak bosan dengan alasan agar anak tidak keluar rumah saat pandemi. Kemudian 2 responden mengatakan jika gadget digunakan sesuai kebutuhan saja seperti saat mengerjakan tugas dan pembelajaran online setelah itu gadget/smartphone dipegang orang tua dan untuk mengisi waktu kosong orang tua lebih mengarahkan anak melakukan hapalan al-qur'an selama pandemi. Dan 8 responden tidak menegur anak tentang jarang pandang mata ketika menggunakan gadget.

Hasil dari wawancara mengenai intensitas penggunaan gadget anak didapatkan 1 responden mengatakan dalam penggunaan gadget pada anak sekitar 1 sampai 2 kali/hari bahkan kadang tidak pernah sama sekali. 1 responden mengatakan dalam penggunaan gadget pada anak sekitar 1 sampai 2 kali/hari. 6 responden mengatakan penggunaan gadget pada anak sekitar 3 sampai 5kali/hari. Kemudian 2 responden mengatakan anak menggunakan gadget dalam kurun waktu 1 sampai 2 jam/hari karna belajar. 5 responden mengatakan anak menggunakan gadget dalam kurun waktu 4 sampai 5 jam/hari setelah pembelajaran *online*. 1 responden mengatakan anak menggunakan gadget dalam kurun waktu lebih dari 7 jam/hari setelah dilakukannya pembelajaran *online*.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ni luh Gede Mita Widiastiti Dan Gusti Gurah Sastra Agustika “Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua” bahwa intensitas penggunaan gadget juga membawa dampak yang positif jika dapat meningkat dengan tajam ketika pola asuh yang dipilih untuk diterapkan oleh orang tua tidak tepat, selain pendampingan orang tua akan penggunaan gadget juga membawa dampak yang positif jika dapat digunakan dengan baik namun jika dilakukan control maka penggunaannya bisa meningkat kearah yang negative sehingga menimbulkan dampak negative bagi anak.

Berdasarkan fenomena diatas sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul hubungan antara pengawasan orang tua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi Covid pada anak usia sekolah di wilayah Tenggara.

B. Rumusan Masalah

Covid-19 sangat memberikan dampak bagi pendidikan di Indonesia. Dengan kebijakan pemerintah yang mengharuskan bekerja di rumah, belajar di rumah dan beribadah dari rumah. Kondisi ini membuat lembaga pendidikan mencari inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi yang dilakukan adalah pembelajaran online dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, internet bisa menghubungkan siswa dengan guru melalui laman *e-learning*. Namun dalam pembelajaran online yang menggunakan teknologi informasi yang berupa gadget memiliki dampak negative bagi pengguna yang melebihi batas penggunaan. Maka perlu ada pengawasan dan batasan anak saat menggunakan gadget.

Sehingga apakah ada hubungan antara pengawasan orang tua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi Covid pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN 003 loa kulu dan SDN 030 tenggarong?.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk menganalisis apakah ada hubungan antara pengawasan orang tua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi Covid pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong.

2. Tujuan Khusus

- a. Teridentifikasi pengawasan orang tua selama pandemi Covid pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong
- b. Teridentifikasi intensitas penggunaan gadget pada selama pandemi Covid pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong
- c. Teridentifikasi ada hubungan antara pengawasan orang tua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mejadi kontribusi dalam upaya promotif dan preventif pada orang tua/anak selama pandemi Covid untuk membatasi penggunaan gadget karena akan berdampak negative.

2. Manfaat praktis

a. Orang tua

Agar para orang tua dapat mengawasi dan memberi batasan waktu saat penggunaan gadget pada anak usia sekolah.

b. Bagi Peneliti

Menambah pegalaman yang berharga dalam memperoleh pengetahuan tentang “hubungan antara pengawasan orang tua dengan intensiitas penggunaan gadget selama pandemi Covid pada anak usia sekolah di SDN Tenggarong”

c. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk sumber informasi dan refrensi kepada para pembaca, serta meningkatkan ilmu pengetahuan.

E. Penelitian Terkait

Adapun penelitian terkait dalam penelitian yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dyana Ratih Ayunda Ragil Dan Sodikin (2020). Dengan judul hubungan peran pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi social pada anak usia sekolah di SD Negeri 1 pamijen sokaraja. Tujuan penelitian untuk menentukan korelasi antara peran pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi social pada anak usia sekolah di SD Negeri 1 pamijen sokaraja. Rancangan penelitian studi kuantitatif dengan korelatif deskriptif dengan desain penampang. Populasi yaitu siswa kelas 4, 5 dan 6 SD Negeri dengan total sampel 46 siswa. Dikumpulkan dengan teknik cluster sampling, data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan data di analisis menggunakan tes *chi square*. Persamaan penelitian yang dilakukan independen sama – sama peran pengawasan orang tua. perbedaan penelitian yang dilakukan variable dependen intensitas penggunaan gadget.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Faiz Noormiyanto (2018), dengan judul pengaruh intensitas anak mengakses gadget dan tingkat control orang tua anak terhadap interaksi social anak SD I pasuruan kidul kudu jawa tengah. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh intensitas anak mengakses gadget dan tingkat control orang tua anak terhadap interaksi social anak SD kelas tinggi di SD I pasuruan kidul kudu jawa tengah. Rancangan penelitian dengan menggunakan tiga kelas (empat, lima, enam) dengan jenis penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan anket serta instrument kuesioner. Persamaan penelitian yang dilakukan instrument yang digunakan kuesioner. Perbedaan penelitian yang dilakukan menggunakan 1 kelas yaitu kelas 5.

3. Penelitian ini dilakukan Kadek Hengki Primayana Dan Putu Yulia Angga Dewi (2021) dengan judul “Hubungan Pola Asuh Demokratis Dan Intensitas Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara pola asuh demokratis dan intensitas penggunaan gawai. Rancangan penelitian korelasi dan *ex post facto* dengan populasi orang tua anak didik taman kanak-kanak dan sampel yang bersedia menjadi responden 119 orang tua anak yang tersebar pada 10 TK. Analisa data yang digunakan untuk melihat korelasi *pearson product momen* (r), uji reliabilitas dengan uji *statistic cronbach's alpha* (α) dan uji normalitas menggunakan uji *chi quadrat*, serta uji linieritas dengan melihat *deviadition for linearity*. Persamaan pada penelitian yang akan dilakukan varaibel dependen sama-sama menggunakan intensitas penggunaan gawai (Gadget). Perbedan pada penelitian yang dilakukan kepada orang tua anak usia sekolah.
4. Penelitian yang di lakukan oleh Kamaliah Ainun, Kristina Dan Rizki Ramayanda (2019). Dengan Judul Hubungan Penggunaan Smartphone Dnegan Interaksi Social Pada Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di SD Muhammadiyah 23 Muedan Tahun 2019. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan penggunaan smartphone dengan interaksi social anak sekolah dasar kelas 5-6 SD. Rancangan penelitian deskriptif analitik dengan *cross sectional* dengan total sampling 76 orang. Persamaan penelitian yang dilakukan anak sekolah dasar kelas 5. Perbedaan penelitian yang dilakukan deskriptif korelasi dengan *cross sectional*.
5. Penelitian yang dilakukan Iyakrisnana, Venny Hariani, Iqlima Dwi Kurnia Dan Yuni Sufyanti Arief (2020) dengan judul “ The Use Of Gadgets And Their Relationship To Poor Sleep Quality And Social Interaction On Mid-Aldosteronts:A Cross Sectional Study”. Tujuan penelitian untuk menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan kualitas tidur dan interaksi social remaja. Rancangan peneliian korelasi dengan pendekatan *cross sectional* sampel yang digunakan sebanyak 250 remaja yang memenuhi kriteria inklusi pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*

dengan undian setiap kelas. Persamaan pada penelitian yang akan di lakukan tentang intensitas penggunaan gadget. Perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan variabel dependen yang berbeda dan sasaran yang dituju.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Konsep Covid-19

a. Definisi

Penyakit Coronavirus 2019 (COVID_19) adalah penyakit menular penelitian tentang *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2). SARS-CoV-2 merupakan jenis virus corona baru yang belum pernah ditemukan sebelumnya kemanusiaan. Setidaknya dua jenis virus korona diketahui menyebabkan penyakit yang menimbulkan gejala parah seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan sindrom pernafasan akut yang parah (SARS). Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 meliputi gejala gangguan pernafasan akut, seperti demam, batuk dan sulit bernafas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari, dan masa inkubasi terlama 14 hari. Dalam kasus COVID-19 yang parah, itu dapat menyebabkan pneumonia, sindrom penyakit pernafasan akut, gagal ginjal, bahkan kematian (Kementrian Kesehatan RI, 2020).

b. Manifestasi Klinis

Gejala yang dialami biasanya ringan dan muncul secara bertahap. Beberapa orang yang terinfeksi tidak memiliki gejala masih merasa sehat. Gejala COVID-19 yang paling umum adalah demam, kelelahan dan batuk kering. Beberapa pasien mungkin merasakan sakit dan nyeri, hidung tersumbat, pilek, sakit kepala, konjungtivitas, nyeri tenggorokan, diare, bau aneh menghilang dan bau aneh atau ruam.

Menurut data dari Negara/ kawasan yang terdampak awal pandemic, 40% kasus akan mengalami sakit sedang termasuk pneumonia, 15% orang akan terserang penyakit serius dan 5% kasus ini akan menghadapi keadaan yang serius. Pasien dilaporkan mengalami gejala ringan peulihan setelah 1 minggu. Kasus yang parah akan mengalami akut sindrom gangguan

pernafasan (ARDS), sepsis dan syok septik, gagal organ multipel, termasuk gagal ginjal atau gagal jantung akut, konsekuensinya mati. Orang tua (lanjut usia) dan orang dengan kondisi kesehatan penyakit yang sudah ada sebelumnya seperti tekanan darah tinggi, penyakit jantung dan kanker paru-paru, diabetes dan kanker memiliki risiko keparahan yang lebih tinggi (Kementrian Kesehatan RI, 2020).

c. Penularan

Corona virus adalah virus zoonosis (menyebarkan antara hewan dan manusia). Penelitian telah menunjukkan bahwa SARS meyebar dari kucing (felines kucing) menyebar ke manusia, sedangkan MERS menyebar unta ke manusia. Adapun hewan itu sumber penyebaran COVID-19 masih belum diketahui.

Menurut penelitian epidemiologi dan virology saat ini, hal itu terbukti COVID-19 terutama menyebar dari orang dengan gejala (simptomatik) ke yang lainnya sangat dekat dengan tetesan. Tetesan air adalah partikel isi dengan air dengan diameter 5-10 μm . perbanyakan tetesan terjadi di seseorang dekat dengan seseorang (dalam jarak 1 meter) memiliki gejala pernafasan (seperti batuk atau bersin) sehingga menimbulkan tetesan resiko terpapar selaput lender (mulut dan hidung) atau konjungtiva (mata). Penularan juga dapat terjadi melalui benda dan permukaan tetesan yang terkontaminasi di sekitar orang yang terinfeksi (Kementrian Kesehatan RI, 2020).

d. Pencegahan

Menurut bukti, COVID-19 menyebar melalui kontak dekat dan tetesan, bukan melalui udara. Orang yang paling parah terinfeksi adalah mereka yang telah melakukan kontak dekat dengan pasien COVID-19, dan tindakan pencegahan adalah kunci penerapannya di layanan kesehatan dan komunitas. Tindakan preventif yang dilakukan oleh masyarakat yaitu:

- 1) Gunakan hand sanitizer untuk membersihkan tangan, jika tangan kotor cuci dengan sabun dan air yang mengalir

- 2) Jangan menyentuh mata, hidung dan mulut.
- 3) Terapkan etika batuk yaitu tutup hidung dan mulut menggunakan lengan bagian atas atau menggunakan tisu dan buang tisu ke tempat sampah
- 4) Jika mengalami gejala gangguan pernapasan bisa menggunakan masker medis, harap lakukan kebersihan yang setelah melepas masker dan jika tidak bisa menggunakan masker kain.
- 5) Menjaga jarak setidaknya 1 meter (*social distancing*) dari orang yang mengalami gejala gangguan pernapasan.

Pandemi membutuhkan memutus rantai penularan dan melindungi populasi dari risiko. Pemutusan mata rantai penularan virus secara berkelompok melalui personal hygiene terutama cuci tangan dan *social distancing* (Anung Ahadi Pradana, Dkk. 2020).

e. **Social Distancing**

Social distancing adalah pembatasan kegiatan atau kegiatan yang dilakukan dalam kelompok kecil dengan menjaga jarak antar individu. Penerapan social distancing dapat melalui beberapa tahapan yaitu menutup sekolah, tempat kerja dan bekerja dirumah (*work from home*) (D Hodgetts, 2014).

2. **Konsep Bentuk Pengawasan Orang Tua**

a. **Definisi Pengawasan Orang Tua**

Pengawasan identic dengan istilah “control” pemeriksaan yang diawasi. Sedangkan kata supervise dalam kamus umum bahasa Indonesia berarti: pengamat dan penjaga”. Jadi sarana pengawasan menjaga dan menjaga segala sesuatu dengan benar semua aktivitas untuk anak-anak (Depdikbud, 2002;17).

Menurut Prayudi pengawasan adalah sutau proses untuk menetapkan pekerjaan apa yang dijalankan, dilaksanakan atau diselenggarakan itu apa yang dikehendaki, direncanakan atau diperhatikan.

Menurut M. manullang mengatakan bahwa pengawasan adalah proses untuk menetapkan suatu pekerjaan apa yang sudah dilaksanakan, menilainya dan mengoreksi bila perlu dengan maksud supaya pelaksanaan pekerjaan sesuai dengan rencana semula.

Pengawasan memegang peranan penting untuk mencapai tujuan dari suatu aktivitas atau kegiatan. Khusus dalam dunia pendidikan, maka fungsi pengawasan bukan hanya sekedar kontrol, melihat apakah segala kegiatan yang telah dilaksanakan sesuai dengan rencana atau program yang telah digariskan, tetapi lebih dari itu mengandung pengertian lebih luas yaitu kegiatan yang mencakup penentuan kondisi atau syarat-syarat personal maupun material yang diperlukan untuk tercapainya situasi belajar mengajar yang efektif dan usaha memenuhi syarat-syarat itu.

Orang tua adalah pusat kehidupan fisik dan spiritual anak, pahami alasan dunia luar, kemudian respon emosional setiap anak dan pikiran orang tuanya di tahun-tahun awalnya. Pendapat lain berkata: orang tua adalah guru pertama bagi anak, hubungan guru-murid sama dengan hubungan orang tua anak.

Orang tua wajib mendidik anaknya. Irma (2019) dalam penelitian Agusien Lilawati (2020) ditemukan bahwa partisipasi orang tua dalam pendidikan anak usia dini perlu dikoordinasikan dengan berbagai upaya dan kegiatan status sosial, faktor bentuk keluarga, faktor tahap perkembangan keluarga dan teladan. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa keluarga memegang peranan penting dalam pendidikan anak.

Menurut Nurlaeni & Juniarti (2017) dalam Agusien Lilawati (2021), Orang tua pada awalnya berperan dalam membimbing sikap dan keterampilan dasar, seperti pendidikan agama dan kebiasaan yang baik untuk mengikuti aturan, namun peran mereka meliputi perluasan sebagai pendamping pendidikan akademis. Prabhawani (2016) mengemukakan dalam Agusien Lilawati (2021) bahwa penyelenggaraan pendidikan menjadi tanggung jawab orang tua dan masyarakat sekitar, bukan hanya

menjadi tanggung jawab lembaga pendidikan. Orang tua memegang peranan penting, sangat berpengaruh dalam pendidikan anak, bertanggung jawab atas pendidikan, pengasuhan dan bimbingan anaknya untuk mencapai tahapan tertentu dalam mempersiapkan mereka untuk kehidupan social.

Keluarga adalah tempat pendidikan dan perkembangannya jauh tertinggal dari perkembangan motivasi dari perkembangan motivasi belajar anak. Oleh karena itu, pendidikan anak tidak dapat dipisahkan dari keluarga, karena keluarga merupakan prioritas utama bagi anak untuk belajar mengekspresikan diri sebagai orang social ketiga berintegrasi dengan kelompok lain (Anwar, 2017 dalam selfi L.I dkk, 2020). Keluarga, terutama orang tua adalah pendiri yang pertama tumbuh kembang anak.

Saat anak mulai bersekolah di rumah, peran orang tua sangat penting. Karena orang tua atau keluarga pada dasarnya adalah yang pertama menerima pendidikan anak. Hal ini sejalan dengan pandangan mutiah berkeyakinan bahwa setiap orang memiliki kewajiban untuk mengasuh, membesarkan dan mendidik anaknya dirumah, orang tua berupaya membentuk kepribadian anaknya (Mutiah, 2012 Dalam selfi L.I dkk, 2020). Tugas orang tua adalah membantu anak mempersiapkan media yang dapat digunakan oleh anak melalui proses pembelajaran ini orang tua dapat memaksimalkan peran pengajaran online dirumah.

Menurut Levine dari illoni (2004: 68), pengawasan orang tua merupakan kesuksesan anak-anak terutama dalam bentuk perhatian, perhatikan kegiatan kurikulum sekolah dan tekankan pentingnya prestasi-prestasi anak, selain dari orang tua perlu memperkenalkan seseorang sukses bisa menjadi panutan anak.

Pengawasan orang tua adalah sikap dari orang tua dalam mengamati dan mengontrol apa yang dilakukan anaknya. Dengan adanya pengawasan orangtua, maka diharapkan anak mempunyai tingkah laku dan kebiasaan yang baik. Pengawasan orang tua bukanlah berarti pengekangan terhadap

kebebasan anak untuk berkreasi tetapi lebih ditekankan pada pengawasan kewajiban anak yang bebas dan bertanggung jawab. Ketika anak sudah mulai menunjukkan tanda-tanda penyimpangan, maka orang tua yang bertindak sebagai pengawas harus segera mengingatkan anak akan tanggung jawab yang dipikulnya terutama pada akibat-akibat yang mungkin timbul sebagai efek dari kelalaian

Pengawasan orang tua terhadap anak adalah harapan orang tua dalam mengawal perkembangan anak agar dapat meraih sukses dalam kehidupannya. Harapan orangtua tersebut adalah sebuah orientasi hidup yang gemilang. Pengawasan pada hakikatnya dilakukan untuk menghindarkan anak dari penyimpangan terhadap orientasi tersebut. Pengawasan orang tua adalah menghindarkan anak dari hal yang tidak bermanfaat dan membantu mengarahkan anak agar fokus pada orientasi hidupnya.

Orang tua perlu mengawasi bentuk permainan dan hiburan anak. Banyak jenis permainan yang beredar di masyarakat yang tidak bernilai pendidikan bahkan cenderung merusak mental anak, seperti game yang berbau kekerasan dan kriminal.

Berdasarkan kesimpulan Pengawasan orang tua harus meliputi seluruh lingkup kehidupan anak, mulai dari aktivitas anak di rumah, aktivitas belajar anak, penggunaan gadget anak, sampai pola pergaulan anak di lingkungan sosial. Semua bentuk pengawasan itu harus dilakukan dengan cara benar agar tidak membunuh kreatifitas anak. Dengan demikian, maka pengawasan orang tua dalam penelitian ini adalah sikap dan perilaku orang tua dalam menjaga anak dan melakukan kontrol terhadap intensitas penggunaan gadget anak.

b. Tujuan Pengawasan

Secara filosofi dapat dikatakan bahwa pengawasan atau kontrol sangat penting dan dibuthkan karena manusia pada dasarnya mempunyai sifat salah atau khilaf, sehingga manusia perlu diawasi, bukan untuk mencari

kesalahan kemudian menghukumnya akan tetapi untuk mendidik dan membimbingnya.

Silalahi dan meinarno (2002) menyatakan bahwa tugas pengawasan adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mencegah terjadinya penyimpangan – penyimpangan pencapaian tujuan yang telah direncanakan
- 2) Untuk menjaga agar proses kerja sesuai dengan prosedur yang telah digariskan atau ditetapkan.
- 3) Untuk mencegah dan menghilangkan hambatan dan kesulitann yang akan, sedang atau mungkin terjadi.
- 4) Untuk mencegah penyimpangan-penyimpangan penggunaan sumebr daya
- 5) Untuk mencegah penyalahgunaan otoritas dan kedudukan

Pengawasan dalam konteks pendidikan, akan lebih baik jika fungsi pengawasan (*control*) dilakukan sebelum terjadi penyimpangan sehingga lebih bersifat mencegah (*preventive control*) dibandingkan dengan tindakan pengawasan sesudah terjadi penyimpangan (*repressive control*), maka tujuan pengawasan adalah menjaga agar pelaksanaan pendidikan tetap berjalan sesuai rencana, ketentuan-ketentuan dan instruksi-instruksi yang telah ditetapkan benar-benar diimplememntasikan, sebab pengawsan yang baik adalah mengoreksi penyimpangan-penyimpangan yang terjadi.

c. Pengawasan Orangtua

Fungsi utama orang tua adalah memberikan rasa aman, kasih sayang dan membina hubungan yang baik antar anggota. Orang tua juga merupakan pendidikan dasar utama bagi anak. Hubungan yang positif dan harmonis antara orang tua atau anggota keluarga membuat anak merasa aman dan dicintai. Hal ini membuat anak semakin percaya diri dan suasana kekeluargaan yang sehat. (AORTA, 2017;74). Di sisi lain, anak yang tinggal di lingkungan keluarga yang tidak begitu harmonis akan merasa tidak aman, takut dan bingung saat bertemu dengan teman baru.

Dalam penelitian psikologi yang dikemukakan oleh Istiqomah (2019;24)), disebutkan bahwa fungsi orang tua kepada anak adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan rasa aman bagi anak dan anggota keluarga lainnya, serta memenuhi kebutuhan fiasaik dan psikologis
- 2) Sumber cinta dan penerimaan
- 3) Model perilaku yang tepat akan memungkinkan anak belajar menjadi anggota masyarakat yang baik
- 4) Pengasuh memberikan bimbingan yan baik dalam menghadapi perilaku social yang sesuai dan mempersiapkan anak untuk pemecahan masalah.
- 5) Di sekolah dan komunitas, instruktur yang memberikan bimbingan untuk melatih diri mengatur diri sendiri dan mengembangkan prestasi.
- 6) Konsultasi aspirasi pembangunan.
- 7) Sumber persahabatan anak – anak.

Memantau dan membatasi penggunaan teknologi informasi ada banyak cara untuk memantau. Pertama sebagai orang tua menyediakan waktu untuk sesekali online bersama anak. Dua, perkenalkan anak dengan menggunakan internet sebagai media informasi konten positif dan negatif. Ketiga, cari tahu apa yang bisa diakses anak melalui browser. Keempat, pahami ciri-ciri orang tua mengontrol sistem operasi komputer yang digunakan anak.

- 1) Periksa penggunaan perangkat genggam anak-anak melalui telepon, SMS atau metode lainnya penggunaan data (internet) dan nomor yang tidak diketahui saat tengah malam
- 2) Ingatkan anak bahwa mengirim pesan teks atau memposting sesuatu bisa menjadi bahaya, karena siapa pun dapat dengan mudah berbagi media apa saja.
- 3) Ingatkan anak untuk tidak membagikan nomor telepon, sandi atau apa pun secara online.

- 4) Mengkomunikasikan konten yang relevan dengan anak yang mengandung unsur seksual dan provokatif
- 5) Awasi kehidupan sosial anak orang tua harus selalu mengawasi interaksi anak mereka. Kemana dia pergi dan bergaul dengan siapa. Dengan metode ini harapan agar anak bisa bersosialisasi kearah yang positif. Tidak ada batasan dalam berteman tetapi, segh anak agar tidak terpengaruh secara negatif lingkungan
- 6) Terbuka dengan anak juga merupakan solusi yang sangat efektif mengawasi pergaulan dan perkembangan anak terkait teknologi. Orang tua harus mendukung anak-anak mereka dan menunjukkan perasaan mereka cinta dan perhatian membuat mereka nyaman dan aman bersama orangtua. Selain itu, harap pastikan bahwa anak tersebut mengetahui bahwa anak tersebut sebagai orang tu ikut serta untuk membantu memecahkan masalah mereka dengan intim menjadi emosional memudahkan untuk mengontrol perilaku anak pengecualiannya adalah penggunaan teknologi informasi, jika orang tua (tidak terbiasa dengan teknologi) kemudian cara melakukannya adalah dengan peraturan yang relevan penggunaan teknologi informasi untuk anak-anak.

d. Gaya Pengawasan Orang Tua

Orang tua dalam keluarga dilakukan sesuai dengan identitas orang tersebut, sehingga tanggung jawab ayah, ibu dan anak juga berbeda – beda. Menurut Martsiswati (2014;190) mengemukakan tanggung jawab ibu dalam mendidik anak adalah emosi, sumber dan pemberi pengasuhan, serta tempat yang menginspirasi hatinya. Ekspresi emosional untuk penyelenggara kehidupan keluarga, pelatih hubungan interpersonal dan pendidik.

Tanggung jawab ayah dalam keluarga, sebagai tanggung jawaban kewajiban ayah dalam pendidikan anak, menjadi motivasi bagi keluarga, hubungan internal antara keluarga dengan masyarakat atau dunia luar,

sehingga seluruh anggota keluarga memiliki rasa aman dan dapat melawan ancaman. Dari luar dan sebagai hakim perselisihan, menilai orang yang berselisih dan pendidik dari perspektif yang rasional.

Oleh karena itu, tampaknya orang tua memiliki tanggung jawab dan tanggung jawab yang besar terhadap anak – anaknya. Anak sangat membutuhkan orang tua atau keluarga sebagai dasar perkembangannya guna membentuk kepribadian yang baik dalam proses perkembangannya. Oleh karena itu, sebagai orang tua atau anggota keluarga, anda juga harus melakukan yang terbaik untuk menjalankan tugas anda dan mencapai segala sesuatu yang diharapkan secara berurutan.

Kewajiban orang tua terhadap anak adalah mendidik mereka dengan akhlak yang baik. Oleh karena itu diperlukan pengawasan orang tua agar tercapai apa yang menjadi keinginan orang tua terhadap anaknya. Kusuma (2013) ada 4 macam gaya pengawasan kepada anak, 4 macam tersebut adalah:

1) *Autoritative parenting* (Hangat dan Tegas)

Orang tua yang selalu mengajarkan anaknya untuk bersikap mandiri dan mengerjakan segala hal dengan kemampuan sendiri. Pengawasan ini akan menumbuhkan sikap yang memacu untuk meningkatkan rasa percaya diri dan tanggung jawab sosial. Pengawasan ini membuat anak memiliki kematangan sosial dan moral, lincah bersosial, adaptif, kreatif, tekun belajar disekolah, serta mencapai prestasi belajar yang tinggi.

2) *Authoritarian parenting* (kurang mampu menerima kemauan anak)

Pengawasan ini menerapkan hukuman kepada sang anak jika anak tersebut melakukan kesalahan dan orang tua juga kurang mau menerima kemauan anak. Hal ini berakibat anak melakukan hal yang dapat membuat anak memberontak pada anak usia menginjak remaja, membuat anak ketergantungan pada orang tua, susah untuk aktif dalam masyarakat, sulit untuk bersosialisasi aktif, mereka kurang percaya

diri, frustrasi, tidak berani menghadapi masalah yang ada, dan mereka suka mengucilkan diri.

3) *Neglect parenting* (sedikit waktu untuk anak)

Pola asuh ini merupakan pola asuh yang membuat sang anak menjadi berkemampuan rendah dalam mengontrol emosi dan prestasi di sekolah yang buruk. Pola asuh ini juga membuat anak menjadi kurang bertanggung jawab mudah dihasut. Hal ini dikarenakan pola asuh ini terjadi karena orang tua kurang memiliki waktu dengan anak dan lebih mementingkan hal lain daripada anak.

4) *Indulgent parenting* (memberikan kebebasan tinggi pada anak)

Pola asuh ini orang tua kurang menanamkan sikap disiplin kepada anak, anak bebas memilih kemauan anak dan pengawasan ini membuat anak bertindak sesuai dengan apa yang mereka mau dan orang tua hanya membiarkan tanpa memarahi dan memberi hukuman. Pola ini membuat anak suka menentang, tidak patuh jika disuruh tidak sesuai kehendak anak, hilang rasa tanggung rasa dan kurang toleransi dalam bersosialisasi di masyarakat. Anak akan suka meminta dan membuat mereka selalu manja dan sulit berprestasi di sekolah.

e. Dimensi Pengawasan Orang Tua

Pengawasan orang tua terhadap anak sesungguhnya mensyaratkan fungsi kontrol orang tua terhadap aktivitas anak, dengan maksud agar dapat mengetahui tingkat perkembangan anak, menghindarkan anak dari hal-hal yang dapat mengganggu atau menghalangi perkembangannya dan juga mengetahui problematika atau kendala-kendala yang dihadapi anak dalam perkembangan belajarnya agar dapat dibenahi atau diberikan solusi.

Dimensi-dimensi pengawasan orang tua perlu diketahui, dalam hal ini perlu dirumuskan dalam aspek-aspek apa saja orang tua perlu memprioritaskan perhatiannya untuk mengawasi aktivitas anak. Sehubungan dengan itu Indra Kusuma (1973) mengemukakan bahwa mencapai tujuan pendidikan dalam keluarga, orang tua dalam melakukan

pengawasan harus mencakup segala segi kehidupan, diantaranya segi pendidikan, pengalaman agama dan aktivitas ibadah anak, serta pengawasan terhadap pergaulan sosial anak. Aspek-aspek pengawasan diuraikan sebagai berikut:

1) Pengawasan terhadap pendidikan anak

Orang tua perlu melakukan pengawasan atau kontrol terhadap pendidikan anak, orang tua dapat mengetahui kemajuan anak atau kendala yang dihadapinya. Mengawasi kegiatan penggunaan gadget anak dirumah, membiasakan anak untuk belajar merupakan salah satu faktor yang terpenting dalam mencapai keberhasilan. Anak sejak dini haru dilatih dan dikontrol dalam belajarnya, dalam hal ini Gunarsa (1985) mengemukakan bahwa disiplin diri ada anak dapat dipupuk sejak dini dengan memberikan tata tertib yang mengatur hidupnya, hal tersebut memudahkan kelancaran dan keteraturan belajar anak sehingga hasil belajar yang diharapkan akan tercapai.

2) Pengawasan terhadap pengamalan agama

Kemampuan mengamalkan nilai-nilai ajaran agama merupakan salah satu kompetensi yang diharapkan tumbuh dalam diri anak seiring dengan pertumbuhan jasmani dan rohani anak. Pentingnya perhatian orang tua dalam mendidik dan membenamkan nilai-nilai agama dalam diri anak. Dalam konteks ini pengawasan perlu dilakukan untuk mengetahui perkembangan jiwa keagamaan anak dalam menyerap nilai-nilai ajaran agaman (jalaludin, 2007).

3) Pengawasan terhadap aktivitas ibadah

Mengingat pentingnya ibadah sebagai sarana latihan mental dan latihan moral seseorang maka orang tua harus memberikan elajaran dan latihan-latihan kepada anak untuk melakukan ibadah serta mengontrol pelaksanaannya agar anak memiliki penghayatan dalam melaksanakannya dan tidak meninggalkan ibadahnya (Jalaludin, 2007).

4) Pengawasan terhadap interaksi sosial anak

Lingkungan sosial anak besar pengaruhnya dalam memberikan arah terhadap perkembangan anak, terutama para pemimpin masyarakat atau pengusaha yang ada di dalamnya. Menurut DR. Zakiah Drajat (1992) bahwa ada beberapa hal yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh orang tua sehubungan dengan pengawasan interaksi sosial anak yaitu:

a) Mengawasi anak dalam memilih teman bergaul

Anak memerlukan teman bergaul dan bermain ini adalah merupakan kebutuhan psikologis anak, dalam bermain dengan temannya, misalnya dalam mengembangkan rasa kemasyarakatan anak, berlatih menjadi pemimpin juga dalam bermain anak menemukan jati diri.

b) Mengawasi anak dalam memilih tontonan dan hiburan

Kemajuan ilmu dan pengetahuan didukung oleh teknologi yang semakin canggih konsekuensinya manusia dapat membuat apa saja termasuk berbagai macam bentuk hiburan dan tontonan yang menarik. Dalam hal ini, dengan tontonan hendaknya orang tua selalu mengawasi anaknya agar mereka tidak menonton hal-hal yang sadis dan pornografi yang dapat mengganggu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

f. Indikator Pengawasan Anak

Pengawasan orang tua atas pendidikan anak-anak mereka meliputi: potensi anak, perilaku dan budaya anak. Potensi anak, yaitu potensi diri yang ada kemampuan masing - masing individu dengan kemampuan untuk dikembangkan dalam prestasi. Perilaku anak, merupakan respon seseorang terhadap reseptor atau penerima balasan. Budaya, adalah sistem pikiran dan rasa, perilaku dan karya yang dihasilkan oleh orang (individu) dalam kehidupan masyarakat, yang dibentuk melalui pembelajaran

(Henderson Dan Mapp, 2002; Standar Nasional Rencana Partisipasi Orang Tua/Keluarga, 2004).

3. Konsep Intensitas Penggunaan Gadget

a. Definisi Gadget

Perkembangan teknologi berubah begitu cepat. Tentunya, ada gadget atau teknologi rumit lainnya yang digunakan banyak orang untuk berkomunikasi. Sekitar abad ke-19, komunikasi mulai menggunakan media penyiaran untuk pembangunan. Masyarakat mulai memahami pentingnya memperluas komunikasi melalui inovasi dalam mengembangkan teknologi. Memiliki daya tahan yang beragam. Baru padatahapan zaman tersebut dan pemikiran manusia yang terus berkembang barulah terciptalah medium yang sangat dibutuhkan zaman modern ini yaitu gawai (Pertiwi, 2018).

Gadget dalam bahasa inggris adalah perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi. Gadget sendiri mengacu pada perangkat atau instrumen dengan tujuan dan fungsi praktis yang dapat digunakan untuk hal – hal baru. Secara umum gadget dianggap sebagai perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya dan memiliki fungsi yang lebih lengkap untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya (Chusna, 2017).

Gadget merupakan salah satu bentuk perkembangan pesat teknologi komunikasi dalam lima tahun terakhir. Selain fungsi utamanya sebagai alat komunikasi, gadget juga dapat digunakan sebagai sarana lain, seperti untuk bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai data, sarana hiburan, jejaring social, media yang digunakan oleh produsen gadget untuk mempromosikan produknya, dan bahkan alat dokumentasi (Didin syahyudin, 2019).

b. Macam – Macam Gadget

1. Handphone

Handphone merupakan telepon genggam kecil tanpa kabel, dan memiliki berbagai fungsi aplikasi. Telepon pertama ditempatkan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1876. Telah mengalami perubahan yang sangat besar, telah berkembang dari bentuk yang sederhana hingga sekarang, dan telah menjadi alat komunikasi modern dengan berbagai kegunaan.

2. Laptop

Laptop merupakan komputer portable dengan ukuran yang relative kecil dan bobot yang ringan dengan berat 1-6 kg. itu tergantung dari ukuran, material dan spesifikasi laptop. Sumber daya laptop adalah baterai atau adaptor A/C, yang dapat digunakan untuk mengisi baterai dan menyalakan laptop itu sendiri. Laptop juga bisa disebut notebook. Umumnya komputer notebook memiliki fungsi yang sama dengan komputer desktop. Komponen - komponen ini persis sama dengan komponen desktop, tetapi lebih kecil, lebih ringan, lebih panas dan lebih hemat daya.

3. Tablet

Merupakan sebuah perangkat elektronik portabel yang fungsinya mirip dengan laptop atau netbook. Mulai dari bermain game dan menonton film dengan dukungan wifi akan memudahkan kita dalam melakukan aktivitas internet berukuran 7-9 inci, sehingga sangat memfasilitasi aktivitas kita.

4. Kamera digital

Ini adalah alat yang digunakan untuk membuat gambar dari suatu objek dan kemudian membiaskannya melalui lensa ke sensor CCD, yang menghasilkan rekaman digital pada media penyimpanan digital dalam bentuk kartu memori.

c. Manfaat Penggunaan Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang berkaitan dengan penggunaannya. Fungsi dan kelebihan gadget biasanya meliputi:

1) Komunikasi

Ilmu pengetahuan manusia berkembang dengan pesat. Pada zaman kuno, manusia berkomunikasi melalui penggunaan surat yang dikirim oleh merpati atau penunggang kuda, dan butuh beberapa hari untuk mencapai tujuan mereka. Metode tersebut kemudian dikembangkan secara tertulis melalui surat. Saat ini, dalam era globalisasi masyarakat dapat menggunakan telepon genggam untuk berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan efisien.

2) Sosial

Saat ini gadget ini memiliki banyak fitur dan aplikasi canggih yang memungkinkan kita untuk berbagi berita, dan cerita. Dengan begini, dengan memanfaatkan kecanggihan gadget tersebut, anda bias lebih banyak berteman dan memperluas relasi dengan kerabat jauh dalam waktu yang relatif cepat.

3) Pendidikan

Pembelajaran di era teknologi yang pesat memungkinkan siswa belajar kapanpun, dimanapun tanpa kendala waktu. Tidak hanya focus pada buku, mereka juga dapat mengakses segala jenis pengetahuan yang mereka butuhkan melalui gadget. Saat ini, mereka tidak perlu repot untuk belajar tentang pendidikan, politik, ilmu umum, dan agama di perpustakaan yang mungkin jauh, cukup dengan memegang alat kecil saja sudah cukup untuk mengakses sumber - sumber pengetahuan tersebut dengan cepat dan mudah.

Pada masa pandemi Covid pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh digunakan untuk semua tingkat pendidikan, baik TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan gadget yang saling terhubung guru

dan siswa. Melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran bisa tetap dilaksanakan dengan baik. Namun dalam penggunaan gadget dalam durasi yang lama akan menyebabkan resiko kesehatan.

d. Dampak Penggunaan Gadget

Teknologi gadget dengan berbagai kelebihan dan kelebihan juga akan berdampak positif dan negative bagi penggunaannya. Efek positif dari penggunaan gadget adalah penggunaan waktu untuk berkomunikasi dengan lebih efektif. Efeknya pada siswa adalah dibandingkan dengan orang dewasa, siswa menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman. Di bawah pengawasan orang tua, siswa akan menggunakan gadget sendiri dengan lebih kreatif. Efek positif lainnya dari penggunaan gadget meliputi:

- 1) Mengolah dan meningkatkan potensi kecerdasan dan kreativitas (lihat gambar, lalu petakan sesuai dengan ide-idenya, atau latih daya piker tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- 2) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, dan gambar yang membantu melatih proses pembelajaran).
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan permainan akan memotivasi mereka untuk menyelesaikan permainan).
- 4) Kembangkan kemampuan membaca, berhitung dan memecahkan masalah (dalam hal ini anak akan penasaran dengan hal-hal tertentu, sehingga anak sadar akan kebutuhan belajarnya tanpa dipaksa).
- 5) Melalui fungsi video call dari berbagai aplikasi yang ada, untuk mempermudah komunikasi (bahkan seseorang bias bertemu di tempat yang berbeda), kita bias berkomunikasi secara langsung dengan keluarga, teman atau pacar (Rozalia, 2017).

Sedangkan dampak negative dari penggunaan gadget yaitu:

- 1) Perhatian menurun selama pembelajaran (selama proses pembelajaran, anak menjadi lalai dan hanya mengingat gadget misalnya anak ingat

bermain gadget misalnya anak ingat bermain gadget layaknya karakter dalam permainan).

- 2) Malas menulis dan membaca (hal ini disebabkan oleh penggunaan gadget, misalnya ketika anak membuka video youtube, mereka cenderung melihat gambar daripada menuliskan apa yang mereka inginkan).
- 3) Keterampilan sosial menurun (misalnya ketika anak jarang bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya).
- 4) Ketergantungan (anak akan kesulitan dan akan mengandalkan gadget karena sudah menjadi kebutuhan mereka).
- 5) Dapat menyebabkan gangguan kesehatan, karena paparan cahaya dari gadget dapat merusak kesehatan mata anak).
- 6) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (proses berpikir kognitif atau mental yang berkaitan dengan bagaimana seseorang belajar, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memprediksi, mengevaluasi dan berpikir tentang lingkungannya akan terhalang).
- 7) Hambatan kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan gadget cenderung diam, sering meniru bahasa yang didengarnya, menutupi suara sendiri, dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungan sekitarnya).
- 8) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (misalnya, permainan anak mengandung unsur kekerasan, yang dapat mempengaruhi pola perilaku dan kepribadian, sehingga menimbulkan kekerasan terhadap teman) (Rozalia, 2017).

e. Kegiatan Yang Dilakukan Menggunakan Gadget

Kategori minat dalam mengakses disediakan oleh buente dan robbin, termasuk informasi (utilitas informasi), hiburan (kegiatan rekreasi / hiburan), komunikasi dan yang terakhir adalah keuangan (transaksi). Keempat dimensi ini bersifat wajib lebih diperhatikan karena itu adalah

alasan penggunaan ganda alat-alat kecil diberbagai bidang terutama anak-anak.

Menurut Ajzen (Faiz Noormiyanto, 2018) menunjukkan bahwa setidaknya ada 4 aspek kekuatan penggunaan gadget meliputi:

- 1) Perhatian. Memiliki ketertarikan pribadi pada objek tertentu ini membuatnya menjadi sasaran perilaku
- 2) Apresiasi. Merupakan pemahaman dan penyerapan informasi pengetahuan baru tentang personel yang relevan.
- 3) Durasi. Apakah waktu yang dibutuhkan individu untuk melakukan sesuatu
- 4) Frekuensi. Merupakan jumlah pengulangan perilaku selama periode waktu tertentu beberapa.

f. Definisi Intensitas Penggunaan Gadget

Kata *intensitas* berasal dari kata *intese* yang artinya semangat atau giat. Menurut nurkholif hazim adalah “intensitas adalah kebulatan tenaga yang dikerahkan untuk sebuah usaha”. Jadi intensitas dapat dirumuskan sebagai usaha yang dilakukan seseorang dengan rasa penuh semangat untuk mencapai sebuah tujuan. intensitas adalah besar dan kuatnya suatu tingkah laku, jumlah energi yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu panca indra (Kartono, 1990).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), intensitas adalah kondisi derajat atau ukuran kekuatannya. Intensitas dengan level atau frekuensi terlalu tinggi. Intensitas bisa diketahui dengan tingkat durasi dan frekuensi melakukan sesuatu berulang

Horrigan (2002) menjelaskan tentang intensitas sebenarnya ada dua hal yang perlu dipertimbangan tentang penggunaan internet seseorang, yaitu frekuensi dan durasi. Frekuensi yang disebutkan di sini adalah seberapa sering anak tersebut gunakan gadget untuk jangka waktu tertentu, dan durasinya berapa lama anak bisa menggunakan gadget tersebut.

Intensitas penggunaan gadget dipengerahi oleh durasi dan frekuensi dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Durasi adalah waktu yang sama, tentukan frekuensinya tingkat frekuensi aktivitas tersebut sebagai pribadi dalam waktu tertentu.

Menurut ASHA (*American speech-languange-hearing association*) dianjurkan agar anak usai 0-2 tahun menggunakan gadget setiap hari 0 menit/hari, kecuali untuk video call dengan durasi dan aktivitas terbatas dari teman bicara, umur 2-3 tahun 30 menit/hari, 3-4 tahun 60 menit/hari, dan 60-90 menit/hari selama 4-5 tahun. Sedangkan menurut *association of pediatricians di amerika serikan dan kanada*, anak-anak berusia 0-2 tahun sebaiknya tidak melakukan atau menggunakan gadget sepenuhnya karena akan mengganggu proses tumbuh kembang. Untuk anak usia 3-5 tahun, batas waktu bermain gadget per hari sekiatr 1 jam. Dan untuk anak usia 6-18 tahun, batas maksimal penggunaan gadget adalah 2 jam sehari. Bahkan dengan batasan durasui maksimal dengan menggunakan gadget, sayangnya masih banyak anak-anak di Indonesia sendiri ini adalah penggunaan gadget bisa 4-5 kali lebih lama dari durasi yang dijadwalkan. Medatangkan dampak buruk terutama bagi psikis dan fisik anak. Karena semakin lama mereka mengakses gadget, semakin banyak waktu untuk mereka olahraga, hiburan dan bersosialisasi juga akan terkuras abis (Maulana Arafat Lubis, 2020).

g. Dimensi Intensitas

1) Motivasi

Gletmen dan reber berpendapat bahwa pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorong untuk melakukan sesuatu. M.C. Donal juga berpandat bahwa motivasi adalah perubahan energi seseorang yang ditandai dengan timbulnya reaksi untuk mencapai sebuah tujuan. Motivasi adalah suatu dorongan seseorang untuk memperoleh hasil yang maksimal. Dengan kata lain, dengan

usaha yang tekun dan gigih terutama disadari adanya motivasi maka seseorang yang melakukan sesuatu akan mencapai dengan baik.

2) Durasi

Sebuah ukuran berapa lamanya kemampuan seseorang untuk melakukan kegiatan. Dan saling berkaitan dengan motivasi, karena akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan suatu kegiatan.

3) Frekuensi

Seberapa sering suatu kegiatan itu akan dilaksanakan ddalam periode waktu tertentu. Frekuensi terdiri dari dua indikator yaitu jangkauan adalah rentang atau jangka yang di dapat dan jangka waktu adalah waktu yang sudah ditentukan atau jatuh tempo.

4) Minat

Minat merupakan suatu kecenderungan yang terarah dan intensif kepada bojek yang dianggap penting. Minat berkaitan erat dengan kepribadian dan biasanya mengandung untur kognitif, afektif, kemauan. Minat juga bisa diartikan sebagai kecenderungan jiwa kepada sesuatuu, karena kita membutuhkan sesuatu tersebut dan disertai rasa senang kepada sesuatu tersebut (Frisnawati, 2012).

4. Konsep Anak Usia Sekolah

a. Definisi

Siswa sekoalh dasar adalah anak yang berusia antara 6 sampai 12 tahun, memiliki ciri fisik yang kuat, dan lebih aktif serta mandiri dari orang tua. banyak ahli yang meyakini bahwa periode ini adalah periode damai atau laten, dan apa yang terjadi dan dibina pada periode sebelumnya akan berlanjut ke periode berikutnya (Gunarsa, 2006).

Menurut Wong (2008), anak usia sekolah adalah usia 6-12 tahun, artinya sekolah menjadi pengalaman bagi anak. Masa dimana seorang anak dianggap bertanggung jawab atas perbuatannyya dalam hubungannya

dengan orang tua, teman sebaya, dan lain-lain. Usia sekolah adalah masa ketika anak-anak memperoleh dasar pengetahuan dan memperoleh keterampilan tertentu yang dibutuhkan untuk berhasil beradaptasi dengan kehidupan orang dewasa.

b. Tahap – Tahap Anak SD

Usia ini disebut juga *gangage*, pada usia ini anak mulai mengalihkan perhatian dan keakraban antara teman dan sikapnya terhadap pekerjaan atau belajar (Gunarsa, 2006).

Setelah memasuki sekolah dasar, salah satu syarat penting yang harus dimiliki seorang anak dalam tumbuh kembangnya sekolah, tidak hanya meliputi kemampuan intelektual dan motorik, bahasa, tetapi juga hal-hal lain, seperti dapat menerima otomatis orang lain selain orangtua, kesadaran akan tugas, dan kepatuhan. Aturan dan kemampuan untuk mengendalikan emosi – emosinya. (Gunarsa, 2006).

Pada masa anak sekolah ini, anak-anak membandingkan dirinya dengan teman sebayanya, karena mudah ditangkap karena takut gagal dan diejek oleh teman sebayanya. Di sisi lain, jika ia sering gagal dan merasa cemas saat ini, maka rasa endah diri meningkat. Jika ia tahu apa yang perlu dilakukan untuk menghadapi kebutuhan masyarakat, dan ia berhasil mengatasi masalah pertemanan dan prestasi sekolah. Soal, maka motivasi kerjanya akan sangat tinggi. Dengan kata lain, untuk menumbuhkan “industry” (Gunarsa, 2006).

B. Konsep Dasar Keperawatan

Teori sistem perilaku jhonson membahaskonsep metaparadigmadari manusia, lingkungan, dan keperawatan. Manusia adalah suatu sistem yang mempunyai tujuh subsistem yang berinteraksi satu denngan lainnya. Setiap subsistem dibentukoleh serangkaian respons perilaku, atau kecenderungan respons, atau sistem tinndakan yang mempunyai kesamaan niat dan tujuan. Diatur niat dan usaha (beberapa jenis struktur motivasi intraorganismic) mempunyai respons

yang bisadibedakan, dikembangkan dan dimodifikasi sepanjang waktu melalui kematangan pribadi, pengalaman, dan proses belajar. Hal tersebut ditentukan perkembangan secara terus menerus dari faktor fisik, biologis, dan psikologis yang bekerja dalam situasi yang kompleks dan saling berkaitan (Alligood, 2017)

Konsep utama dan definisi dari model Dorothy E. Jhonson adalah sebagai berikut: (1) Perilaku, Jhonson mendefinisikan perilaku seperti yang disepakati oleh para ahli biologi dan perilaku, yaitu suatu kelauran dari struktur intraorganisma dan proses yang terkoordinasi didalamnya serta dimunculkan dan direspons untuk mengubah stimulasi sensori (jhonson 1980 dalam Alligood, 2017) menitik beratkan pada perilaku yang dipengaruhi secara aktual atau potensial terhadap segala sesuatu yang membutuhkan adaptasi aatau penyesuaian keadaan yang bermakna; (2) Sistem, Jhonson menggunakan definisi sistem yang dicetuskan oleh raapoport (1986) yaitu “suatu sistem adalah suatu keseluruhan fungsi sebagai semua bagian yang menyusun didalamnya”. Jhonson sepakat dengan pendapat yang diungkapkan oleh chin yang menyatakan bahwa adanya” suatu organisasi, interaksim interdependensi dan integrasi dari seluruh insur pendukungnya”.

Manusia sebagai sistem perilaku berusaha untuk mencapai stabiitas dan keseimbangan dengan melakukan perubahan dan adaptasi, kondisi ini akan berhasil jikamenggunnakan fungsi yang efektif dan efisien yang ada didalam dirinya; (3) Subsistem, Sistem perilaku mempunyai beberapa aktivitas yang dilakukan bagian dari sistem akan membentuk suatu subsistem adalah suatu sistem kecil (*minisystem*) yang mempunyai tujuan dan fungsi tersendiri yang dapat diperlihara sepanjang hubungan dan dengan subsistem ata lingkungan yang lain tidak terganggu. Ketujuh subsistem ang teridentifikasi oleh jhonson bersifat terbuka, terkait satu dengan lainnya dan saling berhubungan satu dengan lainnya. Input dan hasil (output) merupakan komponen dari subsistem tersebut (Grubbs, 1980 dalam Alligood, 2017).

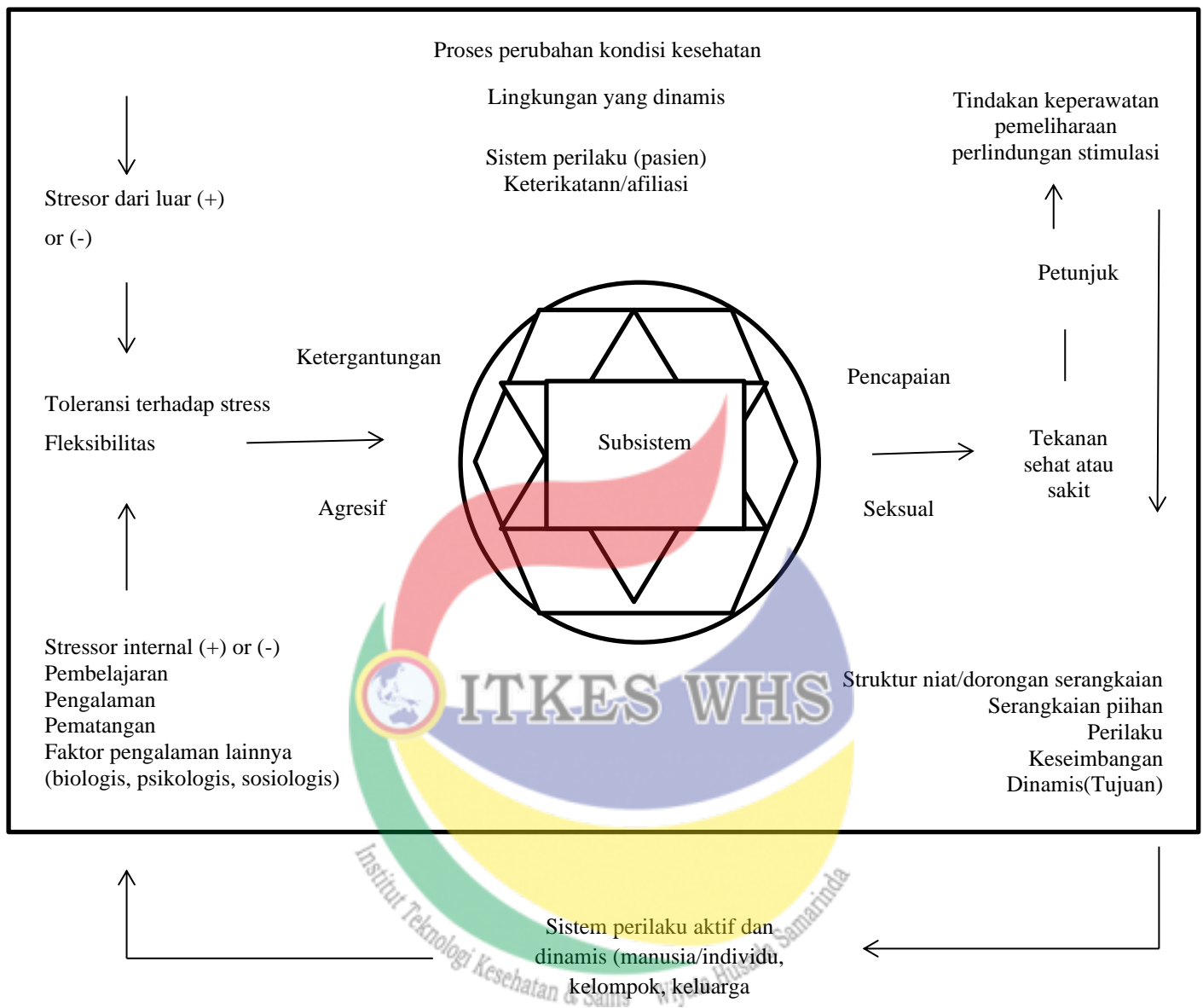
Adanya motivasi dapat mengarahkan aktivitas subsistem yang senantiasa berubah melalui proses maturasi, pengalaman dan pembelajaran. Sistem ini

menggambarkan seluruh proses yang terjadi diberbagai situasi dengan latar belakang budaya yang berbeda serta dikendalikan oleh faktor biologis, psikologis dan sosial. Ketujuh subsitem ini adalah keterikatan-afiliasi (*attachmentt-affiliative*), ketergantungan (*defendency*), ingestif (*ingestive*), eliminasi (*eliminative*) seksual, pencapaian (*achievement*) dan agresif-proteksi (*aggressive-protective*) (Jhonson, 1980 dalam Alligood, 2017). (4) Subsistem, *keterikatan-afiliasi* merupakan suatu kondisi yang paling kritis karena hal tersebut membentuk dasar bagi organisasi sosial. Pada kondisi umum, hal ini bisa menjadi bagian pertahanan dan keamanan. (5) Sistem ketergantungan (*dependency*) dalam konteks yang luas, subsistem ketergantungan ini meningkatkan perilaku pemberian pertolongan (*helping behavior*) yang memunculkan adanya suatu respons terhadap kebutuhan pemberian asuhan keperawatan yang sesuai dengan kondisi pasien tersebut.

Konsekuensinya adalah bantuan persetujuan, perhatian/pengenalan dan bantuan fisik. Pengembangannya, perilaku ketergantungan berubah dari perilaku bergantung berubah dari perilaku bergantung dengan orang lain secara total menjadi lebih mandiri; (6) Subsistem ingestif (*ingestive*), Subsistem ingestif adalah segala sesuatu yang harus dikerjakan kapan bagaimana, apa, berapa banyakmakanan yang kita makan. Ha ini menunjukkan fungsi yang luas dari kepuasan apeetitif (*appetitive*). Perilaku ini erhubungan dengan pertimbangan sosial psikologis dan biologis; (7) Subsistem eliminasi (*eliminative*), membahas tentang “ kapan, bagaimana, dan kondisi tertentu yang memerlukan tindakan eliminasi. Dalam hal ini faktor sosial dan psikologis yang mempengaruhi aspek biologis dan subsistem ini memungkinkan pada suatu waktu tertentu bisa mengalami konflik dengan subsistem eliminasi; (8) Subsistem seksual mempunyai fungsi ganda aitu yang berkaitan dengan reproduksi (*prokreasi*) dan halm yang menciptakan kesenangan (gartifikasi) yang di dalamnya bukan hanya mencakup aktivitas seksual engan pasangan saja, sistem respons ini mulai dengan perkembangan peran dari identitas gender dari perilaku peran sesksual; (9) subsistem pencapaian (*achievement*), subsistem ini dimaksudkan untuk

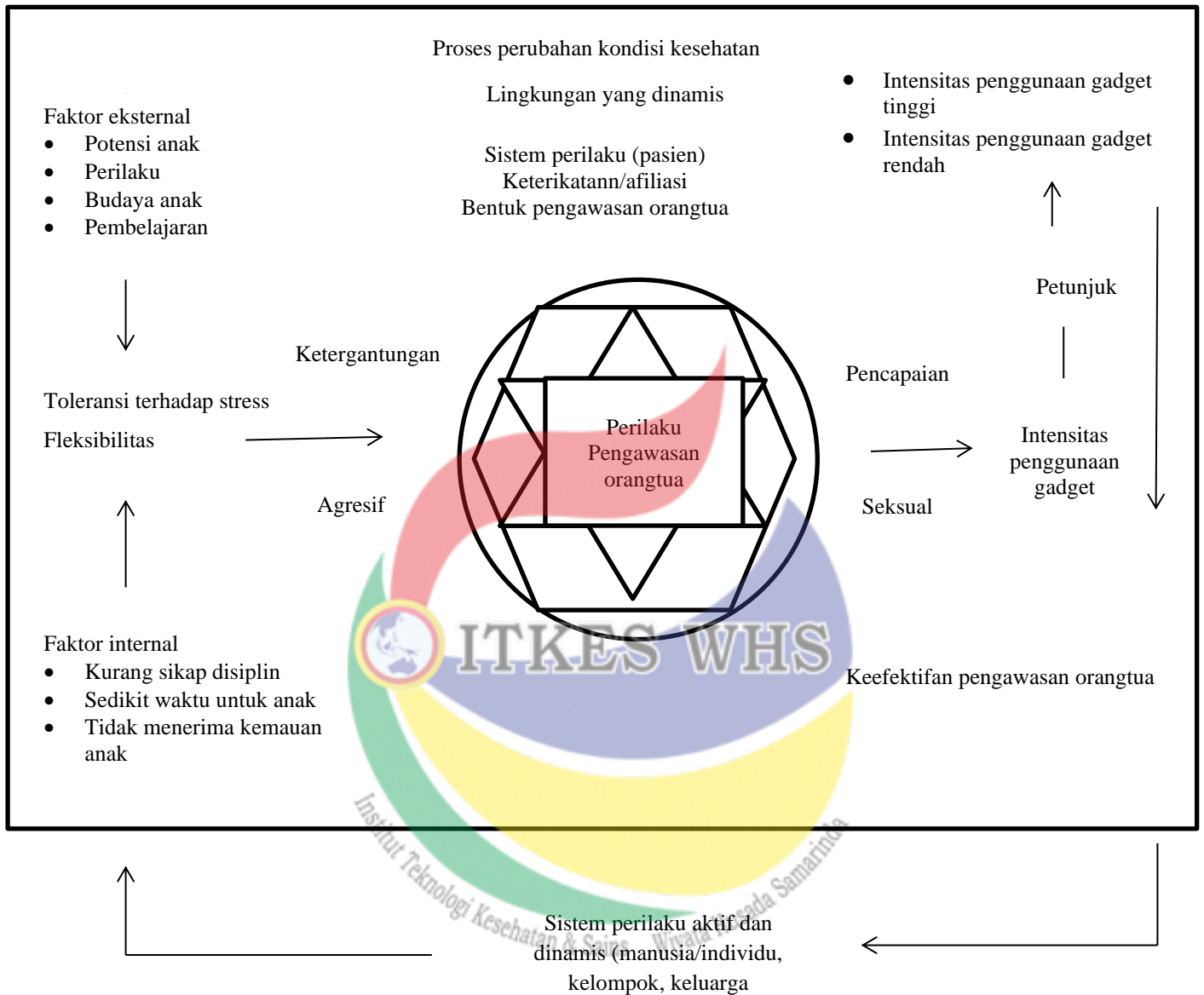
memanipulasi lingkungan. Hal ini berfungsi sebagai pengendalian atau penguasaan terhadap suatu aspek daridiri atau lingkungan untuk mencapai suatu prestasi atau keberhasilan yang diharapkan. (10) Subsistem agresif-proteksi (*anggressive-protective*), Fungsi dari subsistem agresif-proteksi adalah perlindungan dan emeliharaan.hal tersebut leih dikembangkan berdasarkan alur berpikir dan etiologis seperti lorenz daripad ide tentang penguatan perilaku yang menjelaskan bahwa perilaku agresif tidak hana dipelajari, tidak mempunyai intensitas primer untuk menyakiti orang lain. Masyarakat membutuhkan perlindungannya diri sendiri (*self protection*) serta segala sesuatu kepemilikannya perlu dihargai dan dilindungi.





Skema. 2.1 Sistem Perilaku Jhonson
Sumber. Alligood (2017)

C. Kerangka Teori Penelitian



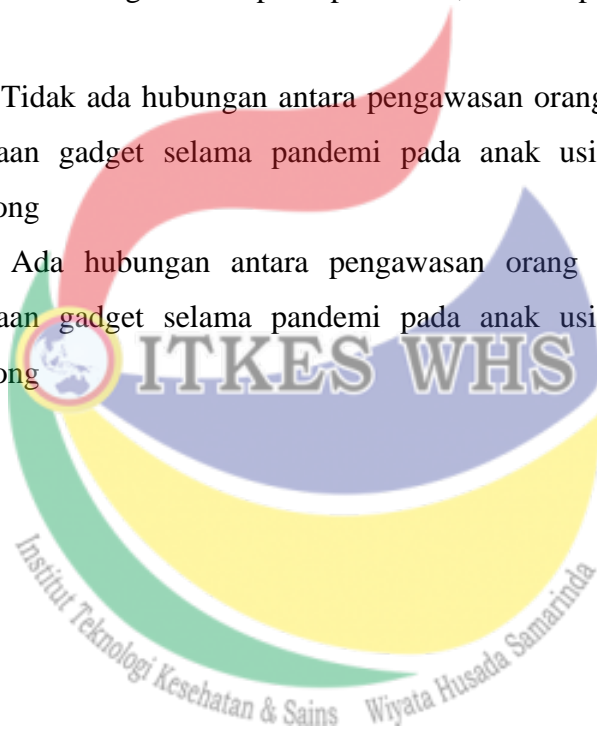
Skema. 2.2 Aplikasi model teori perilaku jhonson

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris (Sugiyono, 2012).

Berdasarkan kerangka konseptual penelitian, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Tidak ada hubungan antara pengawasan orang tua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah di wilayah Tenggarong
2. H_a : Ada hubungan antara pengawasan orang tua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah di wilayah Tenggarong



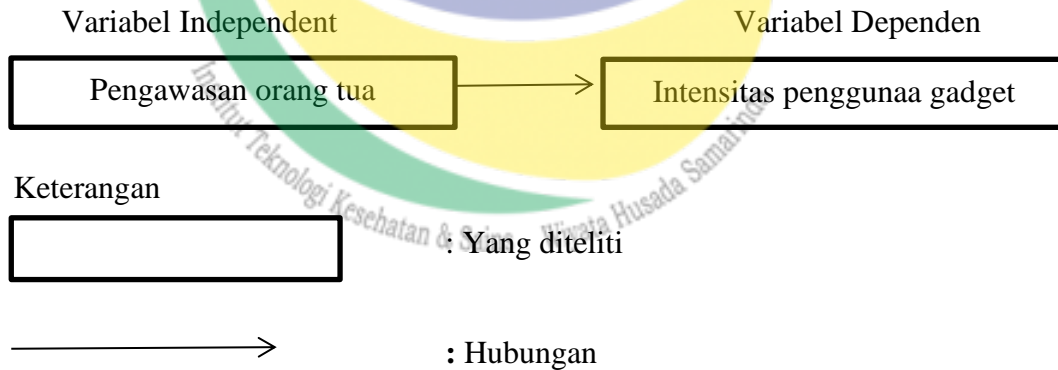
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Rancangan penelitian ini adalah penelitian , yaitu *deskriptif analitik* penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan antara pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5. Desain penelitian ini menggunakan *cross sectional* yaitu penelitian yang mengukur atau mengamati data variabel bebas dan variabel terikat hanya satu kali dalam satu waktu (Nursalam, 2017).

B. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep adalah alat bantu peneliti untuk menghubungkan hasil temuan dengan kerangka teori. Kerangka konsep dipakai sebagai landasan untuk berpikir dalam suatu penelitian (Nursalam, 2017).



C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah orangtua yaitu bapak atau ibu yang tinggal satu rumah sama anak yang memberikan

pengawasan terhadap anak usia sekolah kelas 5. Jumlah orangtua yang mendampingi anak usia sekolah kelas 5 berjumlah 54 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, dan sebagai perwakilan dari populasi (Sugiyono, 2014). Sampel dari penelitian ini adalah orangtua yaitu bapak atau ibu yang berjumlah 54 orang.

3. Teknik Sampling

Menentukan besarnya sampel suatu penelitian tergantung pada sumber – sumber yang dapat digunakan untuk menentukan batas maksimal dari besarnya sampel dan dan kebutuhan rencana analisis yang menentukan batas minimal sampel (Notoadmojo, 2010). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiono, 2014). Alasan mengambil sampel yang semakin besar diharapkan akan memberikan hasil yang semakin baik. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 54 orang.

D. Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2013), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Operasionalisasi variabel diperlukan untuk menentukan jenis, indikator, serta skala dari variabel yang terkait dalam penelitian. Variabel yang terkait dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (*variabel independent*)

Menurut (Sugiyono, 2013), variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah peran pengawasan orang tua.

2. Variabel terikat (*variabel dependen*)

Menurut (Sugiyono, 2013), variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini menjadi variabel terikat adalah intensitas penggunaan gadget.

E. Definisi Operasional

Operasional adalah karakteristik yang diamati dan sesuatu yang didefinisikan karakteristik yang diamati (diukur) adalah kunci definisi dari operasional. Pada definisi operasional merupakan pemberian makna pada masing-masing variabel berdasarkan karakteristik variabel (Sugiyono, 2014).

Tabel. 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel independent: Bentuk pengawasan orang tua	Memantau, melihat dan mengontrol anak dalam penggunaan gadget	Kuesioner pengawasan orang tua terdiri 25 item pertanyaan menggunakan skala likert. Kategori skor positif: 1= tidak pernah 2= kadang-kadang 3= sering 4= Selalu Kategori skor negatif: 1= selalu 2= sering 3= kadang-kadang 4= tidak pernah	Cut Of Point 1. Aktif apabila mean \geq 81,19 2. Pasif apabila mean $<$ 81,19	Ordinal
Variabel dependent: intensitas penggunaan gadget	Durasi dan frekuensi dalam penggunaan gadget	Kuesioner intensitas penggunaan gadget terdiri dari 5 item pertanyaan menggunakan skala likert. Kategori skor: 1= tidak pernah 2= jarang 3= kadang-kadang 4= sering 5= selalu	Cut Of Point 1. Tinggi apabila median \geq 9,00 2. Rendah apabila median $<$ 9,00	Ordinal

Sumber: Ridwan Adriansyah, 2016 & Dewi Aqlima, 2020

F. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 030 Tenggarong dan Sekolah Dasar Negeri 003 Loa Kulu.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 02 maret sampai 08 maret 2021, penelitian dilakukan selama 7 hari.

G. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua kuesioner yang masing – masing satu kuesioner pengawasan orang tua dan kuesioner intensitas penggunaan gadget.

1. Pengawasan orang tua

Kuesioner pengawasan orang tua diadopsi dari penelitian Ridwan Adriansyah (2016). Kuesioner ini terdiri dari 25 pertanyaan dengan 4 kategori yaitu kemampuan yang dimiliki setiap pribadi (individu), kemampuan yang mungkin dikembangkan, respons atau tanggapan suatu reaksi seseorang, sistem gagasan dan rasa, tindakan serta karya yang dihasilkan pribadi (individu). Pilihan jawaban yang digunakan menggunakan skala likert. Skala ini terdiri dari butir positif dan butir negatif tiap butir disajikan empat pilihan jawaban. Butir positif 4 (Selalu), 3 (Sering), 2 (kadang-kadang), 1 (Tidak pernah). Sebaliknya butir negatif 4 (Tidak pernah), 3 (kadang-kadang), 2 (Sering), 1 (Selalu).

Tabel. 3.2 Kisi-kisi kuesioner pengawasan orang tua

Variabel	Indikator	Favourabel	Unfavaourabel	Jumlah item
Pengawasan orang tua	Kemampuan yang dimiliki setiap pribadi (individu)	21,17	-	2
	Kemampuan yang mungkin dikembangkan	14,18, 19	-	3
	Respons atau tanggapan reaksi seseorang	1, 2, 3, 4, 5, 8,13, 22, 24	7	10

Sistem gagasan dan rasa, tindakan serta karya yang dihasilkan pribadi (individu)	6, 9, 11, 12, 16, 20, 23, 25	10, 15	10
Jumlah	22	3	25

Sumber: Ridwan Adriansyah, 2016

2. penggunaan gadget

Kuesioner intensitas penggunaan gadget diadopsi dari penelitian Dewi Aqlima (2020). Kuesioner ini pernah digunakan untuk menilai intensitas penggunaan gadget pada anak. Kuesioner intensitas penggunaan gadget ini terdiri dari 5 item pernyataan dengan 3 domain yaitu frekuensi, dimensi, dan isi. Pilihan jawaban menggunakan skala likert, 1 (Tidak pernah), 2 (jarang), 3 (kadang-kadang), 4 (Biasanya), 5 (Selalu).

Tabel. 3.3 Kisi-kisi kuesioner intensitas penggunaan gadget

Variabel	Indikator	No item pertanyaan		Jumlah item
		Favourabel (+)	Unfavaourable (-)	
Intensitas penggunaan gadget	Frekuensi Dimensi	-	1, 2, 3, 4, 5	5

Sumber: Dewi Aqlima, 2020

H. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, peneliti akan melakukan beberapa prosedur sebagai berikut:

3. Tahap Persiapan Penelitian

- Peneliti menyusun proposal dan melakukan bimbingan
- Mengurus surat izin studi pendahuluan dan izin penelitian di kampus ITKES Wiyata Husada Samarinda
- Mengajukan surat izin studi pendahuluan dan izin penelitian kepada Sekolah dasar negeri 030 tenggarong dan sekolah dasar negeri 003 loa kulu

- d. Peneliti menghubungi kepala sekolah SDN 030 tenggarong dan SDN 003 loa kulu untuk memperoleh izin pengambilan data
- e. Mengurus surat perizinan uji vaaliditas dan reliabilitas di kampus ITKES wiyata husada samarinda
- f. Mengajukan surat izin uji validitas dan reliabilitas kepada SDN 024 Tenggarong
- g. Tahap studi dokumentasi, studi pustaka, penyusunan proposal dan dilanjutkan dengan ujian proposal

4. Tahap Pelaksanaan

- a. Menjelaskan pada responden tujuan penelitian
- b. Pada proses pembagian kuesioner penelitian, peneliti menggunakan *google form* sebagai alat untuk membagikan kuesioner kepada responden karena situasi wabah pandemi virus Covid 19 yang tidak memungkinkan peneliti untuk membagikan kuesioner secara langsung kepada responden.
- c. Peneliti meminta bantuan kepada wali kelas kelas 5 untuk melakukan koordinasi kepada orangtua anak kelas 5. Peneliti bergabung dengan grup kelas
- d. Memberikan lembar kuesioner bentuk pengawasan orangtua dan intensitas penggunaan gadget, dengan menggunakan *goole form (online)* dimana didalam *google form* juga tersedia untuk pernyataan persetujuan menjadi responden. Cara membagikan link tersebut, yaitu membagikan di grup orangtua kelas 5 SDN 030 dan SDN 003, lalu memberikan link untuk mengisi kuesioner melalui *google form* dimana kuesioner pengawasan orang tua dan intensitas penggunaan gadget menjadi satu link:
<https://forms.gle/FupeGKEB4SHqeApJ9>
- e. Setelah lembar kuesioner pada orangtua telah dikumpulkan selanjutnya dipersiapkan untuk diolah dan dianalisa

3. Tahap Penyelesaian

- a. Peneliti menyusun laporan hasil penelitiandan melakukan bimbingan
- b. Peneliti mengikuti ujian hasil

I. Teknik Pengolahan Data

Proses pengolahan data tahap-tahap dalam penelitian ini menurut Notoadmojo (2010) berikut:

1. *Editing*

Editing adalah upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. Editing berfungsi untuk meneliti kembali apakah isian dalam lembar observasi sudah benar. Editing dilakukan ditempat pengumpulan data, sehingga jika ada kekurangan data dapat dilengkapi.

2. *Coding*

Coding merupakan kegiatan mengubah data berbentuk huruf menjadi data berbentuk angka atau bilangan (memberi kode). Kegiatan ini bertujuan untuk memudahkan dalam pengelolaan data khususnya pada saat memasukkan (entry) data. Teknik ini dilakukan dengan memberikan tanda pada masing - masing jawaban dengan kode berupa angka numerik.

Data demografi usia responden angka 1 bila dewasa awal (26 – 35 tahun), angka 2 bila dewasa akhir (36 – 45 tahun), dan angka 3 bila lansia awal (46 – 55 tahun). Pendidikan terakhir responden angka 1 bila pendidikan terakhir SD, angka 2 pendidikan terakhir SMP, angka 3 pendidikan terakhir SMA dan angka 4 pendidikan terakhir S1. Perkerjaan responden angka 1 bila IRT, angka 2 bila wiraswasta, dan angka 3 bila PNS. Jenis kelamin responden angka 1 bila laki – laki dan angka 2 bila perempuan.

3. *Tabulating*

Data disusun dalam bentuk tabel kemudian dianalisis, yaitu proses penyederhanaan data dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.

4. *Prosesing*

Setelah data yang diinginkan telah terisis penuh dan juga sudah melewati perkodingan, maka langkah selanjutnya memproses data dengan cara mengentry data ke paket program komputer.

J. Uji Instrument

Tujuan dari uji instrumen adalah agar dapat diperolehnya informasi mengenai kualitas instrumen sudah atau belum memenuhi persyaratan yang digunakan. Baik buruknya instrumen akan berpengaruh terhadap benar tidaknya data diperoleh, sedangkan benar tidaknya sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian (Arikunto, 2010).

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar – benar mengukur apa yang diukur (Notoatmodjo, 2012). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2010). Peneliti melakukan uji validitas pada 20 orang tua di SDN 024 Tenggarong menggunakan google form <https://forms.gle/bspSBS24levrDec98> uji validitas menggunakan rumus *pearson product moment* (Hidayat, 2007).

a) Pengawasan orangtua

Validitas telah dilakukan pada 20 responden dengan rumus *pearson product moment* pada 25 item pertanyaan, dengan nilai $r = 0,444$. Instrumen dinyatakan valid jika hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$. Uji validitas instrumen ini didapatkan nilai korelasi validitas berkisar (0,988 – 0,999), sehingga 25 pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

b) Intensitas penggunaan gadget

Validitas telah dilakukan dengan rumus *pearson product moment* pada 5 item pertanyaan, Nilai r_{tabel} sebesar 0,443, Instrumen dinyatakan valid jika hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$. Uji validitas instrumen ini didapatkan nilai korelasi validitas berkisar (0,992 – 0,997), sehingga 5 pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

2. Uji Reabilitas

Reliabilitas dilakukan untuk melihat apakah alat ukur yang digunakan (Kuesioner) menunjukkan konsistensi dalam mengukur gejala yang sama ukurannya (Sugiyono, 2015). Uji reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrumen dapat digunakan lebih dari satu kali, paling tidak responden yang sama akan menghasilkan data yang konsisten. Pada kuesioner bentuk pengawasan orang tua dan intensitas penggunaan gadget ini dilakukan uji reabilitas di SDN 024 Tenggarong sebanyak 20 orang dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* (Hastono, 2001).

a) Pengawasan orangtua

Uji realibilitas menunjukkan bahwa koefisien *alpha cronbach* adalah 0,999 yang menunjukkan reabilitas yang kuat.

b) Intensitas penggunaan gadget

Uji reabilitas dilakukan pada 20 responden menunjukkan bahwa koefisien *alpha cronbach* adalah 0,989 yang menunjukkan reabilitas yang kuat.

K. Analisa data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui apakah data tersebut mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis statistik asumsi dasar. Uji dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas yang digunakan adalah *kolmogrov – smirnov*. Uji ini digunakan karena sampel lebih dari 50 (Dahlan, 2014). Berdasarkan uji normalitas dengan *kolmogrov-smirnov* pada tabel diperoleh nilai signifikan variabel bentuk pengawasan orangtua yaitu $0,200 > 0,05$ dinyatakan normal, nilai signifikan variabel intensitas penggunaan gadget yaitu $0,002 < 0,05$ dinyatakan tidak normal, maka distribusi data dinyatakan satu variabel dinyatakan normal dan satu variabel dinyatakan tidak normal maka nilai yang digunakan adalah mean.

Tabel 3.6 Uji normalitas

Variabel	Kolmogrov-smirnov
Pengawasan orang tua	0,200
Intensitas penggunaan gadget	0,002

Sumber Data Primer 2021

2. Analisis Univariat

Analisis univariat yang digunakan untuk menggunakan variabel dan subjek penelitian dengan tidak melakukan analisis perbedaan atau hubungan antar variabel. Analisa univariat dilakukan untuk memberi gambaran atau penjelasan terhadap variabel yang diteliti. Untuk mengetahui frekuensi dan presentase (Notoatmodjo, 2012) dengan rumusebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase yang dicari

F = Frekuensi responden untuk setiap pertanyaan

N = Jumlah sampel

3. Analisis Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo, 2012). Analisis ini dilakukan untuk mengetahui antara pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5.

Analisis bivariat dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi yang dibuat dalam bentuk distribusi untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen dan variabel dependen. Jika masing-masing variabel berjenis kategorik dan populasinya berdistribusi normal maka analisis datayang digunakan adalah *Chi Square*. Analisis *Chi Square*, dengan tingkat kemaknaan $\alpha=0,05$. Hasil yang diperoleh pada analisis *Chi Square*, dengan

menggunakan program SPSS yaitu nilai p , kemudian dibandingkan dengan $\alpha=0,05$. Apabila nilai $p < \alpha=0,05$ maka ada hubungan atau perbedaan antara dua variabel tersebut.

Syarat uji *Chi Square* dapat digunakan yaitu:

- a. Syarat *chi square* adalah sel yang mempunyai nilai *expected* < 5 maksimal 20% dari jumlah sel.
- b. Untuk perbandingan proporsi, gunakan *chi square for proportion*
- c. Untuk trend, gunakan *chi square for trend (linear by association)*
- d. Untuk tabel 2x2 gunakan *chi square* dengan koreksi Yates (*chi squared with continuity correction*)
- e. Jika syarat *chi square* tidak terpenuhi, maka dipakai uji alternatif
 - 1) Tabel 2x2
Untuk tabel 2x2, alternatif *chi square* adalah uji Fisher
 - 2) Tabel 2xK
 - a) Bila ordinal dan tujuannya membandingkan proporsi, alternatif *chi square* adalah menjadikannya beberapa tabel
 - b) Bila ordinal dan tujuannya membandingkan trend, alternatif *chi square* adalah Mann-Whitney
 - c) Bila ordinal dan sel dapat digabung secara substansi, lakukan penggabungan sel
 - d) Jika nominal alternatif *chi square* adalah penggabungan sel. Bila tidak dapat digabung secara substansi, beberapa tabel 2x2
 - 3) Tabel $(>2) \times (<2)$
 - a) Jika salah satu variabel ordinal dan tujuannya membandingkan proporsi, buatlah menjadi beberapa tabel 2x2
 - b) Jika salah satu variabel ordinal dan tujuannya melihat trend, alternatif *chi square* adalah Kruskal Wallis
 - c) Bila ordinal dan sel dapat digabungkan secara substansi, lakukan penggabungan sel

- d) Bila tidak dapat digabung secara substansi, buatlah jadi beberapa tabel BxK
- f. Analisis *post hoc* dilakukan untuk mengetahui lebih detail hubungan antar variabel.

L. Etika Penelitian

Penelitian kesehatan yang mengikut sertakan subjek manusia harus memperhatikan aspek etik dalam kaitan menaruh hormat atas martabat manusia (Dahlan, 2014). Terdapat dua komponen ini adalah isu etika dan *informed consent*. Bagian ini ketika proposal penelitian ini, peneliti menyampaikan langkah-langkah yang akan dilakukan supaya peneliti memenuhi syarat etis seperti mengenai bagaimana data diperoleh, bagaimana menjaga kerahasiaan subjek peneliti, bagaimana data akan dipublikasikan, bagaimana izin penelitian akan diperoleh dari subjek penelitian, bagaimana melaporkan *adverse event* dan *serious adverse event* dan komisi etik mana yang akan melakukan penilaian kelayakan proposal penelitian (Dahlan, 2014).

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengajukan permohonan kepada institusi prodi keperawatan ITKES Wiyata Husada Samarinda untuk mendapatkan persetujuan. Setelah itu baru peneliti melakukan penelitian kepada responden dengan menekankan kepada masalah etika yang meliputi:

1. *Informed Consent* (Lembar Persetujuan Menjadi Responden)

Merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan (*Informed consent*). *Informed consent* tersebut diberikan sebelum dilakukan penelitian dengan memberikan persetujuan untuk menjadi responden. Tujuan *Informed consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya. Jika subjek bersedia maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan dan jika responden tidak bersedia maka peneliti harus menghormati hak responden.

2. Anonimity (tanpa nama)

Peneliti tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode lembar pengumpulan data atau penelitian yang akan disajikan.

3. Nonmaleficience

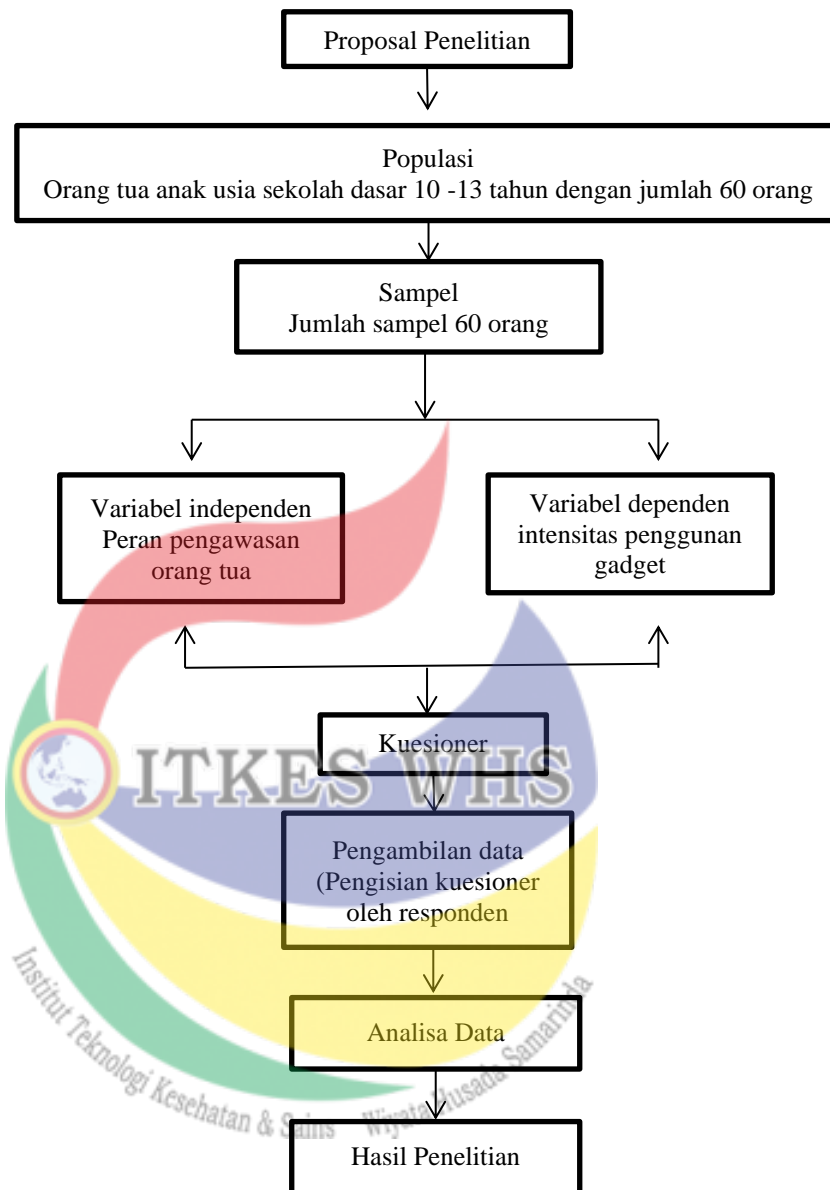
Prinsip ini mengutamakan untuk menghindar atau tidak menimbulkan bahaya baik berupa fisik maupun psikologis. Agar tidak terjadi kerugian bagi responden.

4. Justice

Prinsip ini mengutamakan keadilan, dalam penelitian ini tidak akan membedakan intervensi pada satu responden dengan responden lainnya, tidak ada diskriminasi dan membeda-bedakan dan semua diperlakukan sama.



M. Alur Penelitian



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Pada bab ini akan diuraikan tentang hasil penelitian yang berjudul hubungan Antara Pengawasan Orangtua Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Selama Pandemi Pada Anak Usia Sekolah Kelas 5 Di SDN Tenggarong. Populasi dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak kelas 5 di SDN 030 dan SDN 003 dengan jumlah 60 orang, dan jumlah responden sebanyak 54 orang. Proses pengambilan data dilakukan di SDN 030 Tenggarong dan di SDN 003 Loa kulu melibatkan 54 responden yang dipilih melalui kriteria inklusi.

B. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Kondisi geografis SDN 030 Tenggarong

SDN 030 Tenggarong terletak di jalan poros Tenggarong kota bangun Km. 09 Kelurahan Jahab. Telepon 085246143169. Gedung belajar SDN 030 Tenggarong memiliki sarana prasarana yang terdiri dari 6 ruang kelas, 1 ruang kantor, 1 ruang kepala sekolah, 2 kamar mandi WC, 1 tempat cuci tangan serta 1 dapur.

2. Kondisi geografis SDN 003 Loa Kulu

SDN 003 Loa Kulu terletak di jalan Mt haryono, Loa Kulu Kota. Luas tanah SDN 003 Loa Kulu adalah 3 M². Gedung belajar SDN 003 Loa Kulu memiliki sarana prasarana yang terdiri dari 26 Kelas, perpustakaan 2, dan sanitasi siswa 2, Ruang kantor 1, ruang kepala sekoah 1, kaman mandi WC 3, tempat cuci tangan 2 serta 1 dapur.

C. Karakteristik Responden

Tabel 4.1: Distribusi data demografi berdasarkan jenis kelamin, usia, pendidikan dan pekerjaan orangtua yang memiliki anak usia sekolah kelas 5 di SDN 030 Tenggarong dan SDN 003 Loa kulu (n=54)

Kategori	Jumlah	Persentase (%)
Jenis kelamin		
Laki – laki (Bapak)	16	30
Perempuan (Ibu)	38	70
Jumlah	54	100
Usia		
Dewasa awal (26 – 35 thn)	10	19
Dewasa akhir (36 – 45 thn)	39	72
Lansia awal (46 – 55 thn)	5	9
Jumlah	54	100
Pendidikan		
SD	7	13
SMP	7	13
SMA	30	56
S1	10	18
Jumlah	54	100
Pekerjaan		
IRT	33	61
Wiraswasta	16	30
PNS	5	9
Jumlah	54	100

Data pada tabel 4.1 merupakan distribusi data demografi berdasarkan jenis kelamin, usia, pendidikan dan pekerjaan pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong dengan jumlah responden sebanyak 54 responden.

D. Analisa Univariat

1. Pengawasan Orangtua

Tabel 4.2: Distribusi frekuensi dan presentase klasifikasi pengawasan orangtua aktif dan pasif selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggaarong (n=54)

Pengawasan orangtua	Frekuensi	Presentase (%)
Aktif	30	56
Pasif	24	44
Total	54	100

Data pada tabel 4.2 diatas menjelaskan bahwa bentuk pengawasan orangtua memiliki bentuk pengawasan orangtua aktif. Disebabkan orangtua memberikan pengarahan, pembatasan waktu serta nasihat dalam menggunakan gadget.

Tabel 4.3: Distribusi frekuensi dan presentase klasifikasi intensitas penggunaan gadget rendah dan tinggi selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong (n=54)

Intensitas penggunaan gadget	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	23	42,6
Tinggi	31	57,4
Total	54	100

Data primer, 2021

Data pada tabel 4.3 diatas menjelaskan bahwa intensitas penggunaan gadget memiliki intensitas penggunaan gadget rendah. Hal ini menunjukkan bahwa orangtua melakukan pembatasan penggunaan gadget pada saat tidak belajar, menonton youtube serta game online.

E. Analisa Bivariat

Analisis bivariat dalam penelitian ini menggunakan uji *chi square* karena salah satu data berdistribusi normal. Tujuan dilakukan analisa bivariat untuk menganalisa apakah terdapat hubungan yang bermakna antara variabel independen (pengawasan orangtua) dengan variabel dependen (intensitas penggunaan gadget) selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong.

Tabel 4.4: Analisis Crosstabs bentuk pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 (n=54)

Bentuk pengawasan orangtua	Intensitas penggunaan gadget		Total	P value
	Rendah	Tinggi		
Aktif	17	13	30	0,019
Pasif	6	18	24	
Total	23	31	54	

Data primer, 2021

Berdasarkan hasil analisis univariat yang ditampilkan pada tabel 4.4 didapatkan jumlah variabel pengawasan orangtua aktif dengan intensitas penggunaan gadget tinggi didapatkan hasil 13 responden dan bentuk pengawasan orangtua aktif dengan intensitas penggunaan gadget rendah didapatkan hasil 17

responden serta jumlah bentuk pengawasan orangtua pasif dengan intensitas penggunaan gadget rendah didapatkan hasil 6 responden dan bentuk pengawasan orangtua pasif dengan intensitas penggunaan gadget tinggi didapatkan hasil 18 responden. Diketahui nilai p value yaitu $0,019 < 0,05$ sehingga dapat diketahui ada hubungan antara pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong.

F. Pembahasan

1. Pengawasan Orangtua Selama Pandemi Covid Pada Anak Usia Sekolah Kelas 5 Di SDN Tenggarong

Hasil penelitian pengawasan orangtua aktif pada tabel 4.2 menunjukkan sebanyak 30 responden (56%), hal ini disebabkan sebagian besar orangtua mengingatkan jarak pandang mata anak saat menggunakan gadget, menyuruh berhenti bermain gadget ketika memasuki waktu ibadah, membatasi konten negative yang ada di gadget anak, serta memberi nasehat, jika anak melebihi waktu dalam menggunakan gadget. Maka dari itu perlu dilakukan pengawasan aktif dari orang tua seperti mengawasi anak saat menggunakan handphone, termasuk apa saja yang di akses anak (history), mengecek media sosial anak (profil, siapa saja temannya) melakukan pembatasan waktu penggunaan media digital, anak – anak hanya boleh menggunakan media pada waktu tertentu saja, saat orangtua tidak sibuk, menggunakan handphone saat ada tugas sekolah saja, mengajak bermain bersama dan membereskan rumah bersama-sama,, mendampingi anak saat menggunakan media digital, mencoba menjelaskan dan memberi arahan tentang konten yang bermanfaat, dan mana konten berbahaya, dan menggunakan software seperti filter agar anak tidak bebas mengakses. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Noormiyanto didapatkan hasil bahwa pengawasan orangtua dari siswa kelas tinggi SD 1 Pasuruan kidul tergolong tinggi dan dapat disimpulkan bahwa pengawasan orangtua di SD 1 pasuruan kidul terhadap siswa yang mempunyai perhatian yang sangat bagus, karena dapat mempengaruhi prestasi belajar

siswa yang merupakan keharusan yang dilakukan oleh orangtua dalam rumah tangga, baik yang dilakukan oleh orangtua berhenti berhati lemah mengawasi anak-anaknya tetapi berhati kuat dalam mendidiknya (Noormiyanto, 2018). Teori menurut Mazdalifah (2021) mengatakan Pengawasan orangtua aktif ini membutuhkan kemauan dan motivasi, pengetahuan dan keterampilan, ada sebagian kecil orangtua yang menerapkan kepada anaknya. Pengawasan orangtua aktif yaitu mengajari, mengarahkan anak dalam menggunakan media/internet, dan menggunakan bersama – sama.

Karakteristik yang didapatkan responden yang memiliki pengawasan orangtua aktif didapatkan jenis kelamin perempuan 22 responden, usia dewasa akhir 22 responden, pendidikan SMA 17 responden dengan pekerjaan IRT 21 responden.

Penelitian sejalan dengan sari & mitsalia (2016) mengatakan dimana ibu adalah pelaku utama pengasuhan anak, serta seorang perempuan atau ibu identik memiliki sifat penyayang, lemah lembut, dan penyabar serta seorang anak cenderung lebih dekat dengan ibu, dan bisa memberikan pengasuhan yang baik daripada laki-laki. Margareta (2016) usia orangtua sangat menentukan pola asuh yang diberikan kepada anaknya. Usia ibu merupakan faktor yang mempengaruhi kesiapan pasangan atau orangtua dalam menjalankan peran pengasuhan serta peran pendidik terhadap anaknya, umumnya usia yang terlalu muda ataupun tua menyebabkan orangtua tidak dapat melaksanakan peran pengasuhan secara optimal (Shochib, 2010). Gunawan (2017) orangtua yang mempunyai pengetahuan tinggi mampu memberikan pengertian yang baik pada anak, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam memberikan pola asuh seperti membatasi anak dalam melakukan aktivitas yang merugikan anak. Markum (2006) menyatakan pekerjaan dalam keluarga dapat mempengaruhi dalam mengetahui pola asuh yang baik. Pekerjaan orangtua yang akan mempengaruhi pola pengawasan pada anak karena bekerja tidak dapat memantau perkembangan anak secara maksimal dibandingkan orangtua yang tidak bekerja mampu memantau kegiatan

anak. Penelitian Anwar (2021) mengatakan orang tua yang berperan dalam mengontrol atau mengawasi anak, faktor yang mempengaruhi berjalan dengan baik atau tidaknya pengawasan orangtua yakni jenis kelamin, usia, pendidikan dan pekerjaan orangtua.

Hasil penelitian pengawasan orangtua pasif pada tabel 4.2 menunjukkan sebanyak 24 responden (44%), hal ini disebabkan mendampingi anak, saat menggunakan gadget/smartphone, mengizinkan anak bermain gadget hanya di hari Sabtu dan Minggu serta membatasi materi pembelajaran anak ketika diakses melalui gadget. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2021) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi pengawasan orangtua pasif diantaranya pola kehidupan masyarakat modern menuntut orangtua lebih banyak melakukan aktivitas diluar rumah, sehingga mengurangi kemungkinan orangtua untuk mendampingi anak dalam menggunakan gadget, perkembangan teknologi yang semakin pesat menghasilkan kesenjangan antara anak dan orangtua yang menyebabkan anak memiliki keahlian yang lebih tinggi daripada orangtua dalam menggunakan gadget.

Asumsi dari pembahasan ini, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa pengawasan orangtua aktif dikarenakan orangtua memiliki pengetahuan lebih mengenai penggunaan gadget bagi anak, dalam situasi pandemi tidak dapat dipungkiri penggunaan gadget digunakan sedikit lebih lama dikarenakan gadget salah satu alat untuk sekolah secara online. Sedangkan pengawasan orangtua pasif karena waktu kebersamaan antara anak dan orangtua terbatas karena orangtua bekerja atau ibu rumah tangga tidak selalu bisa mendampingi anak menggunakan gadget karena memiliki aktivitas lain, tidak adanya pemberian fasilitas selain gadget, maka orangtua perlu meningkatkan pengawasan anak terhadap penggunaan gadget selama pandemi.

2. Intensitas Penggunaan Gadget Selama Pandemi Covid Pada Anak Usia Sekolah Kelas 5 Di SDN Tenggarong

Hasil penelitian intensitas penggunaan gadget pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa sebagian besar intensitas penggunaan gadget tinggi sebanyak 31

responden (57,4%), hal ini disebabkan sebagian besar dipengaruhi oleh berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari didapatkan dari jawaban responden berkisar antara 3 - 5 kali dalam sehari serta waktu anak menggunakan gadget dalam setiap harinya berkisar 3 - 4 jam/hari. Gadget sebagai alat berkomunikasi atau mengunggah di media sosial. Gadget di era berkembang memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaannya

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lahiwu didapatkan hasil bahwa anak – anak lebih sering menggunakan gadget salah satu faktornya adalah lingkungan di era mereka sekarang kecanggihan teknologi tidak bisa dipungkiri, dimana usia ini anak sudah bisa berinteraksi dengan teman sebaya, seperti jika salah satu teman mereka mempunyai gadget itupun dapat mempengaruhi teman mereka untuk bermain gadget bersama. Terlebih lagi faktor lingkungan sekarang yang terjadi di seluruh dunia yaitu mengenai wabah covid-19 yang dimana semua diharuskan belajar dari rumah untuk menggunakan alat elektronik seperti gadget, yang membuat anak - anak lebih nyaman atau lebih asik dengan gadget (Lahiwu, 2021). Zahara (2021) mengatakan faktor intensitas penggunaan gadget tinggi selama pandemi dikarenakan untuk mengantisipasi dampak pandemi pendidikan dilaksanakan dirumah dan menjadi lebih banyak menghabiskan waktu dirumah dan menjadi lebih banyak menggunakan gadget dengan media sosial didalamnya sebagai sarana pembelajaran, berkomunikasi dengan teman untuk menghilangkan rasa bosan. Menurut teori Sari dan Mitsalia (2016) bahwa pemakaian gadget dikategorikan tinggi jika menggunakan dengan durasi lebih dari 120menit/hari dengan frekuensi lebih dari 3 kali pemakaian dalam sehari.

Hasil penelitian intensitas penggunaan gadget pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa sebagian besar intensitas penggunaan gadget rendah yaitu sebanyak 23 responden (42,6%), hal ini disebabkan sebagian besar dipengaruhi oleh lama anak bermain gadget saat tidak belajar, lama anak menonton video youtube serta lama anak menggunakan untuk bermain game onlinewaktu yang dapat digunakan berkisar 1- 2 jam/hari.

Penelitian ini sejalan dengan Lubis (2020) mengatakan bahwa faktor penggunaan gadget rendah dikarenakan orangtua membuat jadwal dalam penggunaan gadget pada anak selama situasi pandemi serta menerapkan durasi anak dalam menggunakan gadget pada saat belajar, bermain game dan menonton video youtube selama situasi pandemi.

Asumsi dari pembahasan ini, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa gadget merupakan salah satu alat untuk belajar dimasa pandemi, namun orangtua perlu melakukan pembatasan durasi dalam penggunaan gadget, jika terlalu lama menggunakan gadget mengakibatkan terganggunya kesehatan serta pertumbuhan dan perkembangan anak.

3. Hubungan Antara Pengawasan Orangtua Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Selama Pandemi Pada Anak Usia Sekolah Kelas 5 di SDN Tenggarong

Hasil analisis menunjukkan adanya hubungan antara pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi, dimana P Value < 0,05 (0,019). Yang berarti H_0 ditolak, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat hubungan antara pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5.

Data hasil penelitian pada tabel menunjukkan pengawasan orangtua yang aktif dari 17 responden yaitu orangtua menegur anak jika mengakses konten negatif seperti aksi pornografi, perjudian hingga kekerasan, menyuruh berhenti bermain ketika memasuki waktu ibadah serta memberikan nasehat anak jika menggunakan gadget melebihi batas, mempengaruhi intensitas penggunaan gadget terendah dimana didapatkan berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari, dan berapa jam waktu anak menggunakan gadget setiap harinya.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian seperti, Palar (2018) yang mengatakan terdapat hubungan yang signifikan, hal ini dapat dilihat semakin baik peran keluarga maka semakin baik pula perilaku anak dalam penggunaan gadget hal ini orangtua mengawasi penggunaan gadget dari

waktu pemakaian, fitur, aplikasi serta media yang digunakan. Diperkuat oleh penelitian Yusuf LN (2016) keluarga berfungsi sebagai pemberi rasa aman bagi anak dan anggota keluarga lainnya, sumber pemenuhan kebutuhan, baik fisik maupun psikis, sumber kasih sayang dan penerimaan, model pola perilaku yang tepat bagi anak untuk belajar menjadi anggota masyarakat yang baik, pemberi bimbingan bagi pengembangan perilaku. Asumsi peneliti dari pembahasan ini, pengawasan orangtua aktif mampu mempengaruhi intensitas penggunaan gadget yaitu memberi bimbingan dalam perilaku anak.

Data hasil penelitian pada tabel menunjukkan pengawasan orangtua pasif dari 18 responden yaitu orangtua mengizinkan anak bermain gadget di hari Sabtu dan Minggu, membatasi pembelajaran anak ketika diakses melalui gadget, mendampingi anak saat menggunakan gadget serta memberikan batasan waktu menggunakan gadget ≤ 3 jam/hari, yang mempengaruhi intensitas penggunaan gadget tinggi dimana lama anak menggunakan gadget saat tidak belajar, lama anak menggunakan gadget untuk bermain game serta lama anak menggunakan gadget untuk menonton YouTube.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian seperti Lubis (2020) yang mengatakan bahwa orang tua membuat jadwal anak untuk berkesempatan menggunakan gadget, kesempatan itu dimanfaatkan untuk belajar dan bermain game maupun menonton video. Karena jika tidak dibuat jadwal anak akan lalai akan tanggung jawab seperti shalat, makan, tidur, mengaji, bersosialisasi dengan keluarga maupun teman – temannya. Dikemukakan Warisyah (2015) pendampingan yaitu tidak hanya melihat anak bermain gadget, tetapi orangtua juga mampu menjadi guru bagi anaknya. Orangtua harus memberi batasan waktu menggunakan gadget. Fathoni, (2017) mengatakan orangtua terkadang lampau untuk menjaga anak karena orangtua sering berpaling pada ponsel mereka sendiri, membaca pesan, sosial media dan menonton video, dimana sebenarnya anak lebih sering meniru perilaku orang dewasa, terlebih lagi orangtuanya sendiri. Orangtua kerap lebih fokus menggunakan gadget daripada berbincang dengan anak

mereka. Asumsi peneliti pembahasan ini intensitas penggunaan gadget tinggi dapat dipengaruhi oleh tidak membatasi anak bermain gadget di hari libur dan tidak menyediakan waktu ketika anak menggunakan gadget sehingga diharapkan pengawasan orangtua ditingkatkan baik orangtua yang bekerja atau tidak bekerja adapun dampak positif negatif dimasa pandemi penggunaan gadget menjadi kebutuhan, perlunya orangtua membatasi dalam penggunaan gadget.

Data hasil penelitian pada tabel dimana bentuk pengawasan orangtua pasif akan tetapi intensitas penggunaan gadget rendah dari 11 responden. Masalah terbesar yang mempengaruhi intensitas penggunaan gadget adalah seberapa lama menonton video youtube, lama menggunakan gadget untuk bermain game online, dan lama main gadget ketika tidak belajar.

Penelitian ini sejalan dengan palar (2018) mengatakan bahwa peran keluarga kurang baik namun memiliki perilaku anak yang baik, disebabkan faktor kemandirian anak, dan lingkungan sekitar. Dengan kemandirian anak mampu memilih pilihan yang dianggap benar. Faktor lingkungan dimana tanpa ada dukungan dari lingkungan maka proses perkembangan anak tidak akan berjalan dengan baik, didapatkan jika lingkungan bisa memberikan dampak positif bagi anak maka kemungkinan besar anak akan memiliki perilaku yang baik. Menurut Markustianto (2017) apabila peran keluarga baik maka besar perilaku anak dalam menggunakan gadget juga baik, dikarenakan orang tua banyak memberikan pengarahan bagaimana menggunakan gadget yang tepat dan baik. Asumsi peneliti dalam pembahasan ini, intensitas penggunaan gadget rendah pada anak tidak selalu dipengaruhi bentuk pengawasan orangtua namun dari kemandirian anak serta lingkungan yang kemungkinan besar memberikan dampak positif.

Data hasil penelitian pada tabel dimana bentuk pengawasan orangtua aktif akan tetapi intensitas penggunaan gadget tinggi dari 11 responden menunjukkan masalah besar yang mempengaruhi intensitas penggunaan gadget

adalah berapa kali menggunakan gadget dalam sehari, dan berapa jam menggunakan gadget setiap harinya.

Penelitian ini sejalan dengan Lahiwu (2021) didapatkan bahwa anak yang lebih sering menggunakan gadget salah satu faktornya adalah lingkungan karena era sekarang kecanggihan teknologi tidak bisa dipungkiri, dimana untuk berinteraksi dengan teman sebaya, serta teman mempunyai gadget yang dapat mempengaruhi untuk bermain gadget bersama. Hasil penelitian puspitasari I (2019) bahwa faktor lingkungan sekarang yang terjadi yaitu mengenai wabah Covid-19 yang dimana semua diharuskan belajar dirumah untuk menggunakan gadget yang membuat anak lebih asik dengan gadget.

Asumsi peneliti dalam pembahasan ini, intensitas penggunaan gadget tinggi dipengaruhi lingkungan dengan tuntutan belajar dirumah menggunakan gadget.

G. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menghadapi beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi kondisi dari penelitian yang dilakukan. Adapun keterbatasan tersebut antara lain:

1. Pengambilan data

Pengambilan data pada penelitian ini hanya didasarkan pada pengisian kuesioner melalui *google form*, dimungkinkan adanya kurang obyektif dalam proses pengisian seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

2. Sampel penelitian

Penelitian ini seharusnya lebih difokuskan untuk yang benar – benar memberikan pengawasan, karena jika orangtua bekerja hanya memiliki waktu sedikit untuk memberi pengawasan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai hubungan antara pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengawasan orangtua selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 sebagian besar aktif sebanyak 30 responden dan yang pasif sebanyak 24 responden.
2. Intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 sebagian besar tinggi sebanyak 31 responden dan yang rendah 23 responden.
3. Nilai *p value* 0,019 yang berarti H_0 ditolak dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini maka peneliti merumuskan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan mampu menjadi tolak ukur dalam pengembangan pelaksanaan pengawasan orangtua khususnya terhadap anak dengan penggunaan gadget, dengan menginformasikan kepada orangtua untuk lebih memperkuat pengawasan dengan anak serta meningkatkan fungsi keluarga anak yang dapat membantu anak membentuk perilaku yang baik dan mencegah terjadinya kecanduan gadget.

2. Bagi Orangtua

Diharapkan orang tua dapat menerapkan pembatasan frekuensi serta durasi dalam penggunaan gadget anak, berkomunikasi, mengalihkan anak untuk bermain yang lain agar anak menggunakan gadget hanya seperlunya saja disaat belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti bisa meneliti terkait pola asih orangtua yang dapat mempertahankan pertumbuhan dan perkembangan anak dimasa pandemi atau setelah pandemi



DAFTAR PUSTAKA

- Al Kurniati, B., & Solikhah, U. (2020). Karakter Penggunaan Smartphone (Gadget) Pada Balita Usia 1 – 5 Tahun Di Desa Dukuhmaja Kecamatan Soggom Kabupaten Berebes. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*
- Alligood, Martha Raile. (2017). *Pakar Teori Keperawatan dan Karya Mereka*. (Edisi 8, Vol. 2). Singapore: Elsevier.
- Anwar, S. (2017). Hubungan pola asuh orang tua dengan motivasi belajar anak (grand teori). *Indragiri*, 1(2), 58-65.
- Anwar, Y. Dkk. (2021). Dampak Covid-19 Terhadap Pengawasan Orangtua Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sd Negeri 004 Palaran. *Jurnal Swarnabhumi: Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 6 (1), 22-31
- Aorta. (2017). *Buku Pintar Orang Tua*. Pt Tiga Serangkai Pustaka Mandiri: Surakarta.
- APJII & Indonesia Survey Center. (2019). Laporan Survei Internet Apjii 2019-2020 (Q2).
- APJII & Polling Indonesia. (2018). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryanti, Gunawan Meta Anindya. (2017). Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik. <https://core.ac.uk/download/pdf/84728383.pdf>
- Aulya, Y., Suprihatin, S., & Arantika, R. (2020). Durasi dan frekuensi penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah di TK Islam Permata Hati Kelapa Dua Kabupaten Tangerang tahun 2019. *Jurnal kebidanan malahayati*, 6(4), 427-434
- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). The Role Of Parents In Applying Learning At Home During The Covid Pandemic 19. *Journal Golden Age*, 4(01), 152-159.
- Chandrawati, Sri Rahayu. (2010). Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2), 218616.

- Chikmah, A.M., & Fitrianiingsih, D. (2018). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di Tk Pembina Kota Tegal. *Siklus:Journal Research Midwifery Politeknik Tegal*, 7(2), 295-299
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Mediagadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330. <http://Doi.Org/10.21274/Dinamika.2017.17.2.315-330>.
- Clara, C., & Nita, Y. (2021). Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Tingkat Kemandirian Gosok Gigi Pada Anak Pra Sekolah Di TK Methodist Pekanbaru. In *Prosiding Seminar Nasional Stikes Syedza Saintika* (Vol. 1, No. 1)
- Dahlan, Muhamad Sopiudin. (2014). *Statistik Untuk Kedokteran Dan Kesehatan: Deskriptif, Bivariat, Dan Multivariat, Dilengkapi Aplikasi Dengan Menggunakan Spss Edisi 6*. Jakarta: Epidemiologi Indonesia.
- Dahlan, Muhammad Sopiudin. (2014). *Langkah-Langkah Membuat Proposal Penelitian Bidang Kedokteran Dan Kesehatan*. Jakarta: Cv Sagung Seto.
- Darajat, Zakiah. (1992). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dewi A. (2020). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Interaksi Sosial Pada Anak (Studi: Anak Usia 10-13 Tahun Di Desa Tuntang, Kab. Semarang)*. Skripsi. Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah. Institut Agama Islam Negeri (IAIN): Salatiga.
- Direktorat Jendral Pencegahan dan Pengendalian Penyakit. (2020). **PEDOMAN KESIAPSIAGAAN MENGHADAPI CORONAVIRUS DISEASE (COVID-19)**. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI
- Dwi M. E. (2017). *Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di SDN Jember Lor 1 Kabupaten Jember*. Skripsi. Program Studi Ilmu Keperawatan. Universitas Jember.
- Epstein, J. L., & Becker, H. . (2018). Teacher Reported Practice Of Parent Involvements: Problems And Possibilities. *School Family, And Community Patnerships, Student Economy Edition: Preapering Educators And Improving Schools*, 83(2), 115-128. <Http://Doi.Org/10.4324/9780429493133>
- Fadilah, A. (2011). Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp)) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan.
- Fathoni A.R. (2017). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*.

- Frisnawati, A. (2013). Hubungan antara intensitas menonton reality show dengan kecenderungan perilaku prososial pada remaja. *EMPATHY jurnal fakultas psikologi*,1(1).
- Froiland, J. M., & Worrel, F. C. (2016). Intrinsic Motivation, Learning Goals,Angagement, And Achievement In A Diverse High School. *Psychology In The Schools*, 53(3), 321-336
- Gunarsa, S. D. (1985). *Bimbingan bagi anak dan remaja bermasalah*, remaja rosdakarya, Bandung
- Gunarsa, S. D. (2006). *Psikologi remaja*. Jakarta: BPK, Gunung Mulia.
- Hastono, S.P. (2001). *Analisa data*. Jakarta: EGC
- Hedge, A.M., suman, P., Unais, .,jeyakumar, C. (2019). Effect of electronic gadgets on the behaviour, academic performance and overall health of school going children-adecriptive study. *Journalof advanced medical and dental sciences research*, 7(1), 100-103
- Henderson Dan Mapp, (2002). *Hasil – Hasil Penelitian, National Standars For Parent/Family Involment Programs*, 2004.
- Herwanti, W. (2019). UPAYA ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN SMARTPHONE PADA ANAK DI KELURAHAN SUKABUMI UTARA JAKARTA BARAT (Doktoral Dissertation, Fakultas Agama Islam).
- Hidayat. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Hodgetts And O. 2014. Stolte. “Social Distance Bt-Enyclopedia Of Critical Psychology,”T. Teo, Ed New York, Ny: Springer New York, Pp. 1776-1778.
- Horrigan, J.B. (2002). New Internet Users: What They Do Online, What They Dong’t And Implications For The,, Net”S Future. Pew Internet and American Live Project Pg 1-27.
- Iftitah, Selfi Lailiyatul & Anawaty, Mardiyana Faridhatul. (2020). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Di Rumah Selama Pandemi Covid-19. *JCE (Journal of Childhood Education)*, Vol 4, No 2, 71. DOI: 10.30736/jce.v4i2.256.
- Ihromi. (2004). *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*. Edisi Kedua. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

- Indra Kusuma. (1973). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Irma, C.N., Nisa, K., & sururiyah, S. K. (2019). Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini di TK masyithoh1 purworejo. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 3(1), 214-224. <http://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.152>.
- Istiqomah, I. (2019). PERAN ORANGTUA DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN GADGET PADA ANAK DI KELUARAHN GOTONH ROYONG TANJUNG KARANG BANDAR LAMPUNG (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Jailani, M. S. (2014). Teori Pendidikan Keluarga Dan Tanggung Jawab Orangtua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Nadwa*. 8(2), 245-260
- Jalaluddin. (2007). *Psikologi Agama*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Karlina, S &, Eko A. M. 2002. *Keluarga Indonesia: Aspek Dan Dinamika Zaman*. Rajawali Pers
- Kartono, Kartini. (1990). *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju
- Kbbi, Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: Pt Garmedia.
- Kusuma, Rindi. (2013). *Macam-Macam Pengawasan Orangtua Terhadap Anak*. Bandung: Pt Remaja Rosda Karya.
- L.N., S. Y. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Lahiwu, R. J., Mara,Is, F.R., & Kolibu, F. K. (2021). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Dengan Status Mental Kecerdasan Emosional Pada Anak Sekolah Di SD Negeri 1 Tahuna Kabupaten Sanghie. *Kesmas*.10(2)
- Lilawati, Agustin. (2020). Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Di Rumah Pada Masa Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5, No 1 Page 549. DOI: 10.31004/Obsesi.V5i1.630.
- Lubis, Maulana Arafat; Azizan, Nashran & Ikawati, Erna. (2020). Persepsi Orang Tua Dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, Vol 04, No 1 63 – 82. <https://Www.Covid19.Go.Id>.

- Margareta, I. I. (2016). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Respons Perilaku Dan Sosial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di PAUD Tunas Mekar Desa Trisobi Kecamatan Boja. *Skripsi*
- Markum, A. H. (2006). Buku ajar ilmu kesehatan anak jilid I. In *FKUI jakarta*.
- Markustianto, D. (2017). Keluarga Sebagai Gadget Bagi Anak. *Jurnal Profesi*, 7(17), 73-77
- Martsiswati, E., & Suryono, Y. (2014). Peran Porang Tua Dan Pendidik Dalam Menerapkan Perilaku Disiplin Terhadap Anak Usia Dini. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 187-198.
- Masni, Harbeng. 2016. Peran Pola Asuh Orang Demokratis Orangtuaterhadap Pengembangan Potensi Diri Dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 6.
- Mazdalifah, M., & Moulita, M. (2021). Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(1), 105-116
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nahdi, K., Ramdhani, S., Yuliatin, R. R., & Hadi, Y. A (2020). Implementasi pembelajaran pada masa lockdown bagi lembaga PAUD di kabupaten lombok timur. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 5(1), 177-186.
- Noormiyanto, Faiz. 2018. Pengaruh intensitas anak mengakses gadget dan tingkat kontrol orang tua anak terhadap interaksi sosial anak SD kelas Tinggi di SD 1 pasuruan kidul kudus jawa tengah. *Elementary school jurnal*, Vol. 5 No. 1. Yogyakarta.
- Normadewi, B. (2012). Analisis Pengaruh Jenis Kelamin Dan Tingkat Pendidikan Seseorang. Universitas Diponegoro Semarang
- Notoatmodjo. (2010). *Metodelogi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nuraedah. (2016). *Peran Orangtua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak*.
- Nurlaeni, N., & Juniarti, Y. (2017). Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pelita Paud*, 2(1), 51-62. <http://Doi.Org/10.33222/Pelitapaud.V2i1.196>.
- Nursalam (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

- Nursalam. (2017). *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis (P.P Lestar, Ed)(4th Ed)*. Jakarta: Salemba Medika.
- Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*. 6(2)
- Pangarso, S. (2017). *Jurus Jitu Mendampingi Belajar Anak Di Usia Emas*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pangastuti, Ratna. (2017). Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education* 2, No. 2 165-74
[Http://Www.Journal.Pps.Pgra.Org/Index.Php/Ijiece/Article/View/69/52](http://Www.Journal.Pps.Pgra.Org/Index.Php/Ijiece/Article/View/69/52)
- Pertiwi, N. (2018). *Perkembangan Komunikasi*. Kumparan. <https://Kumparan.Com/Nadya-Pratiwi1532007110920/Perkembangan-Komunikasi-1537878831865757233>
- Pohan, Albert Efendi. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Penelitian Ilmiah*. Grobongan: CV Sarnu Untung.
- Ponirin, Lukitaningsih. (2019). *Sosiologi*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Prabhawani, S.W. (2016). *Pelibatan orang tua dalam program sekolah di TK Khalifah wirobrajan yogyakarta*. *Pendidikan guru PAUD S-1,5(2)*, 205-218.
- Prasojo, Lanttip Diat, And Riyanto. (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gaya Media
- Primayana, Kadek Hengki & Dewi, Putu Yulia Angga. (2020). Hubungan Pola Asuh Demokratis dan Intensitas Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5, No 1, 710. Doi 10.31004/Obsesi.V5i1.697.
- Puspitasari I. (2019). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 8-10 Tahun Di Mi Nurul Islam Tanjung Bendo Kabupaten Magetan*. Skripsi. Stikes Bhakti Husada Mulia. Madiun
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun)Di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5-13

- Ragil, Dyana Ratih Ayunda & Sodikin, Sodikin. (2020). Hubungan Peran Pengawasan Orang Tua Dan Kecanduan Gadget Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Sekolah Di SD Negeri 1. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*.
- Ramadhani, Ika Rizki; Fathurohman, Irfai & Fardani, Much. Arsyad. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, Vol 1, No 2, 1-10. [Http://Ojs.Uho.Ac.Id/Index.Php/Japend/Article/View/13293](http://Ojs.Uho.Ac.Id/Index.Php/Japend/Article/View/13293)
- Ridwan A. (2016). *Pengawasan Orangtua Pada Aktivitas Anak Sekolah Dasar Dalam Menggunakan Media Informasi Internet Di Sd Putra Jakarta Timur*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik. Universitas Negeri: Jakarta.
- Rohayani, F. (2020). Menjawab problematika yang dihadapi anak usia dini di masa pandemi Covid-19. *Qawwam*, 14(1), 29-50
- Rozalia, Maya Ferdiana. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, Vol 5, No 2. Doi: 10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731.
- Santrock. W.J. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Sari, T. P., & Mitsali, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Di Tkit Al Mukmin. *Jurnal Profesi*. 13(2), 72-78
- School Of Parenting. (2019) *Parenting N Drama Mengasuh Dengan Ilmu, Bukan Sekedar Naluri* (Jakarta: Visinedia, 157.
- Shochib. (2010). *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Anak Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, S., pertiwi, STY, Rukiyah, A., WD, A., RT, A., & umam, R. (2019). Perilaku usia dini (2-3 Tahun): studi kasus penggunaan gadget di lingkungan sosial. *Jurnal internasional kreativitas inovasi dan perubahan*, 8(8), 384-404.

- Supriyono, L. (2020). Peran Orangtua Dalam Menyikapi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Anak Di Dusun Semagu, Desa Koripan, Keccamatan Susukan, Kabupaten Semarang (Doktoral Dissertation, Iain Salatiga)
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533
- Wardhani, T. Z. Y., & Krisnani, H. (2020). Optimalisasi Peran Pengawasan Orang Tua Dalam Pelaksanaan Sekolah Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 48-59
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Din. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2016*. (November 2015), 130-138.
[Http://Seminar.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Semnasdik2015/Article/Download/212/213](http://Seminar.Umpo.Ac.Id/Index.Php/Semnasdik2015/Article/Download/212/213)
- Wax, R. S., & Christian, M. D (2020). Pratical recommendations for critical care and anesthesiology teams caring for novel coronavirus (2019-nCoV) patents. *Canadian journal of anesthesia*. <http://doi.org/10.1007/s12630-020-01591-x>
- Yulianingsih, Wiwin; Suhanadji, Suhanadji; Nugroho, Rivo & Mustakim, Mustakim. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 05, No 2, 1138 -1150. DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.740
- Yuni A. (2019). *Pengawasa Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di RA Yapsisumberjaya Lampung Barat*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Radenintan: Lampu.





Lampiran 1: lembar penjelasan penelitian

Kepada Yth.

Calon responden

Di –

Tempat

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Peneliti : Risnawati

NIM : 17.056.056.01

Judul penelitian : Korelasi Antara Bentuk Pengawasan Orangtua Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Selama Pandemi Covid Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Tenggara

Saya adalah Mahasiswa Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda yang sedang melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui Korelasi Antara Pengawasan Orangtua Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Selama Pandemi Pada Anak Usia Sekolah Diwilayah Tenggara.

Berikut ini peneliti akan menjelaskan jalannya proses penelitian, jika bapak/ibu bersedia untuk ikut serta dalam penelitian ini. pertama-tama peneliti akan meminta calon yang terpilih agar bersedia menjadi calon responden etelah mengadakan pendekatan dan memberikan penjelasan tentang tujuan, manfaat dan prosedur penelitian serta hhak dan kewajiban selama menjadi responden. Responden yang bersedia selanjutnya diminta mendatangi lembar *informed consent*. Memberikan kesempatan kepada responden untuk bertanya bila ada yang belum jelas.

Penelitian ini tidak akan menimbulkan resiko apapun dan peneliti berjanji menjunjung tinggi serta menghargai hak bapak/ibu dengan cara menjaga kerahasiaan identitas selama pengumpulan data, pengolahan dan penyajian laporan penelitian.

Apabila bapak/ibu ketika merasa kesulitan, mohon memberitahu peneliti, maka pelaksanaan penelitian akan ditunnda dan akan dilanjutkan sesuai dengan keinginan bapak.ibu dan boleh memutuskan untuk menolak penelitian kapanpun dikehendaki tanpa ada konsekuensi atau dampak tertentu.

Jika ada suatu perihal yang ingin ditanyakan, mohon menghubungi nama – nama di bawah ini:

1. Ns. Aries Abiyoga, S.Kep., M.Kep
No Hp : 0812 5389 9145
2. Ns. Siti Kholifah, S.Kep., M.Kep
No Hp : 0812 5355 9986
3. Risnawati
No Hp : 0853 5009 9457

Demikian surat penjelasan ini saya buat untuk digunakan sebagaimana mestinyaa.



Samarinda, Januari 2021

Peneliti

Risnawati

Lampiran 2 : Inform Consent

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN KESEDIAN
MENGIKUTI PENELITIAN (*INFORM CONSENT*)**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama (inisial) :

Umur :

Jenis kelamin :

Setelah mendapatkan penjelasan dari peneliti saya bersedia berpartisipasi sebagai responden penelitian dengan judul “*HuAntara Bentuk Pengawasan Orang Tua Dalam Intensitas Penggunaan Gadget Selama Pandemi Covid Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Tenggarong*” yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan ITKES Wiyata Husada Samarinda.

Saya memahami bahwa penelitian tidak akan berakibat negatif bagi saya dan segala informasi yang diberikan dijamin kerahasiaannya. Saya memahami bahwa penelitian ini akan menjadi bahan masukan bagi perawat untuk dapat meningkatkan pelayanan di lembaga pembinaan, karena itu jawaban yang diberikan adalah sebenar - benarnya.

Saya telah diberi kesempatan untuk bertanya mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian ini dan telah mendapat jawaban yang memuaskan. Berdasarkan semua penjelasan di atas maka dengan ini saya menyatakan secara sukarela bersedia menjadi responden dan berpartisipasi aktif dalam penelitian.

Samarinda, Desember 2020

Responden

Lampiran 3 : Instrument Penelitian

**HUBUNGAN ANTARA PENGAWASAN ORANGTUA DENGAN
INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET SELAMA PANDEMI
COVID PADA ANAK USIA SEKOLAH
DI SDN TENGGARONG**

1. Kuesioner Penelitian Pengawasan Orang Tua

Petunjuk Pengisian

- a. Responden diharapkan mengisi berdasarkan kondisi yang sebenarnya dan dengan menjunjung tinggi nilai kejujuran, kuesioner ini terkait dengan pengawasan orang tua dengan intensitas penggunaan gadget.
- b. Tidak ada jawaban benar atau salah dalam setiap pernyataan yang diberikan, karena jawaban anda adalah yang anda alami dan berbeda dengan responden lainnya.
- c. Berikan tanda ceklis pada salah satu jawaban yang anda pilih pada kolom: Tidak Pernah, Kadang-Kadang, Sering, Selalu.
- d. Dibawah ini tersedia pernyataan, ibu/bapak diminta untuk memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat ibu dengan mengisi pernyataan pada pilihan jawabannya pada tempat yang telah disediakan.

Nama (Inisial) :

Jenis Kelamin :

Umur :

Pendidikan terakhir orang tua :

Pekerjaan :

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Tidak pernah	Kadang - kadang	Sering	selalu
1	Saya mengawasi anak, jika sedang mengakses gadget dirumah				

2	Saya mendampingi anak, saat menggunakan gadget/smartphone				
3	Saya membatasi anak, menggunakan aplikasi apa yang dibuka saat bermain				
4	Saya membatasi waktu anak, dalam mengakses internet				
5	Saya menegur jika menggunakan gadget terlalu lama				
6	Saya memberikan gadget sesuai kebutuhan saja				
7	Saya memberikan kebebasan anak dalam menggunakan gadget				
8	Saya menegur anak saya jika mengakses konten negatif seperti aksi pornografi, perjudian hingga kekerasan/brutal				
9	Saya memeriksa gadget anak saya setelah digunakan				
10	Saya membiarkan jika anak saya terlalu lama ketika menggunakan gadget				
11	Saya mengizinkan anak bermain gadget hanya di hari sabtu dan minggu				
12	Saya mengingatkan jarak pandang mata anak saat menggunakan gadget				
13	Saya mengawasi dan mendampingi aktivitas anak dirumah				
14	Saya menyuruh anak berhenti bermain gadget ketika memasuki waktu ibadah				
15	Saya memilih anak bermain gadget dirumah daripada bermain keluar bersama teman-teman dalam situasi ini				
16	Saya menjadikan internet sebagai kebutuhan pendidikan				
17	Saya membatasi konten negative yang ada di gadget anak saya				
18	Saya membatasi materi pembelajaran anak ketika diakses melalui gadget				
19	Saya memberikan pemahaman kepada anak manfaat dan dampak negatif dari gadget				

20	Saya membuatsuasana belajar dirumah menggunakan gadget sebagai sarana edukasi yang menyenangkan dan tetap terkontrol dengan baik				
21	Saya memberi pengertian dan penjelasan apabila anak saya bertanya tentang konten yang ada di gadget baik positif maupun negatif				
22	Saya memberikan batasan waktu anak, menggunakan gadget \leq 3jam/hari				
23	Saya menyediakan waktu untuk mengawasi anak saat menggunakan gadget				
24	Saya mengetahui anak saya, ketika menggunakan gadget				
25	Saya memberi nasehat, jika anak saya melebihi waktu dalam menggunakan gadget				

Sumber: Ridwan Adriansyah, 2016 yang telah dimodifikasi oleh peneliti


2. Kuesioner Intensitas Penggunaan Gadget

No	Pernyataan	Pilih salah satu jawaban				
		Tidak pernah	Jarang 1-3 kali	Kadang-kadang 3-5 kali	Sering 5-7 kali	Selalu Lebih dari 7 kali
1	Berapa kali anak menggunakan gadget dalam sehari					
	Pernyataan	Tidak pernah 1-2 jam	Jarang 3-4 jam	Kadang kadang 4-5jam	Sering 5-6 jam	Selalu Lebih dari 6 jam
2	Berapa jam waktu anak menggunakan handphone/gadget dalam setiap harinya?					
3	Berapa lama anak main gadget pada saat tidak belajar?					
4	Seberapa lama anak anda menonton video-video youtube?					
5	Seberapa lama anak menggunakan gadget untuk game online					

Sumber: Dewi Aqlima, 2020 yang telah dimodifikasi oleh peneliti

Lampiran 4

surat Izin Uji Validitas



**INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN & SAINS
WIYATA HUSADA SAMARINDA**
Izin Menristekdikti RI Nomor : 1040/KPT/I/2019

● itkeswhs
● itkeswhs
● www.itkeswhs.ac.id
● info@itkeswhs.ac.id

Jl. Kadrie Oening No. 77 Samarinda - Kalimantan Timur. Telp/Fax (0541) 7272431

Nomor : 1934 /ITKES-WHS/LT/2020
Lampiran : --
Perihal : Permohonan Izin Uji Validitas Data 21 Desember 2020


Kepada Yth.
Kepala SDN 024 Tenggarong
Di -
Tempat

Dengan hormat,
Teriring salam dan doa semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan hidayah- Nya kepada kita semua..Aamiin..

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa berupa penyusunan karya tulis ilmiah/skripsi, maka kami mohon kepada Bapak/ibu agar dapat memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan uji validitas data di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa yang melakukan kegiatan tersebut adalah :

Nama : RISNAWATI
NIM : 1705605601
Semester : VII
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Judul Penelitian : **Korelasi antara peran pengawasan orang tua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi covid pada anak usia sekolah di wilayah tenggarong**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Rektor I,

Sandra Sulistvorini, S.ST., M.Keb
14104.87.13.075

Surat Izin Stupen Dan Pengambilan Data

	INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN & SAINS WIYATA HUSADA SAMARINDA Izin Menristekdikti RI Nomor : 1040/KPT/I/2019	 itkeswhs itkeswhs www.itkeswhs.ac.id info@itkeswhs.ac.id
Jl. Kadrie Oening No. 77 Samarinda - Kalimantan Timur, Telp/Fax (0541) 7272431		
Nomor	: 171 /ITKES-WHS/LT/2020	23 November 2020
Lampiran	: -	
Hal	: <u>Permohonan Studi Pendahuluan dan Pengambilan data</u>	
Kepada Yth. Kepala SDN 003 Loa Kulu di - Tempat		
Dengan hormat, Teriring salam dan doa semoga Allah SWT selalu memberikan Rahmat dan Hidayah- Nya kepada kita semua.		
Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa berupa penyusunan karya tulis ilmiah/skripsi, maka kami mohon kepada Bapak/ibu agar dapat memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan studi pendahuluan dan pengambilan data di tempat yang Bapak/ibu pimpin.		
Adapun mahasiswa yang melakukan kegiatan tersebut adalah :		
Nama	: RISNAWATI	
NIM	: 1705605601	
Semester	: VII	
Program Studi	: Ilmu Keperawatan	
Judul Penelitian	: Hubungan Peran pengawasan orang tua dengan intensitas penggunaan gadget pada anak usia sekolah kelas 5 selama pandemi covid-19	
Kami tidak akan menginformasikan/menyebarkan data yang kami peroleh tanpa seijin pihak rumah sakit/Puskesmas/Instansi bapak/ibu. Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya kami mengucapkan terima kasih.		
 Wakil Rektor I, Chandra Sulistyorini, S.ST., M.Keb NIK-114104.87.13.075		
Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda		
NO Hp/Wa : 085350099957		
<i>"Hold The Future Now"</i>		



**INSTITUT TEKNOLOGI KESEHATAN & SAINS
WIYATA HUSADA SAMARINDA**

Izin Menristekdikti RI Nomor : 1040/KPT/I/2019

itkeswhs

itkeswhs

www.itkeswhs.ac.id

info@itkeswhs.ac.id

Jl. Kadrie Oening No. 77 Samarinda - Kalimantan Timur, Telp/Fax (0541) 7272431

Nomor : 012 /ITKES-WHS/LT/2020

23 November 2020

Lampiran : -

Hal : Permohonan Studi Pendahuluan dan Pengambilan data

Kepada Yth.

Kepala SDN 030 Tenggarong

di -

Tempat

Dengan hormat,

Teriring salam dan doa semoga Allah SWT selalu memberikan Rahmat dan Hidayah- Nya kepada kita semua.

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa berupa penyusunan karya tulis ilmiah/skripsi, maka kami mohon kepada Bapak/ibu agar dapat memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan studi pendahuluan dan pengambilan data di tempat yang Bapak/ibu pimpin.

Adapun mahasiswa yang melakukan kegiatan tersebut adalah :

Nama : RISNAWATI

NIM : 1705605601

Semester : VII

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Judul Penelitian : **Hubungan Peran pengawasan orang tua dengan intensitas penggunaan gadget pada anak usia sekolah kelas 5 selama pandemi covid-19**

Kami tidak akan menginformasikan/menyebarkan data yang kami peroleh tanpa seijin pihak rumah sakit/Puskemas/Instansi bapak/ibu.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kesediannya kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Rektor I,



Chandra Sulistyorini, S.ST., M.Keb

NIK. 1141048713075

No Hp / wa : 085350099953

"Hold The Future Now"

Lampiran 5
Surat balasan stupen dan pengambilan data



PEMERINTAH KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 003 LOA KULU
Jln. MT Haryono, Kecamatan Loa Kulu, Tlp. (0541) 666829 Kode Pos 75571
Terakreditasi : A, NPSN : 30404669, Email : sdn03loakulu@yahoo.co.id



Loa Kulu, 07 Desember 2020

Nomor : 421.6/ 200/DP-C-11/SDN 003/XII/2020
Lampiran : -
Perihal : **Ijin Melaksanakan Penelitian**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUWARNI, S.Pd.
NIP : 19690621 199306 2 001
Pangkat/Golongan Ruang : Pembina Tingkat I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini memberikan ijin kepada saudara:

Nama : RISNAWATI
NPM : 1795605601
Jurusan : Ilmu Keperawatan
Judul Penelitian : Hubungan peran pengawasan orang tua dengan intensitas penggunaan gadget pada anak usia sekolah kelas 5 selama pandemic covid-19

Untuk melaksanakan melaksanakan survey dan pengambilan data di SD Negeri 003 Loa Kulu.

Demikian Surat Ijin ini dibuat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Tembusan disampaikan kepada:
Wakil Rektor I Institut Teknologi Kesehatan & Sains
Wiyata Husada Samarinda

Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda



PEMERINTAH KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 030 TENGGARONG
TERAKREDITASI : “ B “

Alamat : Jln. Poros Tenggara - Kota Bangun Km. 09 Kode Pos (75513)
Email : sdn030tenggarong@gmail.com NPSN : 30404910 NSS : 101100201030 Web :



No : 422 / 112 / DPK.CI / SDN. 030 / XII / 2020
Lamp : -
Perihal : **Surat Jawaban**

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : MINIR SANI, H, S.Pd
NIP : 19660714 198804 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 030 Tenggarong
Alamat : Jln. Poros Tenggara – Kota Bangun Km. 09 Jahab

Menerangkan Bahwa :

Nama : RISNAWATI
NIM : 1705605601
Universitas : WIYATA HUSADA SAMARINDA
Program Studi : Ilmu Keperawatan
Semester : VII (Tujuh)

Telah kami setuju untuk mengadakan penelitian di SD Negeri 030 Tenggarong, dengan Pemasalahan dan Judul :

**“HUBUNGAN PERAN PENGAWASAN ORANG TUA DENGAN INTENSITAS
PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA SEKOLAH KELAS V SELAMA PANDEMI COVID- 19
SDN DI KECAMATAN TENGGARONG KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA”**

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerja samanya kami mengucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah SD Negeri 030
Tenggarong


MINIR SANI, H, S.Pd

NIP. 19660714 198804 1 002

Institut Teknologi Kesehatan & Sains Wiyata Husada Samarinda

Lampiran 6 hasil uji valid
pengawasan orangtua

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
pertanyaan 1	143.33	97386.633	.999	.999
pertanyaan 2	144.48	98945.562	.997	.999
pertanyaan 3	143.71	97900.914	.999	.999
pertanyaan 4	143.24	97258.190	.999	.999
pertanyaan 5	143.24	97255.890	.999	.999
pertanyaan 6	144.29	98681.814	.998	.999
pertanyaan 7	144.29	98691.814	.997	.999
pertanyaan 8	143.62	97770.448	.998	.999
pertanyaan 9	144.29	98680.014	.998	.999
pertanyaan 10	143.24	97260.390	.998	.999
pertanyaan 11	146.48	101704.562	.997	.999
pertanyaan 12	143.71	97901.714	.998	.999
pertanyaan 13	143.71	97903.614	.998	.999
pertanyaan 14	143.05	96997.748	.999	.999
pertanyaan 15	145.05	99731.648	.994	.999
pertanyaan 16	143.33	97386.133	.999	.999
pertanyaan 17	143.14	97127.029	.999	.999
pertanyaan 18	146.38	101577.448	.988	.999
pertanyaan 19	143.43	97515.657	.999	.999
pertanyaan 20	143.62	97774.248	.999	.999
pertanyaan 21	144.19	98551.362	.997	.999
pertanyaan 22	144.67	99204.933	.997	.999
pertanyaan 23	144.67	99201.633	.997	.999
pertanyaan 24	143.52	97642.162	.999	.999
pertanyaan 25	143.33	97385.233	.999	.999

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.999	25

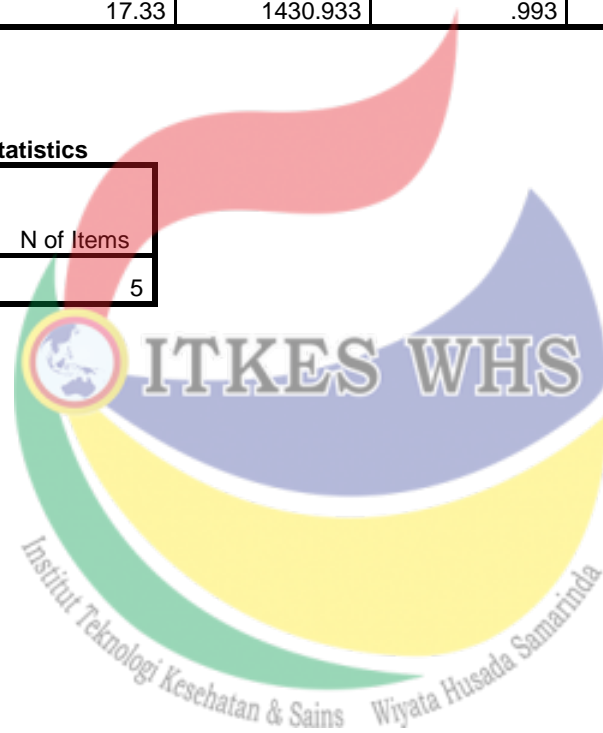
Intensitas penggunaan gadget

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
pertanyaan 1	15.33	1124.333	.996	.995
pertanyaan 2	16.67	1323.933	.997	.983
pertanyaan 3	17.33	1433.033	.996	.985
pertanyaan 4	17.52	1466.762	.992	.987
pertanyaan 5	17.33	1430.933	.993	.985

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.989	5



Lampiran 7

Master Data Pengawasan Orangtua



n/Q	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	Total	Kategori
1	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	2	3	2	4	3	2	4	3	2	2	3	3	4	2	4	77	Pasif
2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	1	3	4	1	4	4	4	3	4	4	4	88	Aktif
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	1	4	3	3	4	3	4	4	90	Aktif
4	3	2	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	86	Aktif
5	4	4	3	2	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	83	Aktif
6	2	2	3	2	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	2	3	2	2	2	2	4	3	74	Pasif
7	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	2	4	1	3	3	3	2	4	4	4	82	Aktif
8	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	91	Aktif
9	3	2	4	4	4	2	3	4	4	4	2	4	2	4	1	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	81	Aktif
10	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	1	4	4	3	4	3	4	4	86	Aktif
11	3	2	4	2	4	2	3	4	4	3	2	4	2	3	4	2	4	3	3	2	4	2	2	4	4	76	Pasif
12	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	92	Aktif
13	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	4	83	Aktif
14	4	2	4	4	3	4	4	4	2	4	2	4	2	2	1	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	80	Pasif
15	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	1	3	2	4	3	2	4	4	85	Aktif
16	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	3	2	2	4	2	3	2	2	4	2	4	4	74	Pasif
17	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	2	4	4	4	87	Aktif
18	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	4	4	4	1	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	87	Aktif
19	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	90	Aktif
20	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	2	4	4	4	1	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	88	Aktif
21	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	89	Aktif
22	3	2	3	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	1	4	3	3	2	3	4	4	81	Aktif
23	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	92	Aktif
24	2	2	4	3	2	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	1	3	3	4	2	2	3	2	76	Pasif
25	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	93	Aktif
26	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	1	3	4	3	3	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	80	Pasif
27	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	92	Aktif
28	3	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	2	4	2	4	3	2	4	4	83	Aktif
29	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	1	2	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	87	Aktif
30	3	3	4	2	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	1	4	3	3	3	3	3	3	78	Pasif
31	2	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	3	3	4	2	3	3	3	2	2	4	4	76	Pasif
32	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	1	4	4	4	87	Aktif
33	3	2	4	2	4	2	3	4	4	4	2	3	3	4	3	2	4	2	2	2	2	3	3	4	4	75	Pasif
34	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	1	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	87	Aktif
35	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	73	Pasif
36	2	2	2	2	3	2	3	4	2	4	2	3	3	4	3	3	4	2	3	2	3	2	2	3	3	68	Pasif
37	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	2	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	3	3	4	3	80	Pasif
38	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74	Pasif
39	3	3	3	3	3	3	2	4	3	1	4	4	3	4	1	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	80	Pasif
40	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73	Pasif
41	2	1	4	3	4	2	4	4	3	4	1	3	2	3	1	4	4	3	3	4	2	2	1	2	2	68	Pasif
42	2	2	2	2	4	3	3	4	3	3	1	2	1	4	1	3	4	3	3	4	4	2	2	3	4	69	Pasif
43	1	1	1	2	2	2	2	4	2	4	1	2	1	3	4	2	4	2	3	3	2	3	1	4	4	60	Pasif
44	2	2	3	4	4	3	4	4	2	4	3	3	2	4	3	2	4	1	3	2	3	2	2	3	4	73	Pasif
45	2	3	2	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	2	3	3	2	3	4	3	74	Pasif
46	3	3	3	2	3	4	2	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	1	3	2	2	2	3	3	2	70	Pasif
47	2	2	3	3	4	2	3	4	3	4	2	4	2	4	1	4	4	1	4	4	4	3	2	3	4	76	Pasif
48	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	3	3	3	3	84	Aktif
49	2	2	2	2	2	2	3	4	2	3	1	3	2	4	4	4	4	1	3	2	2	2	2	2	2	62	Pasif
50	3	3	3	2	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	1	4	3	4	3	3	3	4	81	Aktif
51	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	95	Aktif
52	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	90	Aktif
53	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	95	Aktif
54	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	3	4	3	4	4	83	Aktif
	172	158	190	165	191	173	183	211	186	203	119	197	171	209	134	175	216	109	194	176	187	160	170	198	201	81.18519	
	78%	72%	86%	75%	87%	79%	83%	96%	85%	92%	54%	90%	78%	95%	61%	80%	98%	50%	88%	80%	85%	73%	77%	90%	91%		

Intensitas penggunaan gadget

N/P	P1	P2	P3	P4	P5	Total	Kategorik
1	2	1	1	1	1	6	Rendah
2	2	2	2	2	2	10	Tinggi
3	2	2	1	1	1	7	Rendah
4	2	2	1	1	1	7	Rendah
5	4	2	2	1	1	10	Tinggi
6	3	2	1	1	1	8	Rendah
7	4	4	2	2	1	13	Tinggi
8	2	2	1	1	1	7	Rendah
9	4	2	2	1	1	10	Tinggi
10	2	2	2	1	2	9	Tinggi
11	3	4	2	2	1	12	Tinggi
12	2	2	1	1	1	7	Rendah
13	3	2	1	1	1	8	Rendah
14	2	1	1	1	1	6	Rendah
15	2	5	2	3	2	14	Tinggi
16	2	2	2	1	1	8	Rendah
17	3	5	4	4	3	19	Tinggi
18	3	1	1	2	1	8	Rendah
19	3	1	2	2	1	9	Tinggi
20	3	1	1	1	1	7	Rendah
21	4	3	2	2	2	13	Tinggi
22	3	3	3	4	1	14	Tinggi
23	2	1	1	1	1	6	Rendah
24	3	2	2	1	3	11	Tinggi
25	2	2	1	1	1	7	Rendah
26	4	2	1	1	2	10	Tinggi
27	2	2	2	2	2	10	Tinggi
28	3	1	1	1	1	7	Rendah
29	5	3	2	3	1	14	Tinggi
30	2	2	2	1	2	9	Tinggi
31	3	3	1	1	1	9	Tinggi
32	2	1	1	1	1	6	Rendah
33	3	2	2	1	1	9	Tinggi
34	2	2	2	1	1	8	Rendah
35	3	2	2	1	1	9	Tinggi
36	3	3	3	2	4	15	Tinggi
37	3	3	4	2	2	14	Tinggi
38	2	2	1	1	1	7	Rendah
39	2	3	2	1	1	9	Tinggi

40	4	4	3	3	3	17	Tinggi
41	2	4	2	2	2	12	Tinggi
42	3	5	2	1	2	13	Tinggi
43	4	3	4	1	3	15	Tinggi
44	2	2	1	1	2	8	Rendah
45	3	3	2	2	1	11	Tinggi
46	3	2	2	2	1	10	Tinggi
47	3	3	2	2	2	12	Tinggi
48	3	3	1	2	1	10	Tinggi
49	4	4	3	3	2	16	Tinggi
50	2	1	1	1	1	6	Rendah
51	2	1	1	1	1	6	Rendah
52	3	1	1	1	1	7	Rendah
53	2	2	1	1	1	7	Rendah
54	2	1	1	1	1	6	Rendah
	152	129	96	84	80	9.77778	
	55%	47%	35%	31%	29%		



Lampiran 8 hasil SPSS

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Bentuk Pengawasan Orangtua	54	100.0%	0	0.0%	54	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Bentuk Pengawasan Orangtua	Mean	81.19	1.127	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	78.93	
		Upper Bound	83.44	
	5% Trimmed Mean	81.47		
	Median	81.50		
	Variance	68.531		
	Std. Deviation	8.278		
	Minimum	60		
	Maximum	95		
	Range	35		
	Interquartile Range	13		
	Skewness	-.423	.325	
	Kurtosis	-.299	.639	

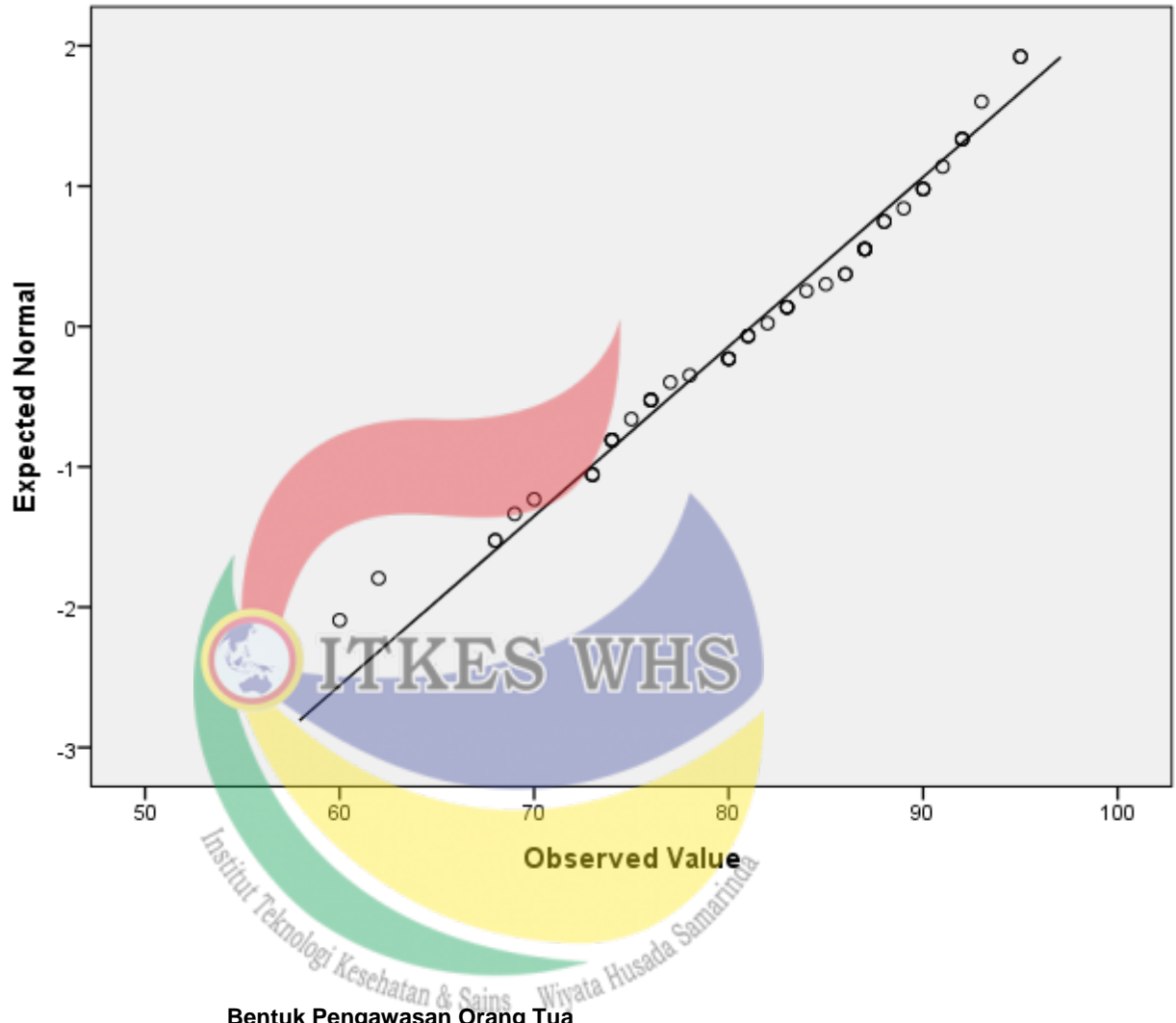
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Bentuk Pengawasan Orangtua	.092	54	.200*	.971	54	.212

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Normal Q-Q Plot of Bentuk Pengawasan Orangtua



Bentuk Pengawasan Orang Tua

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Aktif	30	55.6	55.6	55.6
Pasif	24	44.4	44.4	100.0
Total	54	100.0	100.0	

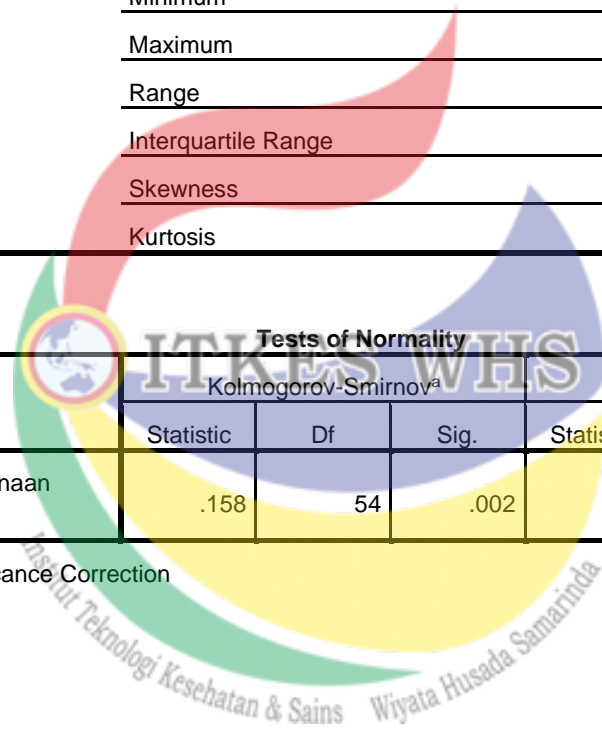
Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Intensitas Penggunaan gadget	Mean	9.78	.439	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8.90	
		Upper Bound	10.66	
	5% Trimmed Mean	9.56		
	Median	9.00		
	Variance	10.403		
	Std. Deviation	3.225		
	Minimum	6		
	Maximum	19		
	Range	13		
	Interquartile Range	5		
	Skewness	.874	.325	
	Kurtosis	.083	.639	

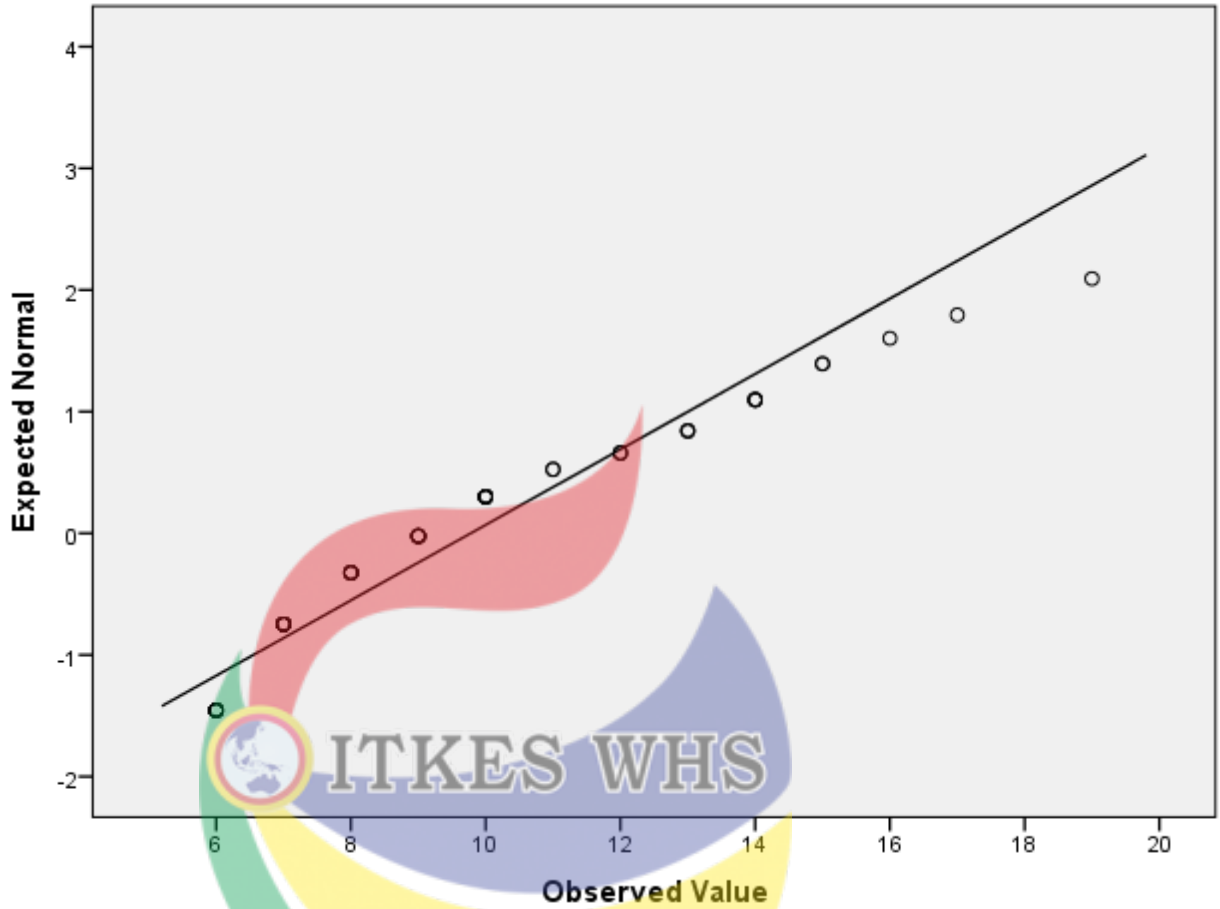
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Intensitas Penggunaan gadget	.158	54	.002	.909	54	.001

a. Lilliefors Significance Correction



Normal Q-Q Plot of Intensitas Penggunaan gadget



Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki - laki	16	29.6	29.6	29.6
	Perempuan	38	70.4	70.4	100.0
Total		54	100.0	100.0	

Umur Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dewasa Awal	10	18.5	18.5	18.5
	Dewasa Akhir	39	72.2	72.2	90.7
	Lansia Awal	5	9.3	9.3	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Pendidikan Terakhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	S1	10	18.5	18.5	18.5
	SD	7	13.0	13.0	31.5
	SMA	30	55.6	55.6	87.0
	SMP	7	13.0	13.0	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Pekerjaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	IRT	33	61.1	61.1	61.1
	PNS	5	9.3	9.3	70.4
	Wiraswasta	16	29.6	29.6	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Bentuk Pengawasan Orang Tua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Aktif	30	55.6	55.6	55.6
	Pasif	24	44.4	44.4	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Intensitas Penggunaan Gadget

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	23	42.6	42.6	42.6
	Tinggi	31	57.4	57.4	100.0
	Total	54	100.0	100.0	

Bentuk Pengawasan Orang Tua * Intensitas Penggunaan Gadget Crosstabulation
Count

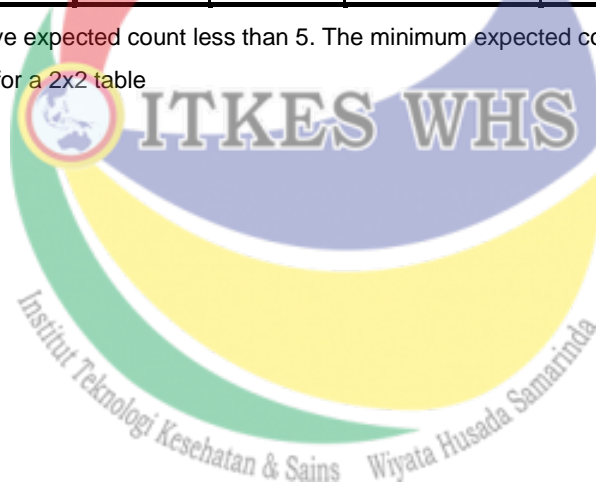
		Intensitas Penggunaan Gadget		Total
		Rendah	Tinggi	
Bentuk Pengawasan Orang	Aktif	17	13	30
Tua	Pasif	6	18	24
Total		23	31	54

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)	Exact Sig. (2- sided)	Exact Sig. (1- sided)
Pearson Chi-Square	5.468 ^a	1	.019		
Continuity Correction ^b	4.250	1	.039		
Likelihood Ratio	5.624	1	.018		
Fisher's Exact Test				.027	.019
N of Valid Cases	54				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 10.22.

b. Computed only for a 2x2 table



Lampiran



INSTITUSI TEKNOLOGI KESEHATAN & SAINS

WIYATA HUSADA SAMARINDA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Risnawati

Nim : 17.056.056.01

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Tempat/Tanggal Lahir : Tenggarong

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Jl. Sumber Baru Km. 9 RT 01 Loa Ipuh Darat kec.
Tenggarong Kutai Kartanegaa

Agama : Islam

Suku : Banjar

Email : risnawati601@student.itikeswhs.ac.id/
Risnawati1899@gmail.com

Riwayat Pendidikan : SDN 030 Tenggarong (2011)
SMPN 5 Tenggarong (2014)
SMK Farmasi Tenggarong (2017)

Judul Skripsi : Hubungan antara pengawasan orangtua dengan intensitas penggunaan gadget selama pandemi pada anak usia sekolah kelas 5 di SDN Tenggarong